

**Регламент проведения Весеннего Кубка на траве
Ночной Футбольной Лиги г.Перми и Пермского края в формате 5x5 2021 гг.**

1. Цели и задачи.

- 1.1. Любительская игра с пользой для здоровья.
- 1.2. Борьба за призовые места с другими участниками.
- 1.3. Мы против нецензурной брани игроков, поэтому для этого ввели “черные карточки”.

2. Руководство.

- 2.1. “Ночная Футбольная Лига” г.Пермь (<https://vk.com/nflperm>).
- 2.2. Руководство НФЛ в праве вносить правки в текущий регламент в течение отдельного чемпионата.
- 2.3. Если ситуация не подходит под пункты регламента, спорный момент выносится на обсуждение между организаторами и представителями команд.

3. Участники и общие правила соревнований.

- 3.1. К участию в соревнованиях допускаются команды, выполняющие требования данного Регламента, представившие заявочные документы и оплатившие регистрационный взнос за групповой этап. Далее взнос поматчевый. В противном случае команда не допускается до игр и не ставится в расписание.
- 3.2. Сыграв первую игру в Кубке на траве 5x5 Ночной Футбольной Лиги (сроки 01.04-30.06.2021), команда автоматически соглашается с данным регламентом.
- 3.3. Сроки проведения: 1 апреля – 30 июня 2021 года. (сроки проведения могут сдвигаться).
- 3.4. Если команда не успевает доиграть до конца сезона, то во всех оставшихся несыгранных матчах ей ставится техническое поражение со счетом 0:3.
- 3.5. Время проведения: Воскресенье, 20:00-23:15. Последняя игра заканчивается не позднее 23:10.
- 3.6. В течение Кубка возможны ситуации, при которых команде нужно сыграть две игры в неделю. Подписывая заявку, команда подтверждает, что способна сыграть 1-2 раза за сезон по две игры в неделю.
- 3.7. Максимальное количество человек в заявке на турнир и игру - 20.
- 3.8. Команда имеет право начинать и вести игру, если на поле не менее 4 человек. Если команда состоит из 3 игроков, то данная команда получает техническое поражение 0:3 и штраф в размере оплаты за данную игру). Возможное время ожидания соперника – 10 минут (только если игроков менее 5).

- 3.9. Команде, не явившейся на игру без предупреждения или ушедшей с поля до окончания игры, засчитывается техническое поражение со счетом 0:3 и штраф в размере оплаты за игру, а команде–сопернице, победа со счетом 3:0. За повторную неявку команда снимается с соревнований.
- 3.10. В том случае, если команда уходит с поля до завершения игры, а счет в матче на тот момент был в пользу их соперников с разницей мячей более трех мячей, то счет остается фактическим на тот момент.
- 3.11. Команда, не явившаяся на второй матч подряд, снимается с Чемпионата. Получает повторный штраф в размере оплаты за игру, а также штраф 3000 рублей за недоигранный чемпионат и не допускается до следующего сезона без оплаты штрафов. Также не допускается представитель команды, если он присутствует в заявке за другую команду на следующий сезон.
- 3.12. В том случае, если команда и капитан не выходят на связь с организаторами в течение 2-х недель, организаторы вправе дисквалифицировать команду из сезона.
- 3.13. Технические поражения команде проставляются в течение семи суток после определения дисквалификации команды с данного сезона.

4. Правила игры и судейство.

