

УТВЕРЖДАЮ

Ген. директор  В.С. Юшин



2026 года

РЕГЛАМЕНТ

«Winline Медийная Футбольная Лига 7 сезон»

Москва, 2026

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 7 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) – орган, осуществляющий применение дисциплинарных взысканий за совершение дисциплинарных нарушений, в состав которого входят представители Лиги, которые на момент Турнира не состоят ни в одной из Команд участников (состав из 2-х человек), и Президент Лиги.

Арбитраж – юрисдикционный орган, осуществляющий предусмотренные Регламентом функции, состоящий из представителей Лиги, Президента Лиги, спортивного юриста.

Ауты Азамата – это ввод мяча с боковой линии ногой в определенных зонах

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.

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

Санкция – мера ответственности лица за совершение дисциплинарного нарушения.

VAR-система видеоповтора.

Официальное лицо – лицо, задействованное в организации и проведении Матчей, выполняющее организационно-распорядительные или административно-хозяйственные функции.

Зрители – физические лица, находящиеся на Стадионе во время проведения Матча, не являющиеся участниками Матча и никак не задействованные в организации Матча.

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 спортивным целями:
- Быть дисциплинированными и ответственными.
 - быть сознательными.
 - быть открытыми к новому опыту.
 - 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 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 16 (шестнадцать) 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.
- 3.4. Матчи исключенной Команды если ее место занимает или не занимает другая команда распределяются решением Лиги.

4 СТРУКТУРА ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА

4.1. Турнир проводится в 3 (три) этапа.

4.2. 16 (шестнадцать) Команд разделены на 4 (четыре) группы по 4 (четыре) Команды путем жеребьевки.

- Структура первого этапа Турнира: 16 (шестнадцать) Команд будут поделены на 4 (четыре) группы (А,В,С,Д), в которых сыграют друг с другом в 1(один) круг – всего 3 (три) Матча для каждой Команды.
- Структура второго этапа: каждая Команда из групп первого этапа должна будет сыграть по одной игре с Командами из 3 (трех) других групп. Определение пар Команд второго этапа определяется жеребьевкой. Всего по 3 (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 (второе) и 3 (третье) 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.
- Матчи wild card проходят без ответных игр
- Формирование Матчей 1/4 финала Турнира:
 - Команда, занявшая первое место в группе А, играет с победителем пары Команды, занявшей второе место в группе D против Команды занявшей третье место в группе С. (Полуфиналист 1)
 - Команда, занявшая первое место в группе В, играет с победителем пары Команды, занявшей второе место в группе С против Команды занявшей третье место в группе D. (Полуфиналист 2)
 - Команда, занявшая первое место в группе С, играет с победителем пары Команды, занявшей второе место в группе В против Команды занявшей третье место в группе А. (Полуфиналист 3)
 - Команда, занявшая первое место в группе D, играет с победителем пары Команды, занявшей второе место в группе А против Команды занявшей третье место в группе В. (Полуфиналист 4)
- Формирование Матчей 1/2 финала Турнира:
 - Команда, Полуфиналист 1 играет против Команды, Полуфиналист 2
 - Команда, Полуфиналист 3 играет против Команды, Полуфиналист 4
- Победитель Турнира определяется в финальном матче.

- Матч за третье место предусмотрен.

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

- 1/4 и 1/2 стадии Турнира играют с ответными Матчами.

4.3. Проведение Матчей. Особые правила:

2 (два) тайма по 25 (двадцать пять) минут чистого времени.

Когда чистое время каждого из таймов закончится, свисток на завершение дается в следующих случаях: аут, гол, вне игры (офсайд), удар от ворот, аут «Азамата».

- Время останавливается во всех случаях, кроме того когда мяч находится в игре.

4.3.2. Количество замен на 1 (одну) Команду не более 10 (десяти) в одном Матче.

- В перерыве матча замены не учитываются.

- Обратные замены разрешены.

- Время на выход игрока с поля дается не более 10 (десяти) секунд. После того, как главный арбитр матча убедился, что уходящий игрок уведомлен о своей замене, запускается таймер обратного отсчета. Сигнал для обратного отсчета отведенная рука в сторону главного арбитра матча.

