



**ЛИГА МИНИ-ФУТБОЛА
ПРИДНЕСТРОВЬЯ
СПОРТИВНЫЙ КОМПЛЕКС
«LIONS ARENA»**

MD-3300, г. Тирасполь, ул. 9 Января, 209
Тел.: +373(533)5-44-77, +373(533)5-57-57



Lions Arena

E-mail: lmfp@idknet.com, info@lionsarena.md,
www.lmfp.md, www.lionsarena.md

**РЕГЛАМЕНТ ПРЕДСЕЗОННОГО ЛЕТНЕГО КУБКА ПО МИНИ-ФУТБОЛУ
«LIONS KING CUP» / «LIONS CUP»**

ОРГАНИЗАТОРЫ

- Лига мини-футбола Приднестровья (LMFP)
- Спортивный комплекс «Lions Arena»

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

- г. Тирасполь, ул. 9 Января, 209, Спортивный комплекс «Lions Arena»

ПРОВЕДЕНИЕ СОРЕВНОВАНИЙ

- Ответственность за проведение соревнований, включая инфраструктуру, игровые мячи, назначение арбитров, медицинское обеспечение берет на себя организационный комитет (далее – ОК).
- Организация и проведение соревнований осуществляются в соответствии с настоящим Регламентом.
- Стадионы являются спортивными сооружениями, публичными общественными местами для проведения массовых спортивных мероприятий, в период проведения которых действующее законодательство регламентирует порядок поведения граждан, который участники спортивных мероприятий обязаны соблюдать.
- Участники спортивных мероприятий обязаны соблюдать правила пользования стадионами и несут дисциплинарную ответственность за допущенные нарушения и материальную: за нанесение имущественного ущерба, причиненного такими нарушениями.

СХЕМА И ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

1. Предсезонный летний кубок по мини-футбола проводится в 2-ух категориях:
 - «LIONS KING CUP» – профессионалы/полупрофессионалы/любители;
 - «LIONS CUP» – любители (в т.ч. игроки, которые не принимали участие в Чемпионате «Lions League» - Премьер Лига, Лига А в сезоне «Весна-2022»).
2. Предсезонный летний кубок «Сезон-2022» проводится:
 - «LIONS KING CUP» в два этапа: **на первом этапе («групповой этап»)** команды играют по круговой системе («каждый с каждым») в один круг.
Групповой этап: 1 тур: 1-4, 2-3, 2 тур: 3-1, 4-2, 3 тур: 1-2, 3-4.

На групповом этапе места команд определяются по наибольшему количеству набранных очков после проведения всех запланированных в расписании игр. Если две или более команды набирают одинаковое количество очков, места команд в турнирной таблице определяются из следующих критериев:

- a) большее количество очков, набранных командами с одинаковым количеством очков в матчах, сыгранных ими между собой;
- b) лучшая голевая разница в матчах, сыгранных командами между собой;
- c) большее количество забитых голов в матчах, сыгранных командами между собой;

- d) наибольшее количество побед во всех сыгранных матчах;
- e) лучшее общее соотношение забитых и пропущенных голов (разница забитых и пропущенных голов во всех сыгранных матчах);
- f) большее количество голов, забитых во всех сыгранных матчах;
- g) меньшее количество красных карточек, полученных во всех сыгранных матчах;
- h) меньшее количество прямых красных карточек, полученных во всех сыгранных матчах;
- i) меньшее количество желтых карточек, полученных во всех сыгранных матчах;
- j) в случае равенства всех этих показателей – по жребию.

На втором этапе по итогам сыгранных матчей 2 команды, занявшие 1 и 2 место в группе, выходят в финал, 2 команды, занявшие 3 и 4 место в группе, играют матч за 3 место. Финальная игра и игра за 3 место состоят из одного матча. В случае ничейного результата, победитель определяется по результатам серии пенальти. Порядок пробития пенальти: обе команды выполняют по 3 удара. Перед начальной процедурой пробития послематчевых пенальти команды определяют по 5 игроков, бьющих пенальти. Команда забившая большее количество голов становится победителем матча. Если после выполнения 3 ударов обе команды забьют равное количество голов или не забьют ни одного, выполнение ударов продолжается до тех пор, пока одна из команд не забьет на один гол больше при одинаковом количестве пробитий.