- 4.1. Соревнования проводятся по правилам мини-футбола.
- 4.2. Судья матча обязан до начала игры совместно с представителями встречающихся команд определить цвета формы таким образом, чтобы исключить их совпадение. В случае совпадения цветов формы, команды должны надеть манишки. (правила хозяев и гостей нет).
- 4.3. Судья перед матчем приглашает капитанов команд для розыгрыша мяча и отмечает в протоколе данных капитанов, что именно они капитаны команды на данном матче.
- 4.4. В ходе матча разрешается неограниченное число замен из числа игроков, внесенных в заявку, в том числе и обратная замена. Замена производится обязательно по длинной стороне поля (со стороны аута) и с одной стороны для обеих команд.
- 4.5. Замена обязательно проводится на своей половине поля.
- 4.6. Продолжительность игры: два тайма по 20 минуты. Перерыв в матче не предусмотрен. Приветствие команд не предусмотрено. За один тайм команда может взять один тайм-аут (1 минута).
- 4.7. Количество играющих на поле: 4 игроков и 1 вратарь.
- 4.8. Пенальти производится с расстояния 6 метров.
- 4.9. При вводе аута или штрафного, свободного удара соперник должен находиться в пяти метрах от мяча. Если игрок просит судью посчитать 5 метров, то ввод мяча производится только после свистка.

- 4.10. Ввод мяча от ворот руками. Аут вводится с земли. На ввод мяча предоставляется 4 секунды, по истечению времени судья передает право для ввода мяча другой команде.
- 4.11. Голкиперы не имеют права вновь касаться введенного в игру мяча, если вратарь находится на своей половине или если мяча не коснулся соперник.
- 4.12. Полевой игрок может заменить вратаря (и наоборот), если на пятого полевого надет вратарский свитер с его номером. Все пятые полевые одной команды должны играть в футболках одного цвета (отличного от цвета формы вратарей и полевых игроков).
- 4.13. После игры капитан обязан подписать протокол матча и проверить записи. Если протокол не подписан сразу после игры, то он все равно считается действительным.
- 4.14. Определение голевой передачи осуществляется только судьей и только во время матча. Голевая передача отмечается, если игрок забил мяч первым касанием или с одной «подработкой». Голевая передача определяется на усмотрение судьи. Если у игрока есть сомнения, что судья не записал его голевую передачу, он имеет право подойти к судье и узнать его решение. После матча со слов игроков или по видеозаписи голевые передачи **не отмечаются**.
- 4.15. Если игроки сказали неправильную фамилию игрока, забившего гол или реализовавшего голевую передачу, организаторы вправе применить санкции к этому игроку или капитану команды желтую карточку. Применяется данный пункт только при возможности проверки через видеозапись или со слов судьи.
- 4.16. После матча со слов игроков или по видеозаписи организаторы не могут вносить поправки в рамках бомбардиров и ассистентов в протокол матча.
- 4.17. Организаторы не могут вносить поправки в протокол после финального свистка. Кроме исключительных чрезвычайных случаев: матча завершён досрочно, потасовка-драка.

5. Нарушения и дисквалификации.

- 5.1. Игрок, получивший желтую карточку, не покидает поле.
- 5.2. Если игрок получает вторую желтую карточку в игре или прямую красную, то он получает дисквалификацию до конца игры, а команда остается в меньшинстве на две минуты.
- 5.3. Если в течение двух минут дисквалификации команда-соперница забивает гол, то 5 игрок возвращается на поле раньше дисквалификационного срока.
- 5.4. Если вратарь получает желтую или красную карточку, то именно он покидает поле.
- 5.5. Судья вправе показать желтую и красную карточку игроку на замене.