- Если уходящий игрок не успел покинуть пределы поля, то входящий игрок не может войти в игру в течении 1 (одной) минуты чистого времени, Команда играет в меньшинстве.

- При получении травмы вратарем 11 (одиннадцатая) замена запрещена.

- Если происходит двойная, тройная и т.д. замена, то таймер 10 секунд запускается по оповещению последнего игрока.

- Процедура уведомления замены происходит путем заблаговременного оповещения Организатора матча по средствам специальной программы на мобильном телефоне. После того, как Организатор матча уведомлен о замене и принял ее, изменить решение можно только используя дополнительно право на замену.

Один тайм-аут, продолжительностью в 1 (одну) минуту может взять каждая Команда не более 1 (одного) раза за Тайм.

- Тайм – аут можно брать только на своем мяче.

- Во время паузы в игре тренер проводит сбор Игроков находящихся на поле без запроса тайм- аута, Команда лишается права на запрос тайм- аута в тайме.

- Если после подтверждения тайм- аута команда соперник запросит просмотр VAR и он подтвердится, то данный тайм- аут переносит в следующую паузу своего владения.

4.3.4 1 (один) раз за игру каждая Команда вправе взять «бонусный мяч» на 3 (три) минуты чистого времени во время остановки игры, на своем мяче (кроме спорного мяча), на своей половине поля.

- Гол «бонусным мячом» в игре приравнивается за 2 (два).

- Если при взятии «бонусного мяча» после просмотра VAR, время после нарушения правил и до момента

запроса просмотра пройдет более 10 секунд чистого времени, данное время возвращается к владению «бонусным мячом».

- Если команда, взявшая «бонусный мяч», забивает гол ранее, чем истекут 3 минуты чистого времени, то мяч меняется на белый, а если пропускает, то игра продолжается «бонусным мячом».

- Когда истекают 3 минуты чистого времени владения «бонусным мячом», игра продолжается до первого аута, гола, положения вне игры (офсайд), удара от ворот, аута «Азамата».

4.3.5. Серии «булительти» назначается, если Матч заканчивается вничью.

- Пробивать серию «булительти» могут только игроки заканчивающие матч.

- Игрок начинает выполнение буллита с точки, находящейся на расстоянии 25 метров от линии ворот.

- Вратарь противоположной команды должен находиться, как минимум, одной ногой на/над/за линией ворот (между стоек и перекладиной) и может начинать движение только после сигнала судьи.

- Если у игрока, выполняющего буллит, мяч прекращает движение (останавливается), либо движется от линии ворот (назад), такой буллит считается утраченным.

- Вратарь не имеет права во время выполнения буллита покидать пределы штрафной площади.

- Если вратарь во время выполнения буллита игроком противоположной команды нарушает правила (фол на атакующем игроке), назначается 11-метровой удар (пенальти).

- Если мяч после удара игрока, выполняющего буллит, попадает в стойку или перекладину ворот, отскакивает в поле, буллит считается утраченным. Исключение, если мяч попадает в стойку или перекладину ворот отскакивает во вратаря обороняющейся команды и пересекает линию ворот. Такой гол засчитывается.

- Если во время выполнения буллита вратарь касается мяча, но мяч продолжает движение в сторону линии ворот (вперед, относительно движения игрока, выполняющего буллит) или параллельно линии ворот, такой буллит разрешается продолжить, если атакующий игрок сыграет в мяч до того как он полностью остановится.

- Если вратарь касается мяча и мяч движется назад относительно атаки игрока, либо полностью прекращает движение (останавливается), такой буллит считается утраченным.

- Если игрок, выполняющий буллит исполнил финт «радуга», то такой буллит разрешается продолжить..

- Ворота, в которые будут выполняться «булительти» определяет исключительно Лига.

- Фол вратаря лишивший явной возможности забить гол, но при этом присутствует попытка сыграть в мяч показывается желтая карточка..

