

РЕГЛАМЕНТ

UA STEEL LEAGUE

(літо 2026)



Регулярний чемпіонат (Груповий етап): У турнірі беруть участь десять (10) команд, які змагаються в одній (1) спільній групі. Команда, яка за підсумками регулярного чемпіонату посідає останнє, десяте (10) місце, вибуває в перехідні матчі (Перехідний кубок) за право залишитися в лізі.

Стадія плей-оф

До стадії Гранд-фіналу (плей-оф) потрапляють чотири (4) найкращі команди, які посіли з 1-го по 4-те місце за підсумками регулярного чемпіонату.

Півфінальні матчі Гранд-фіналу складаються з одного (1) поєдинку та проводяться за такою схемою:

ПІВФІНАЛ 1

1**1-ше місце vs 4-те місце**

ПІВФІНАЛ 2

2**2-ге місце vs 3-тє місце**

Переможці півфіналів зустрічаються у Фіналі за титул чемпіона. Команди, що програли, грають матч за третє місце.

Удари та стандарти наприкінці періоду

Удари наприкінці періоду

якщо атакуюча команда б'є в останню секунду відліку (17, 20, 23, 38 або 40 хвилини), фінальний свисток не дається до завершення удару.

Стандарти перед завершенням періоду

прямі штрафні на атакувальній половині або пенальті, призначені до 17, 20, 23, 38 та 40 хвилин, мають бути виконані.

Відлік часу у матчі

веде офіційний хронометрист (четвертий VAR арбітр разом із телетрансляторами) за сигналами головного арбітра.

Кінцеве слово належить арбітру

Кінцеве слово у трактуванні Регламенту та неоднозначних ситуацій **завжди належить арбітру матчу**. У будь-якій ситуації, не передбаченій цими Правилами гри, арбітр приймає рішення на власний розсуд, керуючись духом гри та принципами традиційного футболу.

Під час матчів апеляції до організаторів UA STEEL не приймаються та не розглядаються - усі рішення приймає арбітр.

ПРАВО ДИСКУСІЇ З АРБІТРОМ

- Капітан команди
- Головний тренер
- Медійний президент команди

Вести дискусію з арбітром мають право виключно зазначені особи команди.

ГРА БЕЗ ВОРОТАРЯ

Дозволена,
окрім фази нарощування (прогресивного
формату) та формату
1v1 у фазі кубика.



Правила прогресивного формату

Матч розпочинається з розіграшу за правилами водного поло (water polo kick-off), починаючи з гри 1 на 1 (з воротарями). Гравці обох команд шикуються на власних лініях воріт. М'яч повертати своєму воротареві не потрібно, гравець може відразу рухатися вперед або назад.

ПОРУШЕННЯ ПОЗА ШТРАФНИМ У ФАЗІ 1 НА 1

Якщо під час фази 1 на 1 гравець команди, що захищається, порушує правила проти суперника поза межами свого штрафного майданчика, пенальті або буліт **не призначається**. У такому випадку арбітр зупиняє гру та призначає штрафний удар на користь атакуючої команди. Це правило зумовлене тим, що атакуюча сторона має можливість розіграти м'яч або продовжити атаку **за активної участі власного воротаря**.

Гра воротаря у прогресивному форматі

1

Може залишати штрафний майданчик під час прогресивного формату, щоб діяти як польовий гравець.

2

Протягом усього прогресивного формату на полі має залишатися принаймні один воротар.

3

Обов'язково починати матч з 1 воротарем на полі.

Порушення повернення назад

Застосовується з початку матчу (діє щодо фази нарощування і гри в кубик). Як тільки гравець виходить зі своєї половини, він не може пасувати або дриблінгувати назад на свою половину поля.

ВИНЯТОК

Не поширюється на вкидання м'яча з-за бокової лінії.

У РАЗІ ПОРУШЕННЯ

Гра поновлюється вільним ударом із центру поля. Захисник повинен залишатися на власній половині поля і не може займати зону півкола доти, доки м'яч не буде отриманий атакуючим гравцем.

10-секундне попередження

10

С Е К У Н Д

Арбітр може подати сигнал про 10-секундне попередження за навмисне затягування часу.

Якщо дію не завершено протягом 10 секунд, володіння м'ячем передається супернику через удар від воріт.

Чисельна меншість

Санкції та вилучення гравців (чисельна меншість) застосовуються з **5:00 хвилини і далі**.

