

УТВЕРЖДАЮ



Ген. директор В.С. Юшин

2024 года

Регламент

«Winline Медийная Футбольная Лига»

5-й сезон



2024 год

ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

Лига – организатор турнира ООО «МФЛ»

Турнир – соревнования по футболу среди Команд, состоящих из медийных персон, проводимый в целях популяризации спорта среди молодежи, а также продвижения спонсорских брендов на целевую аудиторию.

«Winline Медийная Футбольная Лига» 5-й Сезон - официальное название Турнира.

Логотип Турнира – официальный логотип Турнира, расположенный на титульном листе Регламента, утвержденный Лигой.

Матч- соревнование между 2 Командами, состоящее из 2 Таймов и возможного буллитальти.

Президент Лиги – медийное лицо, представитель Лиги, наделенное функциями управления Турниром.

Команда – футбольная Команда, участвующая в Турнире.

Игрок – участник Команды, играющий на футбольном поле.

КДК (Контрольно-Дисциплинарный Комитет) – избирательный орган среди представителей Лиги, которые на момент Турнира не состоят ни в одной из Команд участников (состав из 2-х человек), и Президента Лиги.

Буллитальти — это название схемы для серии пенальти или буллитов в рамках Турнира.

Челлендж на Тайм –право Команды инициировать видеопросмотр Судьей спорного момента в Тайме.

Тайм-аут - 1 (один) раз за Тайм Команда «на своем владении» имеет право взять тайм-аут продолжительностью 1 (одна) минута.

Челлендж (соревнование)- индивидуальное или Командное соревнование представителей Команд для получения какого-либо преимущества в Матче Турнира .

Контентный Комитет- орган, состоящий из представителей медиа индустрии и/или Лиги, определяющий путем голосования статус «Медиа» Игрока.

Дисциплинарное нарушение –виновно совершенное деяние (действие или бездействие), выразившееся в нарушении правил, установленных настоящим Регламентом и правилами игры.

Санкция - мера ответственности лица за совершение дисциплинарного нарушения.

VAR-система видеоповтора.

СДУ- динамические/светодиодные рекламные конструкции, размещаемые по всему периметру футбольного поля стадиона на первой линии.

Регламент- настоящий документ, который определяет и утверждает как общую миссию, так и технический порядок и правила проведения Турнира.



1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ СОРЕВНОВАНИЯ

1.1 **Популяризация:** привлекать будущих футбольных болельщиков и людей, которые с помощью разнообразных социальных мероприятий будут помогать своей аудитории в соответствии со своими способностями и желаниями.

1.2 **Социальные:** развивать людей, которые будут вписываться в спортивную и социальную среду; признание полезности ежедневных физических упражнений как одного из основных условий для улучшения качества своей жизни и своей аудитории в социальных сетях.

1.3. **Педагогические:** воспитывать здоровых людей с чёткими жизненными и спортивными целями:

1. Быть дисциплинированными и ответственными.

2. быть сознательными.

3. быть открытыми к новому опыту.

4. быть физически активным.

1.4. **Спортивные:** В первую очередь, воспитывать в людях привычки спортсменов и поощрять любовь к спорту на всю жизнь, более того, люди, которые в соответствии со своим талантом, усвоят все концепции и требования Команды Принципы и понимания самой игры футбол, чтобы обеспечить максимальное раскрытие своего потенциала в качестве Игрока, а также постоянно развивать свою страсть к футболу.

1.5. **Психологические:** на основе системного подхода, развивать увлечение футболом у отдельных людей и Команды, поощрять положительные психологические характеристики (ответственность, преданность делу, трудолюбие, осознанность своего участия в процессе), а также помогать людям развиваться и демонстрировать свой потенциал в занятиях и соревнованиях.

1.6. **Здоровье:** прививать правильные привычки гигиены и заботиться о нормальном психофизическом развитии; влияние физической активности не только на улучшение и поддержание своего здоровья, но и на развитие физических качеств и способностей

1.7. **Национальные:** прививать у людей позитивное чувство принадлежности к нашей многонациональной стране, к расам, религиям, народам и культурам, а также проявлять понимание и готовность к сотрудничеству с другими культурами мира.

2. РУКОВОДСТВО ТУРНИРОМ

2.1. Общую и непосредственную организацию, контроль, проведение и оперативное управление Турниром осуществляет Лига.