- 5.6. Игрок, имеющий две желтые карточки и одну красную по сезону, пропускает следующую игру. После пропуска игры карточки сгорают.
- 5.7. Организаторы должны предупредить игрока или капитана команды о дисквалификации не позднее, чем три часа до игры.
- 5.8. Если игрок, у которого дисквалификация, не пропускает следующий матч, при этом вышел на игру, и организаторы выявят данное нарушение в течение 7 суток, то игрок получает дисквалификацию на три матча, а команда техническое поражение 0:3. (Пункт действует при наличии информации в группе или на сайте лиги, а также уведомлении игроку или капитану команды не менее, чем за три часа до начала матча).
- 5.9. Если после дисквалификаций в течение матча (желтые или красные карточки) на поле у команды остается два игрока, то игра останавливается, а команда ставится техническое поражение со счетом 0:3 с сохранением авторов голов команды-соперницы.
- 5.10. Если болельщики/представители/тренеры со стороны команды вступают в спор с судьей, оскорбляют его или оскорбляют соперников и мешают процессу игры, судья вправе предупредить капитана команды, чтобы он «успокоил» перечисленных выше лиц. Если устное замечание не меняет ситуацию, то капитану команды предъявляется желтая карточка. В случае продолжения оскорблений, судья вправе дать капитану желтую и красную карточку соответственно, так как капитан является ответственным лицом за всю команду.
- 5.11. Если игрок оскорбил судью в грубой форме, судья вправе дать игроку желтую карточку или прямую красную. Также организаторы вправе дисквалифицировать игрока на срок от одного до трех матчей. Если оскорбление было серьезным (игрок ударил судью, продемонстрировал грубое поведение и т.д.), тогда организаторы вправе дисквалифицировать игрока до конца данного сезона. Дисквалификация игрока может перейти на все турниры Ночной Лиги (Кубок, другие форматы 5x5, 8x8).
- 5.12. Игрок, получивший красную карточку по пункту 5.14., не покидает поле и мешает проведению матча, судья вправе предупредить команду и капитана о том, что если в течение определенного времени игрок не покинет поле, то матч будет остановлен и команде данного игрок будет присуждено техническое поражение 0:3 с сохранением авторов голов команды-соперницы.
- 5.13. Если игрок продемонстрировал грубое поведение в отношении соперника (полез в драку и т.п.), то организаторы вправе дисквалифицировать игрока на срок от 1 игры до года.
- 5.14. Игрок может вернуться к участию в играх НФЛ после одобрения организаторами.
- 5.15. Игра для команды считается завершенной, когда она покинула стадион (вышла за ограждение стадиона). Во всех остальных временных промежутках

после игры судья или организаторы вправе ввести против игрока или команды штрафные санкции в виде карточек и дисквалификации.

- 5.16. Из одного сезона в другой сохраняются желтые и черные карточки игроков, даже при условии перехода игрока из одной команды в другую. Но по одной желтой и черной карточке сгорают.
- 5.17. Если игроки сказали неправильную фамилию игрока, забившего гол или реализовавшего голевую передачу, организаторы вправе применить санкции к этому игроку или капитану команды желтую карточку. Применяется данный пункт только при возможности проверки через видеозапись или со слов судьи.
- 5.18. Судья вправе завершить игру досрочно, если игре мешают непреодолимые погодные или технические причины. Если до конца остается больше 5 минут оставшегося времени до конца игры на момент принятия решения о завершении матча, то продолжение матча переносится.

6. Дозаявки, отзаявки и допуск игроков.

- 6.1. Во время сезона есть возможность дозаявить игроков незаигранных за другие команды в течение данного сезона по соглашению с руководством НФЛ г.Пермь.. Заявка команды не может превышать 20 человек.
- 6.2. Капитан или представитель должен сообщить о дозаявке за сутки (24 часа) до начала игры. Заявка принимается только в письменном виде одному из организаторов Ночной лиги.
- 6.3. Возможна дозаявка за более позднее время до игры или после игры. Но команда рискует заявить игрока на матч, заигранного за другую команду.
- 6.4. При дозаявке капитан или представитель команды несет ответственность за здоровье игрока при отсутствии подписи данного игрока в заявке команды.

7. Переходы игроков в течение сезона запрещены.

- 7.1. Переход игроков в кубке ЗАПРЕЩЕН.
- 7.2. Если на игре (на поле) присутствовал заигранный за другую команду игрок, то команде присваивается техническое поражение 0:3, если организаторы выявят данное нарушение в течение 7 суток после завершения матча.
- 7.3. Команда соперников вправе написать претензию организаторам, если они увидят данное нарушение. Определить нарушение организаторы могут по фотоматериалам и видеозаписям матчей.
- 7.4. В случае дисквалификации команды или досрочного завершения команды участия в сезоне, игроки также **не могут** перейти в другие команды.

