

**Регламент проведения Летнего-осеннего Сезона и Кубка чемпионов  
Ночной Футбольной Лиги г.Перми и Пермского края в формате 6х6 2022 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 нецензурных выражений игроков, поэтому за нецензурную брань предусмотрены желтые карточки без пропуска (подробнее в регламенте ниже).

**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 (первый тур и два последних тура). Далее взнос поматчевый. В противном случае команда не допускается до игр и не ставится в расписание.
- 3.2. Сыграв первую игру в Летнем-осеннем сезоне Ночной Футбольной Лиги, команда автоматически соглашается с данным регламентом.
- 3.3. Сроки проведения: 01.07.2022 – 20.11.2022 года. (сроки проведения могут сдвигаться с оповещением капитанов).
- 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: Понедельник - пятница, 20:00-23:20. Последняя игра заканчивается не позднее 23:20.
- 3.6. Чемпионат проходит по круговой системе в каждом дивизионе.
- 3.7. В течение чемпионата возможны ситуации, при которых команде нужно сыграть две игры в неделю. Подписывая заявку, команда подтверждает, что способна сыграть 3-5 раз за сезон по две игры в неделю.
- 3.8. Максимальное количество человек в заявке на турнир и игру - 20.
- 3.9. Команда имеет право начинать и вести игру, если на поле не менее 5 человек. Если команда состоит из 4 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).
- 3.10. 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.

- 3.11. 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.
- 3.12. 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.
- 3.13. Если команда не доиграла сезон до конца по любым причинам (не сыграла два матча или больше и получила технические поражения в них), её очки сохраняются, но она находится вне зачета и в итоговой турнирной таблице будет на последнем месте. Место в дивизионах будет аннулировано. (для Зимнего сезона 21-22 условия могут отличаться).
- 3.14. Если команда завершила участие в Чемпионате, не доиграв до конца по любым причинам и сыграв при этом меньше половины матчей в дивизионе, то меняются результаты всех проведенных матчей в пользу их соперников с преимуществом в три забитых мяча. Во всех последующих матчах ставится техническое поражение данной команде со счетом 0:3. У данной команды стираются все забитые мячи. У команд соперников сохраняется статистика игроков по забитым голам и голевым пасадам. Если забитых мячей было больше 3, а после снятия команды, организаторы изменили счет на 3:0, то команда имеет возможность, какие и чьи 3 гола оставить. Также эта команда не допускается до участия в НФЛ любого сезона без оплаты штрафа 3000 рублей (3.14). Также не допускается представитель команды, если он присутствует в заявке за другую команду на следующий сезон, и он не оплатил штрафные санкции за прошлый сезон. Место команды в дивизионе аннулируется, следующий сезон сможет начать только с последнего дивизиона.
- 3.15. Если команда завершила участие в Чемпионате, не доиграв до конца по любым причинам и сыграв при этом половину матчей или больше половины матчей в дивизионе, то результаты всех проведенных матчей не меняются, а во всех последующих матчах ставится техническое поражение данной команде со счетом 0:3. Также эта команда не допускается до участия в НФЛ любого сезона без оплаты штрафа 3000 рублей. Также не допускается представитель команды, если он присутствует в заявке за другую команду на следующий сезон. Место команды в дивизионе аннулируется, следующий сезон сможет начать только с последнего дивизиона.
- 3.16. Отсчет матчей в пунктах 3.14 и 3.15 происходит только от фактически возможных матчей. Например, в дивизионе 15 команд, фактически игр там 14. Команда 1 снимается с турнира. И если Команда 2 уже снялась с турнира до момента дисквалификации Команды 1, то отсчет матчей идет не по 14 фактическим играм, а по 13.
- 3.17. Команды второго эшелона могут поменять название в течение первых трех матчей сезона один раз.
- 3.18. Если команда пожелала сменить название в 3 дивизионе 1 эшелона, то им нужно сыграть под новым названием два следующих сезона. Представитель должен