МІНІМАЛЬНИЙ СКЛАД НА ПОЛІ

Команда ніколи не може мати на полі менше ніж двох гравців. Якщо така ситуація виникне через ігрові обставини (множинні санкції), вона буде вирішена шляхом заборони наступному гравцеві виходити на поле під час відповідних черг виходу.

x2 — голи рахуються подвійними

17:00

Перший тайм · до перерви (до 20:00)

Фаза подвійного гола починається о 17:00, усі голи рахуються як подвійні з 17:00 хвилини до перерви в матчі (до 20:00). Час рахується як брудний із зупинками часу відповідно до загальних правил.

38:00

Другий тайм · до кінця матчу (до 40:00)

Фаза подвійного гола починається о 38:00, усі голи рахуються як подвійні з 38:00 хвилини до кінця матчу (до 40:00). Час рахується як чистий із зупинками часу.

Шестигранний кубик визначає формат

3 на 3

Дві грані

2 на 2

Дві грані

1 на 1

Дві грані · з воротарем

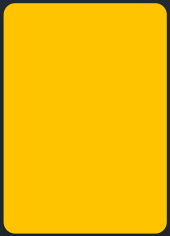
Під час перерви між таймами вкидається кубик змагання. Друга частина гри (після перерви) починається з вибивання м'яча з сторони заміні з центру поля. Гра розпочинається на 20:00 хвилині, і фаза кубика триває 3 хвилини, до 23:00.

10-секундний зворотний відлік починається о 22:50. На 23:00 хвилині гра зупиняється на 10 секунд, щоб решта гравців могли вийти на поле.

Спеціальні правила

- Воротар не може торкатися м'яча за межами своєї половини поля і вступати в боротьбу. У випадку порушення правила, воротарю призначається жовта картка (2-хвилинне покарання на початку післякубікової фази) та буліт у сторону його команди.
- Діє правило повернення на свою половину поля (Backfield violation - пункт 2.5), і у разі порушення гра відновлюється непрямым штрафним ударом із зони замін на користь команди, що не порушила.
- **Небезпечна гра призводить до буліту та усі порушення будь-де на полі (крім штрафного майданчика) призводять до буліту.**
- Усі відновлення, які зазвичай призначаються як кутові або вкидання в атакуючій половині, виконуються як вкидання із зони замін. Усі вкидання у захисній половині поля виконуються з тієї ж точки, де м'яч залишив поле.

Картки



ЖОВТІ КАРТКИ

Тривалість: 2-хвилинне відсторонення.



ЧЕРВОНІ КАРТКИ

Тривалість: 5-хвилинна гра в меншості для команди + вилучення гравця з матчу.

Третя жовта = червона картка: 5-хвилинний штраф, гравець видаляється з матчу.



СИНІ КАРТКИ

Тривалість: 3-хвилинне відсторонення.

Облік карток у Гранд-фіналі

ПЕРЕХІД ДО ПЛЕЙ-ОФ (ГРАНД ФІНАЛУ)

Усі жовті/червоні/сині картки, накопичені під час регулярного сезону, анулюються перед початком фази плей-оф.

ОБЛІК З НУЛЯ

На стадії плей-оф (Гранд-фіналу) облік жовтих/червоних/синіх карток розпочинається з нуля (окрім рішень КДК при яких дискваліфікація може продовжуватися та охоплювати матчі без анулювання).

Правила виконання буліту

- 1 М'яч встановлюється на центральній відмітці поля.
- 2 Гравець має десять (10) секунд, щоб завершити удар після свистка арбітра.
- 3 Воротар повинен залишатися на лінії воріт до моменту першого дотику гравця до м'яча.
- 4 Гравець може торкатися м'яча необмежену кількість разів протягом відведених 10 секунд, рухаючись до воріт. Гравець може маневрувати на половині поля суперника протягом відведених 10 секунд.
- 5 Коли м'яч торкається воротаря, гравець, який виконував буліт, за жодних обставин не може знову торкнутися м'яча. Якщо воротар торкнувся м'яча і після цього м'яч не потрапив у ворота, спроба вважається нереалізованою. Це означає, що на відміну від звичайного футболу, гравець не може продовжувати атаку після сейву воротаря.

Наслідок: пенальті

Під час виконання буліту воротар зобов'язаний дотримуватися встановлених правил виконання ігрового епізоду.

У разі такого порушення буліт не перебивається. Арбітр призначає пенальті у ворота команди, воротар якої допустив порушення.