8. Участие игрок за несколько команд запрещено.

- 8.1. Один игрок **не имеет** право быть заявленным за разные команды и участвовать в играх за разные команды вне зависимости от дивизиона и эшелона.
- 8.2. Если организаторы выявят данное нарушение, то игрок получает дисквалификацию до конца Кубка, а данная команда получает техническое поражение в этом матче со счетом 0:3 в пользу их соперников, при условии, если они одержали победу в этом матче. Если команда проиграла в данном матче, то при выявлении нарушении все забитые мячи аннулируются.
- 8.3. Если игроки других команд выявили нарушение в матче, то они имеют право обратиться к организаторам, зафиксировав нарушение (по фотографиям или видеозаписям собственным и в группе лиги).
- 8.4. Для выявления нарушения необязательно наличие игрока в заявке в одной из команд, если нарушение можно доказать по фото или видео, а также если нарушение увидели организаторы.
- 8.5. Данные пункты нарушения действуют в течение 7 суток после завершения игры.

9. Медицинская помощь

- 9.1. Руководство НФЛ не несет ответственность за здоровье игроков во время матча.
- 9.2. Организаторы имеют у себя на каждом матче набор первой медицинской помощи. Список: бинт стерильный, бинт эластичный, заморозка, раствор аммиака, Бактерицидный лейкопластырь, Кровоостанавливающий жгут, анальгин.
- 9.3. Организаторы имеют только базовые навыки для оказания первой медицинской помощи с помощью средств, указанных в пункте 8.2. данного регламента Ночной Футбольной Лиги.

10. Перенос или отмена игр, пожелания по расписанию.

- 10.1. Перенос или отмена игры до начала матча возможны при выполнении следующих пунктов:

- предупредить организаторов не позднее, чем за 2 суток до игры (ровно 48 часов);

- при согласовании с руководством «НФЛ»;
- за один сезон возможен только **один перенос или отмена** игры команды.
- матчи плей-офф не подлежат переносу или отмене.

- 10.2. В случае, если команда не может сыграть предстоящий матч и руководство НФЛ они предупредили позднее, чем за один день (48 часов) до игры, то руководство в праве поставить тех.поражение команде со счетом 0:3, а также вынести штраф в размере оплаты за игру. Команда обязана оплатить штраф до начала следующей игры. В противном случае, команда не допускается до игр до оплаты штрафа.
- 10.3. Если команда отправила пожелание на одно время, а после оглашения расписания, которое составлено по их пожеланию, меняет свое решение, то перенос игры не осуществляется. Если команда отказывается играть, то ставится техническое поражение и штраф в размере оплаты за игру. Команда обязана оплатить штраф до начала следующей игры. В противном случае, команда не допускается до игр до оплаты штрафа.

11. Определение победителей, переходы по дивизионам.

- 11.1. Кубок проводится в два этапа. Групповой этап. Каждый играет с каждым. За победу начисляется 3 очка, ничья - 1 очко, проигрыш – 0 очков. В плей-офф проходят команды, занявшие 1-2 места в каждой группе. Также два лучших третьих места попадают в плейофф по п.11.4
- 11.2. В случае равенства очков у двух команд на групповом этапе, итоговые места определяются:
- по результатам игр между собой;
 - по лучшей разности забитых и пропущенных мячей во всех матчах;
 - по наибольшему числу побед во всех матчах;
 - по наибольшему числу забитых мячей во всех матчах;
 - при равенстве всех показателей проводится повторный матч, в рамках которого определяется победитель.
- 11.3. В случае равенства очков у трех команд и более, итоговые места определяются:
- по результатам игр между собой (ведется подсчет набранных очков в матчах между этими командами);
 - по лучшей разности забитых и пропущенных мячей в играх между собой (у трех команд и более);

- по наибольшему числу побед в играх между собой (у трех команд и более);
- по наибольшему числу забитых мячей в играх между собой (у трех команд и более);
- по лучшей разности забитых и пропущенных мячей во всех матчах;
- по наибольшему числу побед во всех матчах;
- по наибольшему числу забитых мячей во всех Матчах;
- при равенстве всех показателей проводятся игры между этими командами по круговой системе.