- **«LIONS CUP»** в два этапа: **на первом этапе («групповой этап»)** команды путем проведения жеребьевки будут разделены на 3 группы (Группа А – 5 команд, Группа В – 5 команд, Группа С – 4 команды); в группах команды играют по круговой системе («каждый с каждым») в один круг.

Групповой этап:

Группа А

1 тур: 1 – пропускает, 2-5, 3-4, 2 тур: 5-1, 4 – пропускает, 2-3, 3 тур: 1-4, 5-3, 2 – пропускает, 4 тур: 3-1, 4-2, 5 – пропускает, 5 тур: 1-2, 3 – пропускает, 4-5.

Группа В

1 тур: 1 – пропускает, 2-5, 3-4, 2 тур: 5-1, 4 – пропускает, 2-3, 3 тур: 1-4, 5-3, 2 – пропускает, 4 тур: 3-1, 4-2, 5 – пропускает, 5 тур: 1-2, 3 – пропускает, 4-5.

Группа С

1 тур: 1-4, 2-3, 2 тур: 3-1, 4-2, 3 тур: 1-2, 3-4.

На групповом этапе места команд определяются по наибольшему количеству набранных очков после проведения всех запланированных в расписании игр. Если две или более команды набирают одинаковое количество очков, места команд в турнирной таблице определяются из следующих критериев:

- a) большее количество очков, набранных командами с одинаковым количеством очков в матчах, сыгранных ими между собой;
- b) лучшая голевая разница в матчах, сыгранных командами между собой;
- c) большее количество забитых голов в матчах, сыгранных командами между собой;
- d) наибольшее количество побед во всех сыгранных матчах;
- e) лучшее общее соотношение забитых и пропущенных голов (разница забитых и пропущенных голов во всех сыгранных матчах);
- f) большее количество голов, забитых во всех сыгранных матчах;
- g) меньшее количество красных карточек, полученных во всех сыгранных матчах;
- h) меньшее количество прямых красных карточек, полученных во всех сыгранных матчах;
- i) меньшее количество желтых карточек, полученных во всех сыгранных матчах;
- j) в случае равенства всех этих показателей – по жребию.

На втором этапе по итогам сыгранных игр 3 команды, занявшие 1-3 место в группах А, В и 2 команды, занявшие 1-2 место в группе С выходят в стадию «play-off».

Стадия «play-off»

Четвертьфинал: 1 место (Группа А) x 2 место (Группа В) – пара 1, 2 место (Группа А) x 1 место (Группа В) – пара 2, 1 место (Группа С) x 3 место (Группа А) – пара 3, 2 место (Группа С) x 3 место (Группа В) – пара 4.

Полуфинал: пара 1 – пара 4, пара 2 – пара 3

Финал и матч за 3 место

Матчи стадии «play-off» состоят из одного матча. В случае ничейного результата, победитель определяется по результатам серии пенальти. Порядок пробития пенальти: обе команды выполняют по 3 удара. Перед начальной процедурой пробития послематчевых пенальти команды определяют по 5 игроков, бьющих пенальти. Команда забившая большее количество голов становится победителем матча. Если после выполнения 3 ударов обе команды забьют равное количество голов или не забьют ни одного, выполнение ударов продолжается до тех пор, пока одна из команд не забьет на один гол больше при одинаковом количестве пробитий.

Состав участников предсезонного летнего кубка с разделением по категориям определяется ОК.

НАГРАЖДЕНИЕ УЧАСТНИКОВ СОРЕВНОВАНИЙ

3. Команды, занявшие 1-3 места награждаются денежными призами. Победители соревнований – переходящими кубками.

УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЙ, УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ КОМАНД

Игроки

4. Заявленными игроками могут быть люди мужского пола.
5. На момент подачи заявки игроками должен быть достигнут полный **18 летний возраст**. Игроки младше 18 лет (но достигшие 16 летнего возраста) допускаются к участию к соревнованиям исключительно с письменного согласия законных представителей.
6. Игроки, включенные в заявочные листы команд, должны соответствовать следующим критериям:
 - соответствие статусу игрока «любитель» - игрок, не имеющий обязательств и правовых отношений с какой-либо футбольной командой или клубом;
 - соответствие статусу игрока «полупрофессионал» - игрок, имеющий обязательства и правовые отношения с командами FMF (Дивизия А/Лига 1, Дивизия В/Лига 2), а также с федерациями футзала, пляжного футбола РМ и Амолига;
 - соответствие статусу игрока «профессионал» - игрок, имеющий обязательства и правовые отношения с клубами Национальной дивизии/Супер Лиги FMF или других профессиональных футбольных федераций, Лиг, но не принимавший участие ни в одном из матчей данных Чемпионатов на протяжении **90+1 день** (с момента последнего протокола матча);
 - команды несут полную ответственность за легитимность заявки игроков и соответствие их статусу. В случае обнаружения нарушений в легитимности заявки игроков и соответствие их статусу, команде засчитывается техническое поражение со счетом **0:5** и налагается штраф (при подаче апелляции).
7. Состав команды – число игроков, включенных в общую заявку/заявленных на игру не должно превышать **20 человек**. Заявка должна быть представлена в ОК не позднее , чем за 3 дня до начала соревнований.

8. Команды-участницы соревнований предоставляют в ОК электронным письмом на адрес lmfp@idknet.com/ info@lionsarena.md заявочный лист установленного образца.
9. Команда имеет право заявить/отзаявить, любое количество игроков до начала **2 тура** соревнований. Бланки заявок принимаются электронным письмом на адрес lmfp@idknet.com/ info@lionsarena.md **за 3 дня** до начала матчей.
10. Запрещается участие одного игрока в соревнованиях в составе двух или более команд.
11. Игроки могут одновременно выступать только за один клуб. Если игрок был включен в заявочный лист нескольких команд, он будет считаться легитимным в той команде, в которой будет сыгран первый матч. В случае нарушения игроком данного условия, команде засчитывается техническое поражение со счетом **0:5** и налагается штраф (при подаче апелляции).
12. Все члены команды, участвующие в игре, которые не находятся на поле, должны находиться в специально отведенной запасной зоне или пребывать в границах определенной для них технической зоны.
13. На скамейке запасных во время игры могут находиться только игроки, официальный представитель/тренер команды (не более 2 человек), заявленные на данный матч и включенные в протокол матча.
14. Команды-участницы соревнований обязаны:
 - a) соблюдать регламент организации и проведения соревнований;
 - b) регистрировать игроков согласно установленным требованиям и представлять все необходимые документы для этого;
 - c) гарантировать оплату всех финансовых обязательств, связанных с участием в соревнованиях.
15. Команда-участница соревнований добровольно соглашается с тем, что она разрешает ОК использовать изображение, персональные данные (Ф.И.О., пол, возраст, дата рождения, иные персональные данные, необходимые для достижения целей их обработки) своих игроков для целей телевизионной трансляции, передачи в эфир, публикации в сети Интернет связанных с соревнованиями организуемыми ОК, и передавать такое право от ОК любым третьим лицам без какого-либо дополнительного согласования с игроком и выплаты какого-либо вознаграждения за данное разрешение или последующую передачу данного права.
16. Команды-участницы соревнований несут полную ответственность за состояние здоровья своих игроков и возможность принятия ими участия в игре. Игроки команды-участницы первым появлением на футбольном поле в качестве игрока на матче Предсезонного летнего кубка подтверждают:
 - факт ознакомления с текстом настоящего Регламента;
 - персональную ответственность за собственное здоровье в период участия в соревнованиях.
17. Команды-участницы соревнований несут прямую ответственность за каждое предосудительное поведение своих болельщиков или игроков.
18. Команде, выбывшей/снявшейся из соревнований (по любым причинам), стоимость оплаченного взноса за участие и иные платежи, предусмотренные Регламентом соревнований, не возвращаются.

УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ МАТЧЕЙ

19. Матчи проводятся в сроки, установленные календарем соревнований. Корректируется календарь (меняется дата и время) на усмотрение ОК, исходя из разумной целесообразности.
20. ОК может, в виде исключения, рассмотреть перенос матча на другой день или час, в случае:




- a) отсутствия возможности начать, продолжить, возобновить, закончить матч по причине форс мажорных обстоятельств, невозможность проведение матча по погодным и иным причинам, которые, по мнению арбитра матча опасны для здоровья игроков;
 - b) иным причинам, требующим внесения изменений в календарь соревнований;
 - c) при согласовании переноса матча с командой-соперником один раз за Предсезонный летний кубок;
 - d) команда-инициатор переноса матча оплачивает административную стоимость переноса в размере **400 рублей**. При этом перенесенный матч должен быть сыгран до начала следующего этапа соревнований.
21. Любой перенос матча по просьбе команды осуществляется только в исключительных случаях. При этом, команда, инициирующая перенос матча и команда-соперник, которая согласовала перенос, должны **до среды 14:00** направить запросы на электронный адрес ОК с предложением о переносе матча и указанием причины.
22. В случае неявки или несвоевременного прибытия команды на матч, а также в случае если команда самопроизвольно покидает поле по ходу матча, ей засчитывается техническое поражение со счетом **0:5** и налагается штраф в размере **500 рублей**. Команде соперника в данном случае назначается техническая победа со счетом **5:0**. При этом команда соперников должна находиться на поле в полном игровом составе.
23. Для принятия решения по возникшим такого рода инцидентам арбитрам выделяется не больше **15 минут**. Судейский комитет обязан внести соответствующую запись в протокол.
24. В случаях, когда в преддверии или в ходе соревнований команда расформировывается, отказывается от дальнейшего участия в соревнованиях, она исключается из соревнований.
25. Если на момент прекращения участия, команда сыграла **50%** и более матчей, в оставшихся играх ей засчитывается техническое поражение со счетом **0:5**. Если команда не сыграла **50%** матчей, ее результаты аннулируются.

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭКИПИРОВКЕ ФУТБОЛИСТОВ

26. Команда выбирает домашний или гостевой комплект формы в соответствии с утвержденным календарем игр. Основная обязательная экипировка игрока включает в себя следующие отдельные предметы: футболка, имеющая рукава, шорты гетры, щитки и футбольные бутсы. У всех полевых игроков одной команды находящихся на игровом поле, форма должна соответствовать единой цветовой палитре, виду и содержанию. В случае совпадения цветов формы у обеих команд в рамках одной игровой встречи, команда-гостя (по календарю) должна надеть запасную форму (если имеется), либо футбольные манишки/накидки (отличающиеся по цвету) поверх своей основной игровой формы. При этом, если манишки/накидки являются непрозрачными, такие манишки/накидки должны быть пронумерованы либо на форме должны быть нанесены дублирующие номера, которые будут отчетливо просматриваться в ходе проведения матча.
27. Капитаны команд обязаны иметь капитанские повязки, размещенные на левом предплечье, что будет выделять и определять их игровой статус.
28. Каждый игрок должен носить футболку с коротким или длинным рукавом, с номером между 1 и 99 на спине. Число на футболке должно совпадать с числом, представленным арбитру в протоколе к матчу. Игрок, имеющий разный номер на футболке и шортах или другой части своей экипировки, или же майку, шорты и /или гетры, отличающиеся от экипировки игроков его команды, или не имеет номера на спине (одно- или двузначный), не будет допущен к участию в матче.

29. Если футболка игрока повреждена, то можно поменять ее на майку с другим номером, при условии, что никакой другой игрок не носит/носил этот номер во время игры. В этом случае капитан команды должен уведомить арбитра.
30. Вратарский комплект должен быть отличным от цвета формы полевых игроков своей команды и команды соперника.
31. Обувь с металлическими шипами и на шести шипах не допускается. Арбитр имеет право не допустить до матча/попросить переобуться игрока, если посчитает его обувь опасной для участников матча.
32. Запрещено ношение украшений любого рода.
33. Проверка на соответствие футбольной экипировки игроков является обязанностью арбитра матча, который вправе применить к нарушителям меры наказания вплоть до недопущения игрока или команды в целом к участию в матче.