4.3.6. Если команды заканчивали матч не в равных количественных составах, то перед серией «булительти» команда закончившая матч в большинстве должна уравнивать составы, уведомив арбитра и Лигу кто в их команде не участвует в серии.

4.3.7. «Стенка» при штрафных и свободных ударах выстраивается на расстоянии 11 (одиннадцати) метрах, при угловом ударе и ауте «Азамата» на расстоянии 9 (девять) метрах.

4.3.8. Аут «Азамата» вводится ногами на чужой половине поля, если мяч покинул поле от соперника в зоне от отмеченной от линии ворот и 16 (шестнадцать) метров к середине поля.

- При выполнении аута «Азамата» действует правило «вне игры».

- Если забивается гол в ворота соперника с аута «Азамата» не коснувшись никого из игроков, то такой гол не засчитывается и назначается удар от ворот.

4.3.9. Правило исполнения 11-ти (одиннадцати) метрового удара в Матче:

- во время 11-ти (одиннадцати) 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 (одиннадцати) метрового удара, во всех случаях назначается удар от ворот.

4.3.10. Выход врача на поле для оказания помощи Игроку:

- Если игроку была оказана медицинская помощь, то данный футболист покидает пределы поля на 1 (одну) минуту чистого времени.

- Если игрок не может продолжить игру в течение 10 (десяти) секунд после остановки игры, то главный арбитр матча просит выйти врачей для оказания помощи.

- Если Игрок соперника за грубый фол получает желтую или красную карточку, то игрок получившей травму не покидает поле на 1 (одну) минуту чистого времени при выходе врачей или невозможности продолжить игру в течение 10 (десяти) секунд.

- Если травмированный игрок заменяется и уведомление о замене пришло после получения травмы, Команда не играет 1 (одну) минуту чистого времени в меньшинстве.

- Если первый тайм заканчивается до истечения одной минуты и была оказана помощь, то Игрок может вернуться на поле с начала второго тайма.

- Исключение составляет травма вратаря и если игроки одной Команды столкнулись и нуждаются в помощи по мнению главного арбитра Матча.

- Игрок возвращается в игру с центральной линии поля, с разрешения резервного арбитра матча.

4.3.11. Если вратарь поймал/ взял мяч в руки в своей штрафной площади во время того, как мяч был в игре у него есть не более 8 (восьми) секунд на, то что бы выпустить мяч из рук.

- Если вратарь не успел выпустить мяч из рук, то назначается угловой удар в пользу соперника..

4.3.12. Время на ввод мяча в Игру:

- На ввод мяча в игру с удара от ворот дается не более 15 (пятнадцати) секунд. Если Команда не успела ввести мяч в игру, то назначается угловой удар в пользу соперника.

- На розыгрыш углового удара дается не более 20 (двадцати) секунд. Если команда не успела ввести мяч в игру, то назначается удар от ворот в пользу соперника.

- На ввод мяча с аута «Азамата» дается не более 20 (двадцати) секунд. Если команда не успела ввести мяч в игру, то назначается аут в пользу соперника с места выхода мяча за пределы поля.

- Таймер запускается после выхода мяча за линию предела поля, при условии досягаемости мяча для ввода в игру.

4.3.13. Команда, победившая в Челлендже получает право выпустить 12 (двенадцатого) Игрока на 3 (три) минуты чистого времени.

- 12 (двенадцатый) Игрок может войти в любую паузу через центральную линию поля на владение мячом

своей Команды.

- По истечении 3 (трех) минут чистого времени 12 (двенадцатый) Игрок уходит с поля в первую паузу за исключением спорного мяча.
- Заменить 12 (двенадцатого) игрока нельзя (в т.ч. по травме).
- Если по окончании Матча 12 (двенадцатый) Игрок находился на поле и назначается серия после матчевых «буллитальти», то он может в ней участвовать, при этом необходимо соблюсти п. 4.3.6 Регламента.

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, участникам 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 (шестидесяти) 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 доигровки 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 (семи) 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 (одного) 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 т.п., а также менять смысл рекламных слоганов компаний Игроками и Командами.