11.4. Определение лучших третьих мест:

- по количеству набранных очков;
- по лучшей разности забитых и пропущенных мячей в группе;
- по наибольшему числу побед;
- по наибольшему числу забитых мячей;
- по наименьшему числу пропущенных мячей;
- при равенстве всех показателей проводятся игры между этими командами по круговой системе.

11.5. Пары соперников в $\frac{1}{4}$ финала составляются следующим образом:

1 место в группе А – 3 место в группе В/С

2 место в группе В – 2 место в группе С

1 место в группе С – 2 место в группе А

1 место в группе В – 3 место в группе А/С

- 11.6. В случае ничейного результата в основное время в матчах плей-офф победитель определяется в послематчевой серии пенальти.
- 11.7. Перед серией пенальти команда может сменить вратаря и должна выбрать бьющую тройку игроков.
- 11.8. Команды наносят по три удара в одинаковом порядке без смены игроков и вратаря в течение серии. Если после трех ударов каждой команды победитель не определен, то команды пробивают пенальти до первого победного мяча.
- 11.9. В случае равенства забитых мячей у двух и более игроков, итоговые места определяются по количеству голевых передач. В случае равенства голевых пасов у двух и более игроков, итоговые места определяются по количеству

забитых мячей. Если оба параметра одинаковые, то победитель определяется по наибольшему количеству очков своей команды по сравнению с другой.

12. Экипировка

- 12.1. Не разрешается играть в сороконожках и бутсах.
- 12.2. Не разрешается играть в очках с металлической оправой.
- 12.3. Организаторы предоставляют комплект манишек на игру команды по согласованию перед матчем. Взять манишки может только представитель. Штраф за утерянную манишку – 500 рублей.

13. Место проведения

- 13.1. Чемпионат проводится в манеже Матч Арена и на стадионе Динамо.
- 13.2. Время: 2x20 минут.
- 13.3. Формат ворот: 3x2м.

14. Порядок оформления документов

- 14.1. Для участия в соревновании команды обязаны предоставить заявку установленного образца и внести регистрационный взнос, подтверждающий участие команды в турнире. В противном случае команда не допускается до игры.
- 14.2. Данный регламент может дополняться руководством НФЛ г.Пермь.
- 14.3. Если спорная ситуация по ходу турнира не подходит не под один из пунктов данного регламента, то вопрос выносится на обсуждения с организаторами, которые выносят окончательный вердикт по ситуации.

15. Финансовые условия

- 15.1. Взнос делится на части. Первую часть команда вносится за весь групповой этап.
- 15.2. Далее оплачивается каждый матч в плей-офф перед игрой.
- 15.3. Если команда не оплатила взнос, то ей засчитывается техническое поражение 0:3.
- 15.4. Если у команды есть долг, то не допускается до игры.
- 15.5. Если команда явилась на игру составом, позволяющим участвовать в матче, а их соперник по данной игре не допущен или не явился на игру, то данная команда может не оплачивать взнос за эту игру, если они не пожелают

арендовать поле на данное время. Если команда остается играть только своим составом, то оплачивает половину взноса за матч.

- 15.6. До чемпионата не допускаются игроки, которые являлись представителями команд в прошлом сезоне, и не оплатили штрафные санкции за прошлый сезон.

16. Награждение

- 16.1. Команды, занявшие призовые места награждаются дипломами, медалями, кубками, денежными призами и подарками от спонсоров. Лучшие игроки: лучший вратарь, лучший игрок награждаются отдельными призами.

1 апреля 2021 год