Перечень разрешенной обуви

Тип обуви	Пример
Обувь для игры на искусственной траве	
Обувь для футзала	
Обувь с 20 и более небольшими эластичными шипами	

КОМПЕТЕНЦИЯ АРБИТРОВ МАТЧА

34. Обязательства Арбитров:

- a) действовать в строгом соответствии с действующими правилами соревнований по мини-футболу, настоящим и дисциплинарным Регламентом, а также другими нормативными документами ОК и рекомендациями его должностных лиц;
- b) вовремя являться на матч (не позднее чем **за 10 минут** времени указанного в календаре соревнований как начало матча). Иметь при себе свисток, секундомер, комплект судейских карточек, единую по цвету и фасону (отличную от цветов экипировки участвующих в матче команд) спортивную форму и спортивную обувь;
- c) принимать решение (если такое решение не было принято ранее) о невозможности проведения матча, обусловленное погодными условиями или прочими обстоятельствами, которые можно квалифицировать, как форс-мажор. Сообщать о принятом решении участвующим командам и главному арбитру с указанием причины;
- d) следить, чтобы матч начинался строго во время, отведенное календарем соревнований;
- e) проверять наличие сетки на воротах и правильность ее установки;
- f) обеспечить до начала и во время проведения матча контроль над выполнением игроками требований настоящего Регламента;
- g) сообщать главному арбитру в форме рапорта обо всех фактах нарушения настоящего регламента, а также о грубых нарушениях со стороны участников

матча, допущенных до/во время/по окончании матча, предусмотренных дисциплинарным Регламентом ОК в случае неявки арбитра на матч (неявкой арбитра считается отсутствие его на момент начала игры по календарю более, чем на 10 минут), матч команд может быть обслужен наиболее квалифицированными, незаинтересованными в исходе матча участниками соревнований, назначаемыми ОК или главным арбитром.

- h) Один или два арбитра являются главными и выполняют все обязанности футбольных судей, находясь напротив боковых линий игрового поля. К судейству соревнований допускаются арбитры, утвержденные главным арбитром соревнований. Арбитр матча является официальным лицом матча, во время и после него. Все действия в его отношении будут квалифицироваться как действия в отношении официального лица

Один из арбитров будет:

- a) управлять заменами в центральной линии и контролировать поведение скамеек запасных, гарантируя, что все запасные игроки и тренерский штаб находятся в границах технической зоны;
- b) вести учет счета, времени, количества желтых и красных карточек и любых других инцидентов с отображением информации в техническом протоколе.

Арбитр имеет право:

- a) начать, приостановить и возобновить игру по мере необходимости;
- b) предупреждать или наказывать игроков как на поле и, так и вне его;
- c) удалить игрока с поля;
- d) добавить компенсированное время в игре за какие-либо задержки на свое усмотрение;
- e) **обратиться за помощью к системе видеоповторов (VAR) для рассмотрения следующих эпизодов:**

1) назначение/не назначение пенальти:

- пенальти неправильно назначен;
- пенальти ошибочно не назначен;
- место нарушения (внутри или за пределами штрафной площади);
- нарушение правил атакующей командой в развитии атаки, что привело к эпизоду с пенальти;
- мяч не в игре перед эпизодом с пенальти;
- совершенное вратарем и/или бьющим игроком нарушение при выполнении пенальти;
- вход до удара в штрафную площадь нападающего или защитника, которые непосредственно вмешиваются в игру, если после выполнения пенальти мяч отскакивает от стойки ворот, перекладины или вратаря.

2) засчитанное/не засчитанное взятие ворот:

- нарушение правил атакующей командой в развитии атаки или при взятии ворот (игра рукой, физическое нарушение и т.д.);
- мяч не в игре перед попаданием в ворота;
- ситуацию «гол/не гол».

3) эпизоды с удалением игрока:

- лишение явной возможности забить гол;
- серьезное нарушение правил;
- агрессивное поведение, укус или плевок в другое лицо;

- использование оскорбительных, обидных или нецензурных жестов;
- срыв перспективной или голевой атаки;
- массовая конфронтация игроков (драка) на футбольном поле.