6.2. Запрещено размещение на Матчах Турнира экспозиции логотипов любых букмекеров , кроме «Winline» (за исключением логотипов иных букмекеров на форме Команды.

7. УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ МАТЧА

- 7.1. В Матче могут участвовать одновременно не более 4 (четырёх) Игроков со статусом «Профессионал».
- 7.2. В заявке на Матч обязательно должно быть не менее 8 (восьми) Игроков из списка медийных Игроков Команды. В случае отсутствия в заявке на игру Команды обязательного количества медийных Игроков, квота заявляемых Игроков со статусом «Профессионал» на игру сокращается.
- 7.3. Общее количество заявляемых «Профессионалов» для одной Команды не более 8 человек в заявке на Матч.
- 7.4. Построение Команд происходит за 7 (семь) минут до стартового свистка. За опоздание на построение Команда лишается Челленджа.
- 7.5. За поздний выход на поле после перерыва между таймами Команда лишается одного Челленджа если у команды не было Челленджа на второй тайм, то Команда лишается Челленджа на следующий Матч.
- 7.6. В Матче должны принимать участие не менее 3 (трех) медийных Игроков, одновременно.
- 7.7. Приезд Команд осуществляется за 60 (шестьдесят) -90 (девяносто) минут до начала Матча. Для съёмок контента приезд Команд обязан осуществляться централизованно на транспортных средствах (автобус Команды и тп.), либо «своим ходом» при наличии большинства Команды, для корректной работы съёмочной группы на Стадионе, осуществляющей видеосъёмку.
- 7.8. Протокол составов и расстановка (схема) на Матч подается Лиге в электронном виде за 90 (девяносто) минут до начала Матча, за подачу после установленного времени Команда лишается челленджа.
- 7.9. 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.
- 7.10. Все Команды играют в капитанских повязках выданных Лигой. Единые капитанские повязки относятся к социальному проекту Лиги.
- 7.11. Лига оставляет за собой право производить дисциплинарные санкции к Командам за неисполнение организационных вопросов.
- 7.12. Дисквалифицированные игроки, персонал не допускаются на «бровку» во время Матча, а так же на серию после Матчевых буллиталити.
- 7.13. Удаленный представитель Команды, (запасной игрок в т.ч.), не участвующий в данный момент в Матче, покидает пределы поля и вместе с ним главный тренер Команды.
- 7.14. Команда хозяев матча имеет право не позднее чем за 3 (три) часа до начала матча уведомить сотрудника Лиги о выборе половины поля и раздевалки. Позже это право переходит команде гостей

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 полевых Игроков и вратаря должны быть: однотонными, того же цвета, что и основной цвет рукава футболки или – разноцветными/с узором, что точно повторяет рукав футболки.
- 8.3. Подштаники Игроков и вратаря должны быть: – однотонными, того же цвета, что и основной цвет шорт или – разноцветными/с узором, что точно повторяет шорты. Играть только в штанах (без шорт и гетр) запрещено.
- 8.4. Цвета формы Команд, в том числе гетры и шорты (на усмотрение Лиги) должны отличаться друг от друга. Выбор формы команд участников Матча определяет Лига. Для участия в Турнире Команда обязана заявить и предоставить Лиге не позднее 16.04.2026 г. не менее 2 (двух) комплектов экипировки, контрастно отличающихся друг от друга по цвету в том числе вратарские комплекты.
- 8.5. Форма вратарей по цвету должна отличаться от формы Игроков обеих Команд, Судьи, Помощников Судьи и Резервного судьи.
- 8.6. Нанесение игрового номера и надписи на форме (фамилия, ник) должны соответствовать поданной ранее заявки.
- 8.7. Нанесение игрового номера на шортах должен соответствовать поданной ранее заявки.
- 8.8. Лига оставляет за собой право в выборе цвета игровой формы Команд во время всего проведения Турнира, о чем сообщает Командам не позднее чем за 3 (три) дня до даты официального проведения Матча.
- 8.9. 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.