2.2. Решения по дисциплинарным санкциям принимает КДК.

3. УЧАСТНИКИ ТУРНИРА

3.1. В Турнире принимают участие 20 Команд.

3.2. Команда может быть исключена в ходе Турнира из состава участников решением КДК за отказ от

участия, пропуск Командой и ее участниками мероприятий, проводимых под эгидой Турнира, а также Команда будет подвержена штрафу.

3.3. Место исключённой Команды остается вакантным до окончания Турнира, решение по замене или не замене участника принимает Лига.

4 СТРУКТУРА ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА

4.1. Турнир проводится в 3 этапа.

4.2. 20 Команд разделены на 4 группы по 5 Команд путем жеребьевки.

- Структура первого этапа Турнира: 20 Команд будут поделены на 4 группы (А,В,С,Д), в которых сыграют друг с другом в один круг – всего 4 Матча для каждой Команды.
- Структура второго этапа: каждая Команда из групп первого этапа должна будет сыграть по одной игре с Командами из трех других групп. Определение пар Команд второго этапа определяется жеребьевкой. Всего по три игры у каждой Команды на втором этапе.
- Структура третьего этапа Турнира: Команды занявшие первые места по итогам групповой стадии (первых двух этапов) Турнира напрямую выходят в 1/4 финала. Команды, которые занимают 2 и 3 места в своих группах играют стыковые Матчи (wild card) за право выйти в 1/4 финала.

Формирование стыковых Матчей (wild card) Турнира:

Команда, занявшая второе место в группе А, играет против Команды, занявшей третье место в группе В

Команда, занявшая второе место в группе В, играет против Команды, занявшей третье место в группе А

Команда, занявшая второе место в группе С, играет против Команды, занявшей третье место в группе D

Команда, занявшая второе место в группе D, играет против Команды, занявшей третье место в группе С.

- Серии «булитальти» назначается если Матч заканчивается вничью (по три удара на первом и втором этапе, по пять ударов на третьем этапе).

4.3. Проведение Матчей. Особенные Правила:

- 2 тайма по 25 минут чистого времени.
- Обратные замены разрешены
- Один тайм-аут, продолжительностью в 1 минуту может взять каждая Команда не более одного раза за тайм. Тайм – аут можно брать только на своем мяче.
- Один раз за игру каждая Команда в праве взять «бонусный мяч». Гол «бонусным» мячом в игре приравнивается за два.

5. КАЛЕНДАРЬ ТУРНИРА

5.1. Матчи Турнира проводятся в соответствии с календарем Турнира. Разработку Календаря Турнира осуществляет Лига.

5.2. Недоигранные Матчи не переигрываются, а доигрываются. В доигровке Матча принимают участие только те Игроки, которые были внесены в Протокол Матча, который не был доигран.

5.3. Все дисциплинарные санкции, примененные в сыгранной части Матча к Игрокам (желтые и красные карточки) и Официальным лицам Участника Турнира, а также счет сыгранной части при доигровке

Матча сохраняются.

5.4. Если Матч не был доигран до конца из-за сложившихся метеоусловий, которые, по мнению Судьи, опасны для здоровья Игроков, или форс-мажорных обстоятельств, или в случае выхода во время Матча из строя системы электроосвещения не по вине Организатора Матча и невозможности устранения неисправности в течение 60 минут после времени остановки Матча, то Матч в назначенный день прерывается Судьей и должен быть доигран по возможности на следующий день с минуты, следующей за той, на которой был остановлен. Время проведения такого Матча определяет Лига. В случае невозможности проведения доигровки на следующий день решение по дате, времени и месте доигровке Матча принимает Лига.

5.5. Не подлежит доигровке Матч, недоигранный до конца по следующим причинам:

- а) из-за недисциплинированного поведения Игроков одной или обеих Команд;
- б) в случае присутствия на поле в составе Команды менее 7 Игроков;
- в) из-за вмешательства третьих лиц (болельщиков и иных лиц).