4) ошибочная идентификация игрока, получившего дисциплинарную санкцию:

- если арбитр определяет нарушение, а затем выносит желтую или красную карточку не тому игроку команды, нарушившей правила, то устанавливается игрок, нарушивший правила. При этом сам факт нарушения не может просматриваться, если только это не касается гола, назначения пенальти или прямой красной карточки.
35. Обо всех инцидентах, в том числе, о случаях оказания прямого или косвенного воздействия на арбитров, организаторов и других официальных лиц матча, произошедших до, во время и по окончании матча, арбитр матча обязан составить письменный рапорт, для рассмотрения дисциплинарным комитетом (далее – ДК), о чем арбитр должен внести соответствующую запись в протокол матча.
36. ДК несет ответственность за ведение архива технических протоколов после игры. Он может передать свои полномочия другому официальному лицу.
37. Просьбы команд о замене арбитров, назначенных на матчи, не принимаются.

ПОВЕДЕНИЕ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ КОМАНДЫ

38. Представители команды обязаны, ни при каких обстоятельствах, вести себя ненадлежащим образом. Процедура, применяемая арбитрами в различных ситуациях, такова:
- a) если официальный представитель команды совершает грубое нарушение правил в период между подписанием отчета о матче капитанами команд и началом матча, тогда арбитр не разрешает, чтобы этот представитель команды оставался на скамейке для членов команды и ее представителей, или, при помощи соответствующего капитана команды, удаляет этого представителя команды с поля.
 - b) если во время матча официальный представитель команды ведет себя так, что по мнению арбитра считается неспортивным поведением, арбитр уведомляет через соответствующего капитана команды официального представителя о ненадлежащем поведении и предупреждает данного представителя о том, что в случае повторения неспортивного поведения, арбитр удалит официального представителя команды из участия в матче.
 - c) если представитель постоянно ведет себя так, что арбитр расценивает как неспортивное поведение, или если официальный представитель команды совершает грубое нарушение правил, арбитр, через соответствующего капитана команды, удаляет данного представителя с поля.
 - d) любые нарушения, совершенные официальными представителями команды, которые произошли в период между концом матча и моментом, когда отчет о матче подписывают капитаны команд, должны быть описаны арбитром в протоколе матча.
 - e) в случае если представитель команды был удален, он должен немедленно покинуть площадку. Если данный представитель команды отказывается это сделать, тогда арбитр просит ОК разъяснить данную ситуацию и описывает произошедший инцидент в протоколе матча.

- f) любые нарушения, совершенные официальными лицами команды, должны быть включены арбитром в протокол матча, подписаны капитаном соответствующей команды, чтобы подтвердить личности представителей, о которых идет речь.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

39. Матчи проводятся согласно действующим правилам игры в мини-футбол
40. Продолжительность одного матча составляет: 2 тайма по 20 минут. Перерыв: до 5 минут.

Замены

41. Одновременно на поле может находиться не более 6 игроков в числе каждой из играющих команд. Замененный игрок должен покинуть поле первым. Любая замена завершена, когда запасной выходит на площадку. Любой замененный игрок может принять дальнейшее участие в одном и том же матче. Все запасные игроки находятся в подчинении и под юрисдикцией арбитра, независимо от того, участвуют они в игре или нет.
42. Замена вратаря: заменить вратаря может любой полевой игрок, при этом он должен осуществить замену вратаря только в центре поля и быть одетым в манишку любого цвета отличающую его от установленной формы команды.
43. Замена полевых игроков: количество замен не ограничено.
44. Команда может произвести замену игрока только с центра поля.
45. Если игрок получил травму, он может покинуть поле в любой его очке, но игрок замены должен войти с центра поля.

Подкаты

46. Игра подкатом запрещена. Выполнить подкат разрешается только в том случае, если рядом нет соперника и только для осуществления блокировки удара (на значительном от соперника расстоянии). При этом подкат должен быть выполнен только в сторону осуществленного удара.