- остаться тот же на следующие два сезона без возможности перейти в другую команду.
- 3.19. Если команда пожелала сменить название в 2 дивизионе 1 эшелона, то им нужно сыграть под новым названием три следующих сезона. Представитель должен остаться тот же на следующие три сезона без возможности перейти в другую команду.
- 3.20. Если команда пожелала сменить название в 1 дивизионе 1 эшелона, то им нужно сыграть под новым названием три следующих сезона. Представитель должен остаться тот же на следующие три сезона без возможности перейти в другую команду.
- 3.21. Если команда желает поменять название (полностью) для спонсора в 1 дивизионе 1 эшелона, то ей нужно выполнить все требования этих пунктов:
- представитель или капитан должен остаться тот же, что и прошлые два сезона до этого чемпионата;
  - 50% состава должны остаться с позапрошлого сезона, и эти игроки не смогут перейти за другую команду в текущем сезоне;
  - команде нельзя дозаявлять более двух игроков перед сезоном и в течение сезона, и все игроки не смогут перейти в другую команду в этом сезоне.
  - заявка команды фиксированная перед сезоном, после этого изменения в заявке не могут быть.
  - в случае дозаявки после договоренности о составе с организаторами, команда получает техническое поражение 0:5, а игрок дисквалификацию на весь сезон. В случае повторения - дисквалификация команды.
- 3.22. Организаторы вправе в индивидуальном порядке решать о переименовании команды и введению дополнительных условий на текущий или следующие сезоны в зависимости от ситуации по сохранению численности состава и представителя команды, но основополагающим пунктом является пункт - 3.21.
- 3.23. В 1-2 дивизионах команда не может передавать свое место другой команде или право на управление своей командой другому представителю/капитану/коллективу/команде. Организаторы в индивидуальном порядке решают о допуске к сезону такой команды и о введении дополнительных условий для участия в сезоне.
- 3.24. В том случае, если команда и капитан не выходят на связь с организаторами в течение 2-х недель, организаторы вправе дисквалифицировать команду из сезона.
- 3.25. Технические поражения команде проставляются в течение семи суток после определения дисквалификации команды с данного сезона.
- 3.26. Если команда снимается с чемпионата досрочно, либо не участвует в сезоне, ее результаты по дивизионам аннулируются и команда опускается в пятый дивизион.

#### **4. Правила игры и судейство.**

- 4.1. Соревнования проводятся по упрощенным 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 в зоне фишек
- 4.6. В случае неправильной замены судья вправе показать желтую карточку за нарушение.
- 4.7. Продолжительность игры: два тайма по 20 минуты. Перерыв в матче не предусмотрен. Приветствие команд не предусмотрено.
- 4.8. Количество играющих на поле: 5 игроков и 1 вратарь.
- 4.9. Размеры вратарской зоны: от ближней штанги до боковой линии – 6 метров, вглубь поля – 6 метров.
- 4.10. Пенальти производится с расстояния 6 метров.
- 4.11. При вводе аута или штрафного, свободного удара соперник должен находиться в пяти метрах от мяча. Судья самостоятельно принимает решение, как нужно ввести мяч в игру, по свистку или без.
- 4.12. Ввод мяча от ворот руками. Аут вводится с земли. На ввод мяча предоставляется 5 секунд, по истечению времени судья передает право для ввода мяча другой команде.
- 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, показав желтую карточку за нарушение. Применяется данный пункт только при возможности проверки через видеозапись, организаторов 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.
- 4.18. Если судьи допустили ошибки в течение игры, организаторы вводят санкции в отношении судьи (не допуск до матчей в течение определенного срока, не допуск до матчей определенного дивизиона). Матч при этом НЕ переигрывается, результат остается прежним.

- 4.19. В случае ничейного результата в плей-офф Кубка чемпионов, победитель определяется в послематчевой серии пенальти. Перед серией определяется три бьющих игрока, которые будут производить удары. Каждая команда бьет по три удара, далее по одному удару до определения победителя в той же последовательности, что и первые три удара.