9. ЗАЯВКА НА УЧАСТИЕ В ТУРНИРЕ

- 9.1. В течение Турнира Команда вправе заявить не более 40 (сорока) Игроков.
- 9.2. Каждый Игрок должен иметь подписанное с двух сторон соглашение с Командой, в котором указано:
- срок действия договора
 - условия расторжения договора.
 - финансовые условия необходимо показать при спорных ситуациях между Командой и Игроком.
- Скан соглашения на каждого Игрока необходимо отправить в Лигу. Без соглашения игрок не сможет принимать участие в Матче.
- 9.3. Общее число заявляемых Игроков на Турнир со статусом «Профессионал» – не более 10-ти Игроков.
- 9.4. Заявка на игру составляет 30 (тридцать) Игроков.
- 9.5. Основную заявку на Турнир участники должны подать до 16 апреля 2026 года (включительно) в установленной форме. С 16 апреля 2026 года по 23 апреля 2026 года (включительно) можно внести точечные изменения в основной заявке, но не более 3 (трех). В день старта первого Матча изменения в заявке не производятся.
- 9.6. В Матчах Турнира имеют право выступать Игроки:

Статус «Профессионал»:

- Игроки, заигравшие в Первенствах: третьего дивизиона (ЛФК (Любительского Футбольного Клуба), в период после 01.01.2026 г. (допускается одна игра после 01.01.2026 года).
- Игрок, участвующий в профессиональных соревнованиях после 01.01.2025 г.

Статус «Медийный»:

- Игрок, имеющий данный статус по решению КДК или Лиги.
- Игрок, выступающий за Национальную сборную страны в официальных матчах и провел на поле не менее 5 матчей. Все Игроки, получившие статус «Медийный» за меньшее количество игр в составе Национальной сборной страны до 01.01.2026 года, сохраняют свой статус.

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. Супер Кубок МФЛ не учитывается. Турнир засчитывается если у игрока есть сыгранные минуты в матче.
- Игрок, принимавший участие в матчах за сборную МФЛ, либо молодежную сборную МФЛ.

9.7. Вратари не попадают под статус «Профессионал».

9.8. Игрок, рожденный 01.01.2004 года и младше не подходит по статус «Профессионал».

9.9. Трансферы между Командами осуществляются с согласия руководителей 2 (двух) Команд или ответственным лицом, Лигой и Игроком.

9.10. Все спорные моменты по статусу Игроков: «Профессионал» и «Медийный» будут обсуждаться КДК и Лигой индивидуально.

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

9.9. Трансферное окно начинается после окончания 3- го тура и заканчивается за 24 часа до старта 4- го тура.

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

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. Желтые карточки за снятие автором гола футболки не полагаются.

10.3. Игрок получивший 4 (четвертую) желтую карточку пропускает следующий матч.

10.4. Дисквалификация за 4 (четвертую) желтую карточку не распространяется на финальный Матч Турнира.

10.5. Игрок получивший красную карточку в Матче, автоматически пропускает следующий матч.

10.6. КДК принимает решение о дополнительных матчах дисквалификации за показ красной карточки.

10.7. Каждой Команде 2 (два) раза за Матч предоставляется Челлендж на право просмотра VAR по своему желанию. Если Челлендж оказался верным, Команда может использовать дальше данный Челлендж в Матче.

10.7.1. Если Команда взяла Челлендж, но нет повтора на нужный запрос, то Челлендж не сгорает.

10.7.2. Запрос просмотра VAR можно только на нарушение правил соперника.

10.7.3. Запросить Челлендж на просмотр VAR можно до возобновления игры после второй паузы на:

не назначенный пенальти, не удаление игрока за прямую красную карточку, пересечения мяча линии ворот.

10.7.4. Запросить Челлендж на отмену гола, неправильно назначенным пенальти, выходом мяча за пределы поля или показом красной карточки за лишение явной возможности забить гол можно, если нарушение правил было в заключительной фазе атаки, при этом у игроков обороняющейся Команды не было владения мячом.

10.7.5. Запрос на отмену второй жёлтой карточки можно делать до возобновления игры после нарушения.

10.7.6. Сделать запрос на не правильную идентификацию игрока при показе желтой, красной карточки можно до возобновления игры после нарушения.