Решение по Матчу, недоигранному по вышеперечисленным причинам, принимает КДК. В случае если по итогам рассмотрения обстоятельств, послуживших причиной прекращения Матча, КДК не вынесет санкции в виде присуждения поражения ни одной из Команд, то Матч должен быть доигран с учетом других возможных санкций, вынесенных КДК (проведение Матча без зрителей, ограниченное кол-во людей возле поля). В случае выхода из строя системы электроосвещения до начала Матча не по вине Организатора и невозможности устранения неисправности в течение 1 часа после установленного времени начала Матча, а также наступления форс-мажорных обстоятельств Матч в назначенное время и/или день отменяется, и по возможности должен быть проведен на следующий день. Время проведения такого Матча определяет Лига. В случае невозможности проведения Матча на следующий день Матч переносится на другую дату.

6. РЕКЛАМНАЯ ИНТЕГРАЦИЯ

6.1. Рекламную интеграцию спонсоров Лиги запрещается вырезать, закрашивать, специально закрывать и т.п., а также менять смысл рекламных слоганов компаний Игроками и Командами. В случае несоблюдения данного пункта Регламента Команда будет дисквалифицирована и подвержена штрафу в размере 1 000 000 (Один миллион) рублей.

7. УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ МАТЧА

7.1 Команды обязаны не позднее чем за 3 дня до даты официального Матча уведомить Лигу о выбранном комплекте игровой формы - фотографией.

7.2 Команда-гость обязана не позднее чем за 2 дня до начала Матча выбрать форму, существенно отличную по цветовой гамме и контрасту от формы, Команды-хозяйки. Окончательное утверждение комплектов форм производит Лига.

7.3 В случае невозможности проведения Матча из-за одинакового цвета форм у двух Команд, выбор формы для обеих Команд берет на себя Лига.

- 7.4 В Матче могут участвовать одновременно не более 4 Игроков со статусом профессионал.
- 7.5 В заявке на Матч обязательно должно быть не менее 8 Игроков из списка А (список медийных Игроков Команды). В случае отсутствия в заявке на игру Команды обязательного количества Игроков из списка А, квота заявляемых Игроков на игру сокращается.
- 7.6 Построение Команд происходит за 7 минут до стартового свистка. За опоздание на построение Команда лишается Челленджа на Тайм.
- 7.7 В Матче должны принимать участие не менее трех медийных Игроков, из списка А одновременно.
- 7.8 Приезд Команд осуществляется за 60-90 минут до начала Матча. Для съемок контента приезд Команд обязан осуществляться централизованно на транспортных средствах (автобус Команды и тп.), либо «своим ходом» при наличии большинства Команды, для корректной работы съемочной группы на Стадионе, осуществляющей видеосъемку.
- 7.9 Протокол составов и расстановка (схема) на Матч подается Лиге в электронном виде за 75 минут до начала Матча, за подачу после установленного времени Команда лишается тайм-аута в тайм.
- 7.10 Сразу после окончания и/или до начала и во время Матча главные тренеры Команд и Игроки обязаны принять участие в пресс-конференции и/или в флеш-интервью.
- 7.11 Игроки стартового состава, а также Игроки, выбранные Лигой, обязаны одевать дополнительные элементы экипировки – официальные GPS-трекеры Лиги.
- 7.12 Лига оставляет за собой право производить дисциплинарные санкции к Командам за неисполнение организационных вопросов.
- 7.13 Правило исполнения 11-ти метрового удара в Матче:
- во время 11-ти метрового удара (пенальти) в Матче - добивание со стороны игроков атакующих Команды, в том числе бьющего запрещено;
 - если атакующая Команда не забивает гол после 11-ти метрового удара, во всех случаях назначается удар от ворот.

8. ЭКИПИРОВКА УЧАСТНИКОВ МАТЧА

- 8.1 Экипировка Участников Матча должна соответствовать требованиям Правил игры. В противном случае участники к Матчу не допускаются. В соответствии с Правилами игры и требованиями ФИФА Игроки обязаны проводить Матчи в щитках. Две Команды должны использовать такие цвета, чтобы отличаться друг от друга и от Официальных лиц Матча. Вратари Команд должны использовать цвета, которые отличают их от других Игроков и Официальных лиц Матча. Если футболки двух вратарей одинакового цвета и других нет, Судья разрешает начать Матч.
- 8.2 Нижние майки Игроков должны быть: – однотонными, того же цвета, что и основной цвет рукава футболки или – разноцветными/с узором, что точно повторяет рукав футболки. Подтрусники/трико Игроков

должны быть того же цвета, что и основной цвет шорты нижней части шорт.