## **5. Нарушения и дисквалификации.**

- 5.1. Справка терминов: “Нарушение” - традиционное нарушение правил. “За мат” - получение желтой карточки за нецензурную брань игрока (это замена черной карточке).
- 5.2. Игрок, получивший желтую карточку за нарушение, получает 2-х минутную дисквалификацию в этом матче.
- 5.3. Если игрок получил прямую красную карточку, команда остается в меньшинстве до конца данного матча, а игрок дисквалификацию на данный матч и как минимум на следующую игру.
- 5.4. Судья может показать прямую красную карточку после желтой карточки за нарушение.
- 5.5. Если вратарь получает желтую за нарушение или красную карточку, то именно он покидает поле.
- 5.6. Игрок, имеющий четыре желтые карточки (любые) или одну красную по сезону, пропускает следующую игру. После пропуска игры карточки сгорают.
- 5.7. За нецензурную брань игроку дается желтая карточка за мат, но она не считается в двухминутную дисквалификацию в текущем матче.
- 5.8. Если нецензурная брань была адресована судье, то это считается за неспортивное поведение, санкции к которому предъявляются в виде карточек за нарушение.
- 5.9. За один матч игрок может получить любое количество желтых карточек за мат, но они не влияют на дисквалификацию в этом матче, но они могут суммироваться на последующие игры.
- 5.10. Игрок, имеющий всего 4 желтые карточки (без разницы за нарушение или за мат) в течение сезона, пропускает именно следующий один матч после определения дисквалификации. После пропуска матча карточки сгорают.
- 5.11. Кубке чемпионов игрок, имеющий 4 желтые карточки пропускает следующую игру. После четвертьфиналов карточки сгорают.
- 5.12. Капитаны должны отслеживать дисквалификации на сайте лиги. Организаторы должны предупредить игрока или капитана команды о дисквалификации не позднее, чем три часа до игры.
- 5.13. 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).
- 5.14. Если после дисквалификаций в течение матча (желтые или красные карточки) на поле у команды остается три игрока, то игра останавливается, а команда ставится

техническое поражение со счетом 0:3 с сохранением авторов голов команды-соперницы.

- 5.15. 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.
- 5.16. 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).
- 5.17. 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.
- 5.18. 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.
- 5.19. Игрок может вернуться к участию в играх НФЛ после одобрения организаторами.
- 5.20. 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.
- 5.21. Из одного сезона в другой сохраняются желтые карточки игроков, даже при условии перехода игрока из одной команды в другую. Но по одной желтой карточке сгорают.
- 5.22. 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.
- 5.23. 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, написав в сообщения группы ВК.
- 6.3. Если дозаявка произошла менее, чем за 24 часа до матча, организаторы не несут ответственность за правильную дозаявку игрока, даже если они приняли эту дозаявку.
- 6.4. Возможна дозаявка за более позднее время до игры или после игры. Но команда рискует заявить игрока на матч, заигранного за другую команду.
- 6.5. При дозаявке капитан или представитель команды несет ответственность за здоровье игрока при отсутствии подписи данного игрока в заявке команды.
- 6.6. В кубке чемпионов составы идентичны текущему сезону.
- 6.7. Дозаявлять игроков на финал нельзя, состав должен быть идентичен полуфиналу.