10.7.7. Если гол был забит со стандартного положения нельзя брать Челлендж на само стандартное положение и

нарушение правил, которое было до назначения данного ввода в игру.

10.7.8. Челлендж на проверку засчитанного гола нельзя взять, если игра была возобновлена.

10.7.9. Если Челлендж взят на один эпизод, а гол отменили/ засчитали по другому эпизоду карточка челлендж не возвращается.

10.7.10. Челлендж на ввод мяча не с того места или не правильно введенный аут можно взять если гол был забит или назначен пенальти в данной атаке и игроки обороняющейся команды не владели мячом.

10.7.11. Команда, может запросить Челлендж если считает, что не правильно было зафиксировано время окончания матча/тайма.

10.7.12. После окончания тайма/ матча команда может запросить просмотр VAR в течение 1 (одной) минуты.

10.7.13. Нельзя брать Челлендж на один и тот же момент два раза. (одно и тоже нарушение)

10.7.14. Нельзя брать Челлендж на отмену красной карточки если она была показана за действия направленные против арбитра, в том числе оскорбления.

10.7.15. После просмотра VAR на отмену/показ красной карточки, судья может показать желтую карточку в матче, Игроку если красная карточка не подтвердилась, то Челлендж сгорает.

10.7.16. После просмотра VAR на назначение пенальти, судья может показать желтую, красную карточку Игроку.

10.7.16. Нельзя делать запрос на показ красной карточки, если за данное нарушение правил, не возможно показать прямую красную карточку.

10.8. Арбитры матча не проверяют свои решения на мониторе VAR без запроса карточки Челлендж от Команды.

10.9. Любое попадание мяча в руку обороняющегося или атакующего Игрока в штрафной площади если она не прижата к телу назначается 11-ти (одиннадцати) метровый удар или назначается штрафной удар. Во всех остальных случаях касание мяча руки трактуется по правилам игры в футбол.

10.10. На последней минуте каждого из таймов, можно запросить просмотр VAR не более одного раза и при отсутствии карточки Челлендж.

Запрос можно делать только моменты предусмотренные протоколом VAR.

10.11. Если во время матча арбитр видит свою ошибку на табло или любом другом видео носителе, то он не может пойти смотреть VAR (без запроса Челленджа от команды) или изменить свое решение.

11. ОПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТ КОМАНД

11.1. За победу в основное время в Матче начисляются 3 (три) очка. При ничейном исходе Матча каждой Команде начисляется 1 (одно) очко и назначается серия буллитальти. За победу в серии буллитальти начисляется еще одно очко. На первом и втором этапе по 3 (три) удара, на третьем этапе по 5 (пять) ударов.

11.2. В случае равенства очков у 2 (двух) или более Команд после второго этапа Турнира 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 2 (втором) 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.

11.5. Определение победителя на третьем этапе Турнира в двух матчево противостоянии определяется по количеству побед.

- Если каждая команда одержала по одной победе в двух матчево противостоянии, то назначается серия буллиталити (по 5 (пять) ударов).
- Если первый матч в двух матчево противостоянии заканчивается в ничью, то победитель Матча определяется в серии после матчевых буллиталити (по 5 (пять) ударов).
- Если второй матч заканчивается в ничью, то победитель двух матчево противостоянии становится Команда, победившая в первом матче.

12. ПРОТЕСТЫ, АПЕЛЛЯЦИИ И СПОРЫ

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. 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.

12.3. 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.

Протесты рассматриваются Арбитражем.

12.4. Помимо протестов, Арбитраж рассматривает апелляции на решения КДК, споры о переходах Игроков, споры о заявках Игроков и контрактные споры с участием Команд и/или Игроков.

13. ЧЕЛЛЕНДЖИ (СОРЕВНОВАНИЕ)

13.1. В течение Турнира Лига проводит Челленджи.

13.2. За победу в Челлендже Команда имеет право выпустить 12-го Игрока на 3 (три) минуты чистого времени в Матче.

13.3. Выбор Игроков или представителя команды на Челлендж определяет исключительно Лига.