8.3 Цвета формы Команд, в том числе гетры, должны отличаться друг от друга. Предпочтение в выборе формы отдаётся Команде - хозяину Матча. Для участия в Первенстве Команда обязана заявить не менее 2 комплектов экипировки, контрастно отличающихся друг от друга по цвету. Форма вратарей по цвету должна отличаться от формы Игроков обеих Команд, Судьи, Помощников Судьи и Резервного судьи.

8.4 На игровой форме (на рукаве, на спине, на шортах) должен быть нанесен логотип Турнира.

8.5 Нанесение игрового номера и надписи на форме (фамилия, ник) должны соответствовать поданной ранее заявке. За несоответствие без согласования с организаторами Лиги Игрок не допускается к участию в Матче.

8.6 Лига оставляет за собой право в выборе цвета игровой формы Команд во время всего проведения Турнира

8.7 Право нанесения любых рекламных материалов на игровую, тренировочную, парадную и отдельные виды форм принадлежит Командам на исключительной (эксклюзивной) основе, за исключением исключительного (эксклюзивного) права Лиги на размещение шеврона на правом рукаве игровой формы всех Игроков Команд с интеграцией информации о титульном партнере Турнира, а также в номерах на игровой форме.

8.8 В рамках проведения Матчей Турнира применяется два варианта шеврона: для нанесения на светлую игровую форму и для нанесения на темную игровую форму. Логотип, предназначенный для размещения на номерах игровых футболок, представляет собой эмблему (логотип) Лиги. Логотип Лиги должен быть размещен на каждой цифре персонального номера Игрока на футболках игровой формы.

Логотип располагается в нижней части цифры на расстоянии 10 мм - 15 мм (зависит от толщины выбранного шрифта) от нижней кромки цифр "1", "4", "7".

На цифре "2" логотип размещается по центру горизонтальной ножки цифры.

На цифрах "3", "5", "6", "8", "9", "0" логотип размещается по центру цифры в нижней ее части.

По решению Лиги Команда - действующий чемпион имеет право на нанесение чемпионского шеврона на игровую форму на один сезон (следующий за тем, в котором Команда была признана чемпионом). Дизайн (макет) такого шеврона самостоятельно определяется Лигой

9. ЗАЯВКА НА УЧАСТИЕ В ТУРНИРЕ

9.1 В течение Турнира в регистрационные периоды для участия в Матчах Турнира Команда вправе заявить не более 45 Игроков.

9.2 Общее число заявляемых Игроков на сезон со статусом профессионал – не более 10-ти Игроков.

9.3 Заявка на игру составляет 30 Игроков.

9.4 Основную заявку на сезон участники должны подать до 10 апреля 2024 года (включительно) в установленной форме. С 10 по 19 апреля*(до первой игры сезона) можно внести точечные изменения в основную заявку. В день старта первого Матча изменения в заявке не производятся.

9.5 В Матчах Турнира имеют право выступать Игроки:

Статус «Профессионал»:

Игрок, заявленный за Команды, которые участвуют в первенствах ФНЛ (Футбольная национальная Лига).

- Игроки, заигранные в Первенствах: Молодежная футбольная Лига, ЮФЛ (Юношеская Футбольная Лига), третьего дивизиона (ЛФК (любительского Футбольного Клуба), ЛФЛ (Любительская Футбольная Лига) г. Москвы (высший дивизион, Лига чемпионов, Кубок ЛФЛ) в период после 01.02.2024 г. (допускается одна игра в ЛФЛ после 01.02.2024)
- Игрок, участвующий в профессиональных соревнованиях после 01.01.2023 г
- Игроки, участвующие в официальных первенствах разновидности футбола (футзал/мини-футбол, пляжный футбол, футбол 8/8, 7/7, 6/6, 5/5 и тд) после 01.01.2023 г.

Статус «Медийный»:

- Игрок, имеющий данный статус по решению КДК или Контентного Комитета.

Статус «Нейтральный»:

- Игрок, не обладающий статусом «Профессионал», отыгравший в Турнирах Лиги и МКС не менее 3 (трех) Турниров в составе 1 (одной) или нескольких Команд.