## **7. Переходы игроков в течение сезона.**

- 7.1. Переход игроков из одной команды в другую разрешен ТОЛЬКО при условии, что после того, как игрок перешел в другую команду, он должен пропустить 5 календарных игр (туров) данной команды в данном сезоне (игры КЧ и ОК не учитываются), при этом не играя за прошлую команду.
- 7.2. Отсчет пропущенных игр пойдет только с того момента, когда представитель одной команды напишет организаторам дозаявку данного игрока. Игры, завершившиеся техническим поражением, считаются за пропущенный матч.
- 7.3. Игрок, перешедший в другую команду, не участвует в первенстве Лучших игроков по всем номинациям. И не может перейти вновь в другую команду.
- 7.4. Если на игре (на поле) присутствовал заигранный за другую команду игрок, то команде присуждается техническое поражение 0:3, если организаторы выявят данное нарушение в течение 7 суток после завершения матча.
- 7.5. Команда соперников вправе написать претензию организаторам, если они увидят данное нарушение. Определить нарушение организаторы могут по фотоматериалам и видеозаписям матчей.
- 7.6. Если представитель заранее согласовал переход игрока из его команды с организаторами и также согласовал нового игрока в команду заранее, то перебор игроков (больше 20) за нарушение не считается. Но в случае, если организаторы не получили уведомление по дозаявке, а игроков уже больше 20 человек в команде, то организаторы вправе изменить результат матча на техническое поражение со счетом 0:3.
- 7.7. В случае дисквалификации команды или досрочного завершения команды участия в сезоне, игроки могут перейти в другие команды строго по пункту 7.1. с одним исключением, что отсчет пропущенных игр может пойти после последнего фактически сыгранного матча данной команды (не ТП), и если данные игроки не были дисквалифицированы на другой определенный срок от участия в Ночной лиге.

## **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 на 5 матчей, 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. Если даже игрок не заявлен именно за команду(1), в матче которой принял участие, при этом он был заявлен за другую команду(2), но в ней еще не играл, то автоматически считается заигранным за данную команду(1).
- 8.6. Данные пункты нарушения действуют в течение 7 суток после завершения игры.
- 8.7. Организаторы вправе вводить дополнительные условия для команд, заранее предупреждая их.

## **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.



- 10.2. В случае, если команда не может сыграть предстоящий матч и руководство НФЛ они предупредили позднее, чем за два дня (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 без оплаты штрафа.
- 10.3. Если команда отправила пожелание по не играющему дню, 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 должна оплатить штраф до начала следующей игры. В противном случае, команда не допускается до игр до оплаты штрафа.
- 10.4. Команда имеет право пропустить только **одну неделю** в сезоне и перенести **одну игру** с предупреждением не позже 48 часов до игры.
- 10.5. По завершению первого месяца турнира организаторы оглашают ориентировочные даты завершения сезоны.
- 10.6. Если в последние две недели у команды остается больше двух матчей за сезон, организаторы имеют право ставить больше игр команде, иначе команда получает технические поражения в матчах, которые она не успеет доиграть.
- 10.7. В последние две недели сезона организаторы не принимают пожелания команд на последние туры (2 тура), заранее предупреждая об этом команды.
- 10.8. Пожелания по расписанию принимаются на каждую неделю отдельно только в четверг в группу Ночной Футбольной лиги формата 6х6.
- 10.9. Пожелания только в формате двух дней, на которые не нужно ставить игры. Например: “не ставьте игры во вторник, среду”. Остальные пожелания не принимаются, например, по времени.
- 10.10. Организаторы за весь сезон смогут реализовать от 50 до 80% пожеланий команды.
- 10.11. Если пожелание по расписанию пришло позже назначенного срока, организаторы могут не учитывать их при формировании календаря.
- 10.12. Матчи плей-офф Кубка чемпионов не переносятся.

## **11. Определение победителей, переходы по дивизионам.**

- 11.1. Чемпионат проводится по круговой системе. Каждый играет с каждым. За победу начисляется 3 очка, ничья - 1 очко, проигрыш – 0 очков.
- 11.2. В случае равенства очков у двух команд в сезоне или на групповом этапе КЧ, 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 в сезоне или на групповом этапе КЧ, 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. 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. Кубок Чемпионов**

12.1. По завершению сезона победители и призеры имеют право заявиться в Кубок Чемпионов НФЛ.

12.2. В Кубке чемпионов принимают участие только победители и призеры прошлого сезона.

12.3. Состав команды должен быть идентичен составу команды в данном сезоне. Дозаявить игроков на финал кубка нельзя, даже если игрока в это же время дозаявили в сезоне.

12.4. Составы на финал должны быть идентичны полуфиналу.

12.5. В случае попадания команды в полуфинал команда получает дополнительную квоту для прохода выше по дивизионам в следующем сезоне. (Если в зоне прохода выше заканчивает сезон, то переход на 2 дивизиона выше. Если не в зонах прохода и вылета, то на 1 дивизион выше. Если вылетает по итогам сезона, то сохраняет за собой место в этом дивизионе).