14. ТЕЛЕВИЗИОННЫЙ РЕГЛАМЕНТ

14.1. 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.

14.2. 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.

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

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

14.5. Фотографии Игроков

Фотографии всех Игроков должны быть отправлены с заявками Команд за 7 (семь) календарных дней до начала Турнира. Файл должен быть подписан с игровым номером и фамилией согласно заявке.

14.6. 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.

14.7. Контент Лиги:

В период проведения Турнира Команда обязуется делать репосты программы «Any Given Monday» и развлекательного контента «Челлендж» в своих аккаунтах в социальных сетях не позднее дня, следующего за выходом программы и развлекательного контента.

15. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ КОМАНД И ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ИГРОКОВ

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

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

15.1.2. 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.

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

15.3. 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.

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

15.5. В случае отсутствия двух комплектов игровой формы значительно отличающихся по цветовой гамме (темный, светлые комплекты), в том числе вратарских комплектов формы в период до 16.04.2026 года Команда облагается штрафом в размере 500 000 (пятьсот тысяч) рублей 00 копеек и лишается одного Челленджа в первом туре.

15.6. Если Игрок забыл свою игровую форму и во время игры номер данного Игрока изменен подручными

средствами (тейп, маркер и тд.), либо игрок вышел в форме нанесение, которой не соответствует заявки, Команда облагается штрафом в размере 50 000 (пятьдесят тысяч) рублей 00 копеек и данный игрок не может принять участие в Матче.

15.7. Если комплект формы Команды не соответствует комплекту формы поданной в заявке на Матч, Команда штрафуются на 500 000 (пятьсот тысяч) рублей 00 копеек.

15.8. За выход на игру в форме не подтвержденной Лигой и невозможность проведения в данном комплекте Команда оплачивает Лиге в полном объеме понесенные расходы в связи с проведением Матча.

15.9. За несоответствие нанесение игрового номера и надписи на форме (фамилия, ник) без согласования с Лигой, Игрок не допускается к участию в Матче, а Команда облагается штрафом в размере 50 000 (пятьдесят тысяч) рублей 00 копеек.

15.10. В случае несоблюдения пункта 6.1. Регламента Команда будет дисквалифицирована и подвержена штрафу в размере 1 000 000 (Один миллион) рублей 00 копеек за каждый случай нарушения данного пункта.

15.11. За несоблюдение запрета, предусмотренного п. 6.2. Регламента Команда облагается штрафом 1 000 000 (Один миллион) рублей 00 копеек за каждый случай нарушения данного пункта.

15.12. За нарушение п. 7.11. Регламента предусмотрен штраф в размере 50 000 (Пятьдесят тысяч) рублей 00 копеек за каждый случай нарушения.

15.14. В случае нарушения пункта 14.7. Регламента, а именно если Команда не сделала репост программы или развлекательного контента «Челлендж», Команда облагается штрафом в размере 50 000 (пятьдесят тысяч) рублей 00 копеек за каждый случай нарушения.

15.15. За нарушение п. 7.9. и п.14.1., 14.2., Регламента предусмотрена следующая ответственность:

- Команда лишается Челленджа за каждый случай нарушения

15.16. За нарушение п. 14.6., Регламента предусмотрена следующая ответственность:

- За не явку на конференцию Игрока выбранного Лигой, то данный игрок не сможет принять участие в ближайшем Матче.

- За не явку на конференцию представителя Команды выбранного Лигой, ближайший Матч пропускает Игрок на усмотрение Лиги.

15.17. За нарушение пункта 9.5. Регламента, Команда лишается одного Челленджа в первом туре.

15.18. При отсутствии фотографии Игрока в стартовом протоколе, в нарушении п.14.5. Регламента, Игрок не имеет право выходить на поле в стартовом составе.

15.19. Отказ от тренерской (Главный тренер) 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 одного Челленджа в Матче.

15.20. Отказ Команды от доступа оператора – представителя Лиги, в круг Команды, согласно п.14.4. Регламента повлечет за собой штраф на Команду в размере 50 000 (пятьдесят тысяч) рублей 00 копеек или лишение возможности использования одного Челленджа в Матч.