9.6 Общее количество заявляемых «профессионалов» для одной Команды не более 8 человек в заявке на Матч.

9.7 Вратари не попадают под статус «профессионал».

9.8 Трансферное окно начинается после 5-го тура и заканчивается перед стартом второго этапа.

9.9 Трансферы между Командами осуществляются с согласия руководителей 2 (двух) Команд, Лигой и Игрока.

9.10 Допустимое количество изменения состава Команды во втором регистрационном периоде не более 10 Игроков.

9.11 Все спорные моменты по статусу Игроков: «профессионал» и «медийный» будут обсуждаться КДК и Лигой индивидуально.

9.12 Изменение статусов по ходу сезона возможны только после согласования Контентного Комитета.

9.13 Все заявленные Игроки, выходящие на поле, должны обязательно иметь действующую справку УМО (углубленного медицинского исследования) о здоровье, разрешение заниматься спортом.

10. СУДЕЙСТВО МАТЧЕЙ ЛИГИ

10.1. Судейство Матчей Лиги осуществляется в соответствии с действующей редакцией «Правил игры в футбол», принятых ФИФА, а также специальной судейской медийной комиссией.

10.2. После получения Игроком третьей желтой карточки на первом и втором этапе, данный Игрок пропускает следующий Матч.

10.3. Красные карточки и дисквалификации переносятся на третий этап турнира.

- 10.4. Перед третьим этапом все желтые карточки Игроков аннулируются.
- 10.5. Желтые карточки и дисквалификации Игрока перешедшего из одной Команды участника Турнира в другую, сохраняются.
- 10.6. Желтые карточки за снятие автором гола футболки не полагаются.
- 10.7. Каждой Команде один раз за тайм предоставляется Челлендж на Тайм на право просмотра VAR по своему желанию. Если Челлендж в Тайме оказался верным, Команда может использовать дальше данный Челлендж в Тайме.

11. ОПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТ КОМАНД

11.1 За победу в основное время в Матче начисляются три очка. При ничейном исходе Матча каждой Команде начисляется одно очко и назначается серия буллитальти. За победу в серии буллитальти начисляется еще одно очко.

11.2 В случае равенства очков у 2 (двух) или более Команд их места в итоговой турнирной таблице Турнира определяются по следующим показателям последовательно в указанном порядке: - по результатам игр между собой (число очков, количество побед, разность забитых и пропущенных мячей, число забитых мячей); - по наибольшему числу побед во всех Матчах; - по лучшей разности забитых и пропущенных мячей во всех Матчах; - по наибольшему числу забитых мячей во всех Матчах;

11.3 При абсолютном равенстве всех указанных показателей места Команд на первом этапе турнирной таблице определяются в дополнительном Матче (турнире) между этими Командами

11.4 Санкции в виде жёлтых карточек, полученных в ходе Турнира, при проведении дополнительного Матча (турнира) не учитываются. На дополнительный Матч (турнир) переносятся только дисквалификации, назначенные в ходе Турнира.

12. ПРОТЕСТЫ

12.1 Протест может быть подан на факты (действия или бездействия), связанные с несоблюдением Правил игры, или в случае нарушений положения Регламента в части проведения Матча.

12.2 Протесты рассматриваются КДК.

12.3 Подача протеста с кратким изложением фактов, на которые подаётся протест, отражается в протоколе Матча. Представитель Команды-соперника должен быть поставлен в известность о подаче протеста, о чём делается соответствующая запись в протоколе Матча.

12.4 Заявление с подробным изложением фактов, на которые подается протест, направляется в Лигу турнира в течение 24 часов с момента окончания Матча, по которому подается протест.

13. ИМЕННЫЕ ПРАВИЛА

13.1 Правило «Багдасара»

В течение одного календарного года Игрок может быть заявлен не более чем в 3 (трех) разных

Командах-участницах Турнира.

14. ЧЕЛЛЕНДЖИ (СОРЕВНОВАНИЕ)

- 14.1. В течение Турнира Лига проводит 8 челленджей + суперфинал.
- 14.2. За победу в Челлендже Команда имеет право выпустить 12-го Игрока на 3 минуты чистого времени.
- 14.3. Победители Челленджа попадают в суперфинал. За победу в суперфинале Команда получает одно очко.
- 14.4. В Челленджах имеют право участвовать только футболисты со статусом Медиа.
- 14.5. Выбор футболистов на Челлендж определяет исключительно Лига.