12.6. Игры кубка чемпионов обслуживают два арбитра.

### **13. Экипировка**

- 13.1. Не разрешается играть в бутсах с железными шипами (в шести шипах). В случае, если команда соперников увидела нарушение, она вправе сообщить об этом судьё. Игрок в бутсах должен покинуть поля или переодеть обувь.
- 13.2. Не разрешается играть в очках с металлической оправой.
- 13.3. Организаторы предоставляют комплект манишек на игру команды по согласованию перед матчем. Взять манишки может только представитель. Штраф за утерянную манишку – 500 рублей.

### **14. Место проведения**

- 14.1. Чемпионат проводится на стадионе - «Динамо» по адресу ул. Краснова 1 (стадион может измениться в течение сезона).
- 14.2. Формат поля: 40-45 x 25-30м.
- 14.3. Формат ворот: 3x2м.

### **15. Порядок оформления документов**

- 15.1. Для участия в соревновании команды обязаны предоставить заявку установленного образца и внести регистрационный страховочный взнос, подтверждающий участие команды в турнире. В противном случае команда не допускается до игры.
- 15.2. Данный регламент может дополняться руководством НФЛ г.Пермь.
- 15.3. 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.

### **16. Финансовые условия**

- 16.1. Общий взнос за чемпионат зависит от количества команд. Взнос за одну игру составляет - 1500 рублей (1600 руб безналичный расчет).
- 16.2. Перед первым матчем команде нужно оплатить взнос за два последних матча и за первый матч.
- 16.3. Оплата взноса за игру производится **только** перед началом игры, иначе команда не допускается до игры.
- 16.4. При безналичной оплате через юр лицо взнос осуществляется сразу за весь сезон.
- 16.5. Если команда не оплатила взнос, то ей засчитывается техническое поражение 0:3 и организаторы вправе не ставить команду в расписание и отстранить команду от участия в Чемпионате. (Если оплаты не было в течение 7 дней после матча, команде ставится техническое поражение).
- 16.6. Организаторы вправе отстранить команду от участия в Чемпионате, если команда не оплатила страховочный взнос.
- 16.7. Команде нельзя доплачивать за матчи из страховочных взносов. Если команда не доплатила за данный матч, то она обязана оплатить долг до начала следующей

- игры. В противном случае команда не допускается до игры и на нее накладывается штраф в размере оплаты за игру.
- 16.8. Если у команды есть долг, то не допускается до игры.
  - 16.9. 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.
  - 16.10. Если команда принимает участие в турнире во всех матчах, то страховочный взнос, который состоит из оплаты за две игры, является оплатой за предпоследний и последний матчи в Чемпионате.
  - 16.11. Если команда принимает решение не доигрывать сезон, то страховочный взнос не возвращается.
  - 16.12. Любое техническое поражение оплачивается проигравшей командой. (Например, в конце сезона команда решила не доигрывать последний матч, в этом случае у команды, которая приняла это решение, списывается взнос за эту игру).
  - 16.13. До чемпионата не допускаются игроки, которые не оплатили штрафные санкции за прошлый сезон.
  - 16.14. Если команды имеются долги по завершению сезона, то она не допускается до награждения.
  - 16.15. Если у команды по завершению сезона имеются долги перед лигой, то игроки этой команды не допускаются до игр следующего сезона без оплаты долга.
  - 16.16. Если кто-то из игроков команд сломал оборудование и другие объекты стадиона вне игры, то штраф накладывается на команду.

## **17. Награждение**

- 17.1. До награждения допускаются команды, которые сыграли все матчи в сезоне и имеют полностью оплаченный взнос.
- 17.2. Команды, занявшие призовые места награждаются дипломами, медалями, кубками, денежными призами и подарками от спонсоров. Лучшие игроки: лучший вратарь, лучший бомбардир, лучший ассистент награждаются отдельными призами.

**1 июля 2022 год**