15.21. Если на Команду накладывается дисциплинарный штраф в виде лишения Челленджа и у Команды их не осталось, то данный штраф за каждое нарушение переносится на следующий матч.

15.22. В случае нарушения п.17.1. Регламента, аккредитация подлежит возврату Лиге, без дальнейшего восстановления в течение всего Турнира. С Матча удаляются оба нарушителя.

Отсутствие ранее полученной аккредитации влечет за собой штраф в размере 1000 (одна тысяча) рублей или

недопуска на стадион.

15.23. В случае нарушения п.17. Регламента несовершеннолетний подлежит выводу с бровки поля.

16. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ПРАВА

16.1. 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.

16.2. 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.

16.3. 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.

17. МЕРЫ БЕЗОПАСНОСТИ ПРИ ПРОВЕДЕНИИ ТУРНИРА

17.1. Запрещена передача аккредитаций на Матч/Турнир.

17.2. Нахождение на бровке поля несовершеннолетних категорически запрещено.

17.3. Пронос алкогольных напитков на территорию Стадиона категорически запрещен.

17.4. Нахождение посторонних людей в подтрибунном помещении категорически запрещено.

18. ВСТУПЛЕНИЕ РЕГЛАМЕНТА В СИЛУ И СРОК ДЕЙСТВИЯ

18.1. Регламент вступает в силу с момента его утверждения Лигой и действует на протяжении всего Турнира.

19. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА НЕИСПОЛНЕНИЕ ТРЕБОВАНИЙ РЕГЛАМЕНТА

19.1. 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.



УТВЕРЖДАЮ

В.С. Юшин

2026 года

Логотипы Турнира





УТВЕРЖДАЮ

В.С. Юшин

23»апреля 2026 года

ДОПОЛНЕНИЕ К РЕГЛАМЕНТУ «Winline Медийная Футбольная Лига.7 сезон»

Дополнить Регламент разделом 20:

20. Цифровая платформа болельщиков MFL FAN

- 20.1. На платформе **MFL FAN** проходит голосование между фан-базами команд, участвующих в матче результат голосования влияет на Матч через заранее определенное усиление.
- 20.2. Голосование открывается за 3 часа до начала матча, голосование закрывается после завершения первого тайма Матча.
- 20.3. голосовать могут только зарегистрированные пользователи платформы. Пользователь обязан выбрать любимый футбольный клуб в профиле голосовать можно только за этот клуб
1 пользователь = 1 голос на матч
- 20.4. «Фан-сила» коэффициент, который усиливает голос пользователя: а каждые 500 очков активности +0.1 к коэффициенту фан-силы. Фан-сила накапливается с понедельника текущей недели до момента голосования. При нажатии кнопки «усилить» фиксируется текущая фан-сила, именно этот коэффициент применяется к голосу дальнейшее изменение фан-силы не влияет на уже поданный голос
- 20.5. Результат команды = сумма всех голосов болельщиков с учетом их фан-силы побеждает команда с наибольшим итоговым значением.
- 20.6. Команда-победитель выбирает дополнительный челлендж на просмотр VAR, либо +2 минуты ко второму тайму.
- 20.7. Если у команды отсутствуют челленджи и был наложен дисциплинарный штраф в виде лишения челленджа, то данное наказание переносится на следующий матч. Если победившая команда выбирает дополнительный челлендж, он не может сгореть за дисциплинарное наказание.
- 20.8. Если выбраны +2 минуты, команда не обязана их активировать. После активации команда может отменить их до окончания основного времени матча. Если был забит гол и

основное время матча вышло, команда может активировать или отменить +2 минуты дополнительно.

Если команда сделала запрос на просмотр VAR (без карточки челлендж) на последней минуте матча, активация +2 минут также возможна. В этом случае последняя минута основного времени матча становится последней добавленной минутой.

Если ни одна из команд не использовала запрос на просмотр VAR (без карточки челлендж) на последней минуте основного времени, они сохраняют право сделать такой запрос на последней добавленной минуте.