ДО ПОРУШЕНЬ ВОРОТАРЯ НАЛЕЖАТЬ, ЗОКРЕМА:

- передчасний вихід із лінії воріт до першого дотику гравця до м'яча;
- вихід за межі штрафного майданчика з метою зриву буліту;
- гра рукою за межами штрафного майданчика;
- інші дії, які, на думку арбітра, позбавляють атакуючого гравця очевидної можливості завершити буліт відповідно до Регламенту.

Період активації та виконання

Доступні

з кінця фази нарощування (5:00 хвилина) до початку фази подвійного голу (16:59), а також з кінця фази кубика (23 хвилина) до 37:59.

Виконання

при наступній зупинці гри - аут або вільний удар. Після офіційної активації картки арбітром, гра обов'язково поновлюється з того ж самого місця та у той самий спосіб (розіграш ауту чи вільного удару), на якому її було зупинено.

Навмисне порушення

якщо натискання визнане арбітром як тактика для відволікання суперника - може бути показана жовта картка відповідальній особі.

Обличчя команди на полі

Президент повинен бути у формі команди або нейтральному одязі. Роль у матчі: президент не обов'язково має бути гравцем команди, але він є «обличчям» команди.

МЕДІЙНИЙ БУЛІТ

У кожному матчі медійний президент має право пробивати «Медійний пенальті/буліт», який впливає на результат матчу. Якщо Медійний президент офіційно внесений до ігрового протоколу як гравець, він виконує «Медійний буліт».

МЕДІЙНИЙ ПЕНАЛЬТІ

Якщо Медійний президент присутній на матчі як офіційне обличчя команди, але не бере участі в грі як футболіст, він виконує «Медійний пенальті». У разі відсутності заявленого президента на ігровий день, команда втрачає право на цей ігровий елемент.

Подання списку медійних президентів

24 ГОДИНИ ДО ГРИ

Список медійних президентів подається за 24 години до гри разом із заявкою команди.



У разі відсутності заявленого президента на ігровий день, команда втрачає право на цей ігровий елемент.

Категорична заборона домовленостей щодо Президентських ударів

Усі процедури, таймінги та правила виконання пенальті або буліту медійного президента чітко регулюються цим Регламентом.

Командам та їхнім представникам (включаючи медійних президентів, гравців, тренерів та капітанів) суворо забороняється вступати в будь-які залаштункові чи відкриті домовленості щодо взаємної згоди щодо пробиття президентських ударів – буліт/пенальті, умисного незабивання м'яча, зміни черговості або інших маніпуляцій з цим ігровим елементом.

Обов'язкова присутність на полі

Під час матчу на полі **завжди має перебувати мінімум 1 VIP-гравець.**

САНКЦІЯ

Якщо VIP-гравець відсутній на полі (травма, неявка, вилучення, тощо), команда зобов'язана продовжувати гру в меншості.

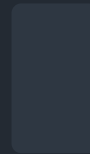
Обов'язкова присутність на полі

Під час матчу на полі **завжди має перебувати мінімум 1 гравець зі статусом PRO.**

САНКЦІЯ

Якщо PRO-гравців немає на полі (травма, неявка, вилучення, тощо), їх може замінити лише гравець зі статусом VIP. У разі відсутності PRO-гравця та VIP-гравця на полі, команда зобов'язана продовжувати гру в меншості.

Призупинення вимоги присутності

**Жовта****2 хв****Синя****3 хв****Секретна картка****вилучення**

Якщо VIP або PRO-гравець отримує тимчасове покарання (жовта картка - 2-хвилинне відсторонення, синя картка - 3-хвилинне відсторонення, або вилучення через застосування суперником секретної картки), команда грає в меншості та відбуває відповідне покарання.

На час дії цього штрафного часу вимога щодо обов'язкової присутності гравця даного статусу на полі призупиняється.

Остаточне вилучення



ЧЕРВОНА КАРТКА (ОСТАТОЧНЕ ВИЛУЧЕННЯ)

У випадку отримання прямої або третьої жовтої (червоної) картки VIP або PRO-гравцем на полі, він остаточно вилучається з матчу, а команда отримує 5-хвилинне покарання у вигляді гри в меншості. Під час відбування цього 5-хвилинного штрафу вимога щодо обов'язкового перебування статусного гравця також не діє.

Проте, одразу після завершення 5-хвилинного покарання (коли команда поновлює чисельний склад), вона зобов'язана випустити на поле іншого гравця з відповідним статусом (VIP або PRO) для подальшого дотримання загальних вимог Регламенту.