15. ТЕЛЕВИЗИОННЫЙ РЕГЛАМЕНТ

15.1. Интервью перед Матчем:

Представитель Лиги, ответственный за проведение трансляции/съемки, за 1 (один) календарный день до Матча сообщает представителю Команды о проведении интервью с указанием Игроков, тренеров или иных представителей Команды, отобранных Лигой, для интервью перед началом Матча. Интервью записываются по приезду Команд не позднее, чем за 1 (один) час до начала Матча.

В студию будут приглашаться Игроки не из основного состава, для возможности Игроков, выходящих в стартовом составе, подготовиться к игре.

15.2. Интервью в перерыве и после Матча:

За 5 (пять) минут до конца тайма/Матча представитель Лиги, ответственный за проведение трансляции/съемки, сообщает представителю Команды о проведении интервью с указанием Игроков, отобранных Лигой. Игрок должен явиться в зону для интервью в течение 3 (трех) минут по окончании Тайма/Матча. В виду большого количества представителей СМИ на Матчах, приоритет на интервью у представителей Лиги или СМИ прямо указанных Лигой.

15.3. Не позднее, чем за 10 минут до начала Матча на главных тренеров Команд надеваются петлички(микрофоны).

15.4. Представитель Лиги, ответственный за проведение трансляции/съемки, производит съёмку командных кругов непосредственно перед началом Матча.

15.5. Фотографии Игроков.

Фотографии всех Игроков должны быть отправлены с заявками Команд за 7 (семь) календарных дней до начала Сезона. Файл должен быть подписан с игровым номером и фамилией согласно заявке. При отсутствии фотографии Игрока в стартовом протоколе, Игрок не имеет право выходить на поле в стартовом составе.

15.4. Конференции Лиги:

По запросу Лиги, направляемому представителям Команды не позднее, чем за 1 (один) календарный день до проведения Конференции, Команда должна обеспечить участие Игроков, тренеров и иных представителей Команды, указанной в запросе, в конференции Лиги. Замены участников согласовываются исключительно с Лигой.

16. КУБОК ЛИГИ 2024

16.1. В Кубке принимают участие 10 Команд:

16.2. Четыре Команды, которые вышли в полуфинал «Winline Медийная Футбольная Лига» 5-й Сезон попадают в Кубок Лиги 2024 автоматически.

16.3. Команды, которые не прошли в полуфинал «Winline Медийная Футбольная Лига» 5-й Сезон сыграют мини-турнир за право играть в Кубке Лиге 2024:

- 8 (восемь) Команд, которые заняли 4 (четвертые) и 5 (пятые) места по итогам группового Турнира (первые два этапа) «Winline Медийная Футбольная Лига» 5-й Сезон играют между собой.
- 4(четыре) Команды, которые выиграли Матчи, играют против 4 (четырёх) Команд, которые проиграли Матчи в wild card «Winline Медийная Футбольная Лига» 5-й Сезон.
- 4(четыре) Команды, которые выиграли Матчи играют против 4 (четырёх) Команд, которые проиграли свои Матчи в ¼ «Winline Медийная Футбольная Лига» 5-й Сезон.
- 4 (четыре) Команды, которые выиграли свои Матчи попадают в Кубок Лиги 2024.
- 2 (две) Команды из числа проигравших по медийному принципу попадают в Кубок Лиги 2024.

17. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ КОМАНД И ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ОТВЕСТВЕННОСТЬ ИГРОКОВ

17.1. Команды должны участвовать во всем Турнире Сезона, согласно разделу 4 Регламента. Самовольный отказ от дальнейшего участия в Турнире не допускается.

17.1.1. В случае отказа Команды от участия в Турнире без уважительной причины Команда возмещает Лиге в полном объеме понесенные расходы Лигой.

17.1.2. В случае отказа Команды от участия в Турнире по уважительной причине Команда должна предоставить Лиге документы, заверенные уполномоченными на то лицами, подтверждающие уважительную причину отказа.

17.2. В случае опоздания Команды на начало игры Матча более, чем на 5 минут без уважительной причины, Команда возмещает Лиге в полном объеме понесенные расходы Лигой.