УСЛОВИЯ НАЧАЛА ИГРЫ

47. В случае необходимости, для успешной организации матча ОК инициирует техническое совещание **за 60 минут** до начала игры, о чем оповещает команды-участницы.
48. Протокол матча должен быть заполнен не позднее, чем **за 15 минут** до начала матча представителем или капитаном команды. В случае нарушения данного условия на команду налагается штраф в размере 100 рублей.
49. Идентификация личности игроков осуществляется арбитрами в базе информации на сайте ОК. Арбитр в праве потребовать дополнительно от руководителя команды в целях проверки личности игроков: удостоверение личности/паспорт/вид на жительство игрока и поименный список команды.
50. Команды могут до начала матча взаимно проверить личность заявленных игроков в протоколе матча, посредством своего руководителя, а в его отсутствие, посредством капитана команды. В случае, когда одна из команд требует проверить личность некоторых игроков по причине подмены, арбитр обязан сделать следующее:
а) отметить в протоколе матча обращения с требованием (до начала матча, в перерыве или после окончания игры). В тоже время, команда, требующая проверить личность игрока по мотиву подмены, вправе в этой связи подать ОК соответствующее ходатайство, аргументированное достоверным доказательством;
б) сфотографироваться с предположительно подменным игроком.

51. Состав команды (на поле): **6 игроков** (5 игроков на поле + 1 вратарь).
52. Игра не начинается, если с одной из сторон набирается менее **4** игроков. Если общее количество игроков в одной команде менее **4**, арбитр прекращает матч и записывает сведения об инциденте в отчет о матче.
53. Если в результате удалений в одной из команд остается менее **4 игроков** (без возможности восстановления количества игроков на поле до необходимого минимума), матч должен быть прекращен и команде засчитывается техническое поражение со счетом **0:5**, а команде сопернице – выигрыш со счетом **5:0**. В случае большей разницы мячей или равной пяти результат остается в силе. Если после удаления в составе обеих команд, останется недостаточное для продолжения матча количество игроков (без возможности восстановления количества игроков на поле до необходимого минимума), то обеим командам засчитывается техническое поражение со счетом **0:5**.
54. Если во время игры в команде осталось всего **4 игрока** на поле, и один из этих игроков покидает поле по причине травмы, в то время, когда мяч находится в игре, и, следовательно, общее число игроков не имеет минимального числа из **4 игроков**, арбитр не обязан прерывать игру незамедлительно. Он ждет, когда игра будет остановлена, чтобы обсудить с капитаном команды, может ли игрок, о котором идет речь, продолжать игру, или, есть ли в команде другой игрок, который может в соответствии с правилами заменить этого игрока. В сложившейся ситуации арбитр ждет, когда команда дополнит количество игроков на поле до необходимого минимума, т. е. **4**. Период ожидания составляет не более **10 минут**.

ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ САНКЦИИ

55. Игрок, получивший 2 желтые карточки в разных матчах будет дисквалифицирован на 1 матч.
56. За 2 желтые карточки, полученные игроком в одном матче, а также за прямую красную карточку, игрок удаляется с поля (до конца игры), а команда остается в составе в меньшинстве в течение 5 минут или до пропущенного гола. Отчет времени выполняется с момента возобновления игры. Удаленный игрок также отстраняется от участия в следующем матче. В дальнейшем при подсчете количества карточек они считаются как одна красная. Если игрок получает желтую карточку, а после нее красную, желтая карточка не аннулируется.
57. За красную карточку, полученную игроком за фол последней надежды, игрок будет дисквалифицирован на 1 матча.
58. За красную карточку, полученную игроком за грубый фол, игрок будет дисквалифицирован минимум на 2 матча.
59. За красную карточку, полученную игроком за оскорбительные выражения, агрессивное поведение, применение силы и т.д., игрок будет дисквалифицирован не менее чем на 3 матча и на команду будет наложен штраф.
60. Штрафные санкции будут применяться за нарушения (красные карточки), которые приведут к дисквалификации игрока минимум на 3 матча.
61. Перед финальным матчем и матчем за 3-е место, желтые карточки будут аннулированы.
62. Команды несут прямую ответственность за учет желтых и красных карточек.
63. В случае неоплаты назначенного штрафа, команда к играм не допускается.
64. Сумма штрафа или дисквалификация игрока, желтые и красные карточки, устанавливаются и рассматриваются ДК.
65. На административный состав команды распространяются те же дисциплинарные меры, как и на игроков.