Виняток щодо присутності статусних гравців

Під час дії прогресивного формату (фаза нарощування, з 00:00 до 04:59 хвилини) та під час гри у форматі кубика змагання (з 20:00 до 23:00 хвилини) вимога щодо обов'язкової присутності на полі мінімум одного VIP-гравця та мінімум одного PRO-гравця не застосовується.

У цих специфічних форматах (від 1v1 до 5v5) команди мають право формувати склад на полі на власний розсуд, керуючись виключно тактичною доцільністю. Одразу після переходу гри до регулярного формату 7x7 (починаючи з 05:00 хвилини у першому таймі та з 23:00 хвилини у другому таймі), команди зобов'язані негайно забезпечити наявність необхідних статусних гравців на полі згідно із загальними вимогами.

Остаточність затвердженого статусу

Якщо гравець був офіційно внесений до матчевого протоколу (заявки на конкретний матч) у статусі VIP/PRO-гравця, його статус був попередньо перевірений та підтверджений Оргкомітетом UA STEEL LEAGUE, і такий гравець був допущений до участі в грі, будь-які протести або апеляції від команд-суперниць щодо неправомірності надання йому цього статусу після завершення матчу не приймаються та не розглядаються.

Остаточне рішення щодо затвердження або відмови у наданні VIP-статусу гравцю приймає виключно Оргкомітет до початку поєдинку. З моменту стартового свистка затверджений статус гравця на поточний матч вважається остаточною і оскарженню не підлягає.

Обов'язкові розпізнавальні маркери

Протягом усього часу перебування на ігровому полі такі гравці зобов'язані носити на руках (зап'ястях) відповідні розпізнавальні маркери (напульсники, спеціальні пов'язки або спортивні тейпи):



Гравці зі статусом VIP — маркери виключно жовтого кольору.



Гравці зі статусом PRO — маркери виключно синього кольору.

У разі відсутності відповідної пов'язки (напульсника, тейпу) арбітр зобов'язаний зупинити гру (або не допустити гравця на поле під час заміни) та вимагати від гравця залишити межі поля для усунення недоліку. Команда у цей час продовжує гру в меншості до моменту, поки гравець не приведе своє екіпірування у відповідність до Регламенту.

Недоторканність суддівської кімнати

Штрафні (фінансові) санкції для команд

Будь-яким представникам команд (гравцям, тренерам, медійним президентам, адміністративному чи медичному персоналу) суворо забороняється заходити до роздягальні (кімнати) арбітрів до, під час або після завершення матчу без прямого запрошення головного арбітра або офіційного представника Оргкомітету.

Ш Т Р А Ф

5000

грн

безумовний фінансовий штраф у разі фіксації факту порушення

Перебування сторонніх осіб у технічній зоні

Штрафні (фінансові) санкції для команд

З метою забезпечення безпеки, а також дотримання ігрової та організаційної дисципліни, суворо забороняється присутність дітей у межах технічної зони (безпосередньо на лавах запасних команди та прилеглий до них території). У цій зоні мають право перебувати виключно особи, внесені до офіційної заявки погодженої з Оргкомітетом.

Ш Т Р А Ф

3000

грн

за кожную дитину, яка неправомірно перебуває
у вказаній зоні

Матчевий протокол

- На кожен окремий поєдинок чемпіонату з загального списку формується окрема експрес-заявка (матчевий протокол), який подається за 24 години до матчу офіційному представнику Ліги.

16

осіб максимум

Максимальна кількість гравців у заявці на матч становить 16 осіб (разом із воротарями).

Комплекти ігрової форми

1

Кожна команда зобов'язана мати щонайменше два (2) комплекти ігрової форми різних кольорів.

2

Не пізніше ніж за 48 годин до початку матчу представник команди зобов'язаний надати відповідальному представнику Організатора інформацію про кольори ігрових комплектів (польових та воротарів), які можуть бути використані командою у відповідному матчі наступного туру.

3

У випадку збігу або схожості кольорів ігрової форми команд (що може ускладнити роботу арбітрів чи телетрансляції), обов'язок змінити комплект форми на резервний покладається на команду, яка є номінальним господарем матчу (команду, що вказана першою в офіційному розкладі туру).

Ігрові номери на формі

- Кожна ігрова футболка обов'язково повинна містити чітко видимий ігровий номер на спині.
- Гравці, футболки яких не містять номери на спині, до участі в матчі не допускаються.
- Ігровий номер гравця повинен відповідати номеру, зазначеному в офіційному матчевому протоколі, який подається за пізніше ніж за 24 години до початку матчу.