17.3. В случае намеренного повреждения Игроком Команды имущества Лиги или третьих лиц, являющихся подрядчиками Лиги, Команда возмещает стоимость ремонта, а в случае его невозможности или нецелесообразности, стоимость поврежденного имущества.

17.4. В случае негативного высказывания Игрока или иного представителя Команды в адрес Лиги или спонсоров Турнира, Команда возмещает Лиге в полном объеме понесенные в связи с такими

высказываниями убытки, а также выплачивает Лиге штраф в размере 1 000 000 (Один миллион) рублей.

17.5. Отказ от интервью или неявка на интервью, согласно п. 15.1.-15.2. Регламента, повлечет за собой штраф на Команду в размере 50 000 (пятьдесят тысяч) рублей 00 копеек.

17.6. Отказ от тренерской петлички(микрофон), согласно п.15.3. Регламента, повлечет за собой штраф на Команду в размере 50 000 (пятьдесят тысяч) рублей 00 копеек и лишение возможности использования Челленджей на Тайм и Тайм-аутов на Матч.

17.7. Отказ Команды от доступа оператора – представителя Лиги, в круг Команды, согласно п.15.4. Регламента повлечет за собой штраф на Команду в размере 50 000 (пятьдесят тысяч) рублей 00 копеек и лишение возможности использования Челленджей на Тайм и Тайм-аутов на Матч.

17.8. Штрафы выплачиваются в течение 10 (десяти) рабочих дней с момента предъявления письменной претензии.

18. ДОМАШНИЕ МАТЧИ

18.1. Команды не вправе размещать фирменное наименование, товарные знаки и знаки обслуживания, коммерческие обозначения, а также контактные данные (адрес местонахождения, адреса пунктов приема ставок, адрес сайта, номера телефонов) более одного третьего лица, оказывающего услуги в области организации и проведения основанных на риске игр и пари (товарная группа «беттинг»: «букмекеры» и «тотализаторы), в местах проведения своих домашних Матчей Турнира.

При этом Команда в течение каждого из сезонов Турнира не может передавать права, оказывать услуги, выполнять работы одновременно в пользу более одного третьего лица, оказывающего услуги в области организации и проведения основанных на риске игр и пари (товарная группа «беттинг»: «букмекеры» и «тотализаторы), а также иметь соглашения с такими третьими лицами, предметом которых является передача прав, оказания услуг, выполнение работ в пользу Команды.

Фирменное наименование, товарные знаки и знаки обслуживания, коммерческие обозначения, рекламные сообщения и предложения, а также контактные данные (адрес местонахождения, адреса пунктов приема ставок, адрес сайта, номера телефонов) спонсоров Команды, оказывающих услуги в области организации и проведения основанных на риске игр и пари (товарная группа «беттинг»: «букмекеры» и «тотализаторы») (далее – Конкурирующий спонсор) могут размещаться в чаше Стадиона на следующих носителях:

– СДУ первой и второй линии (при наличии второй линии на стадионе) в объеме не более 5 минут совокупно. Одновременное (синхронное) размещение рекламных материалов Конкурирующего спонсора Команды на СДУ первой и второй линий СДУ признается самостоятельным размещением на первой и второй линиях СДУ и учитывается отдельно в общем зачете допустимого рекламного времени при размещении рекламных материалов такого конкурирующего спонсора Команды;

- на эксклюзивной основе в данной товарной группе, на не более, чем четырех 3D-коврах, по утверждённым допустимым габаритам;

на арке выхода Команд – не более одного рекламного слота на каждой стороне арки (на лицевой и на

тыльной) в целях размещения товарного знака или знака обслуживания конкурирующего спонсора (размещение рекламных материалов конкурирующего спонсора в двух рекламных слотах на одной стороне арки выхода Команд не допускается);

на каждой из кабинок запасных Игроков играющих Команд – не более одного рекламного слота (наклейки) на одной кабинке, содержащей информацию о конкурирующем спонсоре;

на информационных панно для экспресс-интервью, в микст-зоне (если применимо) и на пресс конференциях, которые будут организованы при проведении каждого Матча Турнира, при этом общий объем (количество), занимаемый логотипами конкурирующего спонсора, не должен

превышать 10 % от общего объема (количества) информационных блоков;