ПОДАЧА ПРОТЕСТА И ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ МЕРЫ

66. Любые протесты по нарушению регламента соревнований, а также по действию арбитров и игроков на поле должны быть поданы не позднее, чем **в течение 48 часов (8 часов, если следующий этап соревнований состоится в течение следующих 24 часов)** после окончания официальной игры. При подаче протеста, команде, подающей протест необходимо внести денежный взнос в размере **500 рублей** и предоставить фото или видеоматериал на основании, которого будет проводиться разбирательство дисциплинарным комитетом. В случае обоснованных доказательств денежный взнос команде возвращается. В случае не обоснованного доказательства денежный взнос зачисляется в фонд ОК.
67. Протест должен быть рассмотрен дисциплинарным комитетом **до пятницы (не позднее начала следующего этапа соревнований)** с момента его поступления, чтобы вынести объективное и независимое решение, по существу.
68. Решения, вынесенные дисциплинарным комитетом, обжалованию и пересмотру не подлежат.
69. Дисциплинарный комитет будет иметь неограниченную и независимую юрисдикцию и сохраняет за собой право вводить штрафные санкции за дисциплинарные инциденты на поле и вне его.
70. Дисциплинарный комитет уполномочен в рамках проводимых разбирательств направить в судейский комитет ходатайство о рассмотрении вопроса по снятию или наказанию арбитров за совершенные ошибки в процессе осуществленного судейства матча.
71. Команда несет полную ответственность за действие своих игроков, представителей и болельщиков во время матча, до его начала и после его окончания, т.е. на всем протяжении турнира.
72. Протесты на любые действия арбитра, имевшие непосредственное отношение к игре (судейские ошибки) не могут стать причиной пересмотра результата матча.
73. Дисциплинарный комитет обладает эксклюзивным правом принимать к рассмотрению протесты или отказывать в этом. Кроме того, дисциплинарный комитет имеет право сам инициировать преследование за нарушение любого пункта регламента.
74. Команда, уличенная в нарушении спортивного принципа ведения борьбы (договорные матчи), снимается с соревнований без права восстановления в течение **365 календарных дней**.

БЕЗОПАСНОСТЬ ПРОВЕДЕНИЯ МАТЧЕЙ

75. При регистрации команды, игроки обязаны пройти медицинский осмотр для получения разрешения на участие в Чемпионате.
76. ОК оставляет за собой право отказать в участии одному участнику или же всей команде в целом по состоянию их здоровья.
77. ОК не несет ответственности за ухудшение состояния здоровья участника соревнований.
78. ОК в лице врача соревнования обязан предоставить первую медицинскую помощь участникам во время проведения спортивных мероприятий в случаях травм, ушибов или же других серьезных повреждениях и провести осмотр поврежденных частей до прибытия скорой медицинской помощи.

ОСОБЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

79. Запрещается преследование футболистов и других лиц по национальным, расовым, религиозным и политическим мотивам.
80. Все споры и разногласия, возникающие между футбольными командами, футболистами и иными субъектами футбола подлежат урегулированию в ДК.
81. Вопросы, непредусмотренные настоящим Регламентом, регулируются ОК.
82. При отсутствии специальных положений ДК принимает решение, основываясь на принципах и нормах применимых на практике.
83. В случае выявления COVID положительной пробы в составе игроков участвующей команды, команда обязана проинформировать организаторов об обнаружении данного факта и предоставить официальный медицинский документ. В случае подтверждения данного факта команда имеет право воспользоваться правом переноса одного матча (при условии подтверждения положительной пробы у 5 игроков). Все последующие игры должны проходить в рамках утвержденного регламента.
84. Положения настоящего Регламента действуют с момента его утверждения и до принятия нового Регламента.

LIONS ARENA

LMFP

2022