на не более чем четырех стационарных рекламных щитах второй рекламной линии;

на электронном табло стадиона;

на иных стационарных рекламных конструкциях, расположенных за второй рекламной линией, включая третью рекламную линию (при наличии), пилоны, тоннели, балконы;

в случаях присвоения Командой/владельцем стадиона титульного наименования и/или обозначения конкурирующих спонсоров (нейминга) стадиону в целом, отдельным секторам стадиона, отдельным трибунам стадиона, отдельным ложам на стадионе, ресторанам, бизнес-клубам– такие рекламные сообщения (в т.ч. указывающие на принадлежность к стадиону и его составным частям), содержащие титульные наименования и обозначения, должны являться неотделимыми без ущерба для указанных конструкций.

на иных носителях и/или объеме, согласованных с Лигой и Генеральным партнером Турнира. Размещение в чаше стадиона при проведении домашних Матчей Команды фирменного наименования, товарных знаков и знаков обслуживания, коммерческих обозначений, рекламных сообщений и предложений, а также контактных данных (адрес местонахождения, адреса пунктов приема ставок, адрес сайта, номера телефонов) Конкурирующего спонсора Команды, оказывающего услуги в области организации и проведения основанных на риске игр и пари (товарная группа «беттинг»: «букмекеры» и «тотализаторы»), может осуществляться только в указанном выше объеме и на указанных носителях.

18.2. Размещение товарных знаков/логотипов официальных спонсоров, партнеров Турнира и/или Лиги согласно макетам, предоставленным Лигой, на всех видах (не более 10 товарных знаков/логотипов на каждом) печатной продукции Команд, выпускаемых в связи с проведением Матчей Турнира (входные билеты, приглашения, пропуска, автопропуска на Матчи; программки Матчей). При этом размеры логотипов официальных спонсоров, партнеров Турнира и/или Лигой должны быть не меньше размеров логотипов официальных спонсоров и партнеров Команд и должны располагаться отдельным блоком. Команд должен обеспечивать соответствие цветности товарных знаков/логотипов официальных спонсоров, партнеров Турнира и/или Лиги, изображаемых на печатной продукции Команд, согласно полученным образцам. Товарные знаки/логотипы официальных спонсоров, партнеров Турнира и/или Лиги должны размещаться (постольку, поскольку это допускается действующим законодательством, нормами ФИФА, УЕФА и РФС, а также если такое размещение на конкретном носителе технически

возможно):

- на входных билетах и автопропусках (включая электронные) на Матчи – на лицевой стороне билета/автопропуска;
- на программках к Матчам – на первой странице обложки.

19. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ПРАВА

19.1. Команда и Игроки Команды, участвуя в Турнире, предоставляют согласие Лиге на использование логотипа Команды, формы Команды и образов Игроков в целях проведения Турнира, его трансляций и анонсирования. Также каждый Игрок Команды, принимающий участие в Турнире, предоставляет согласие на использование в рекламных и маркетинговых целях своего изображения (фото- или видео), логотипа Команды и формы Команды Спонсорам Турнира, заключивших договор с Лигой.

18.2. Лига вправе осуществлять рекламную кампанию Турнира в прессе, на радио, телевидении, интернете и т.д., в т.ч. с использованием Логотипа Команды, а также образов Игроков.

19.3. Лига организывает съемку Матчей Турнира, а также иных мероприятий в рамках проведения Турнира по своему усмотрению (пресс-конференций, презентационных роликов и т.д.). Команда или Игроки Команды (по запросу Лиги) обязаны участвовать в мероприятиях Турнира.

20. ВСТУПЛЕНИЕ НАСТОЯЩЕГО РЕГЛАМЕНТА В СИЛУ И СРОК ДЕЙСТВИЯ

20.1. Настоящий Регламент вступает в силу с момента его утверждения Лигой и действует в течение всего 5-го Сезона «Winline МедиаЛига».

21. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА НЕИСПОЛНЕНИЕ ТРЕБОВАНИЙ РЕГЛАМЕНТА

21.1. В случае неисполнения или ненадлежащего исполнения требований Регламента на Команду (или лицо, выполняющее управленческие функции), Игрока и иных представителей Команды могут быть наложены санкции, предусмотренные Регламентом.