

СОГЛАСОВАНО

ООО «Айти–Событие»

_____/Д.Г. Каланов/

«03» декабря 2018г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении командного турнира

по боулингу

“IT Strike #6”

Санкт–Петербург

2018

1. Название соревнования, организаторы, дата и место проведения, официальные лица

- 1.1. Полное название соревнования: «IT Strike 2018».
- 1.2. Организаторы соревнования: ООО «Айти–Событие»
- 1.3. Место проведения: ул. Шереметьевская, д.15 (ТРК ПУЛКОВО 3, Боулинг центр «Русское Поле»)
- 1.4. Дата: 08 декабря 2018.
- 1.5. Сайт турнира: <https://it-events.com/events/10950>
- 1.6. Руководитель проекта: Каланов Денис (8–921–645–78–08)
- 1.7. Состав судейской бригады объявляется на брифинге.

2. Призы

- 2.1. За 1-е место – кубок, медали, наградная продукция
- 2.2. За 2-е и 3-е место – призы, медали, наградная продукция

3. Расписание соревнований

11:20 – 12:00 – Регистрация участников.

12:00 – 12:20 – Разминка

12:20 – 12:30 – Открытие турнира. Брифинг

12:30 – 14:30 – Квалификация

14:30 – 15:50 – Плей–офф

15:50 – 16:00 – Подведение итогов. Награждение победителей

4. Требования к участникам и условия их допуска

- 4.1. К участию в соревнованиях допускаются спортсмены, подавшие заявку в установленной форме и оплатившие участие минимум за 1 час до начала соревнований, если это не оговорено отдельно.
- 4.2. Регистрация участников заканчивается 05 декабря 2018 в 23.55, до этого времени все команды должны отправить организатором на электронную почту (itccup@it-events.com) скан (фотографию) командной заявки на участие (образец заявки см. в Приложение). Заявка должна быть подписана руководителем компании или HR–менеджером с печатью компании.
- 4.3. Команда должна состоять из 5-игроков.
- 4.4. К участию в турнире допускаются компании, чья деятельность основывается на информационных технологиях.
- 4.5. Посещая соревнования, участники соглашаются принимать участие в возможной фото– и видео– съемках, теле– или радиотрансляциях мероприятия и разрешают использовать фото–, видео– и аудиозаписи с их участием.

4.6. Во время нахождения на спортивной площадке участники соревнований должны строго соблюдать спортивный стиль одежды. Все участники, входящие в состав команд, должны быть в одинаковой командной форме (минимальное требование - одинаковый верх), одного цвета и фасона.

4.7. У капитана команды на плече должна быть капитанская повязка.

4.8. Женщинам предоставляется **гандикап** 2 очка на каждую игру.

4.9. Участникам на месте проведения соревнований строго запрещается:

- Употребление табачных изделий;
- Употребление спиртных и алкогольных напитков;
- Употребление наркотических и психотропных веществ;
- Нахождение в состоянии алкогольного или любого другого опьянения.

5. Общие правила игры в боулинг

5.1. Суть игры - сбить шаром максимальное количество кегель и набрать максимальное количество очков.

5.2. Одна игра состоит из 10 фреймов (frames). Задача игрока - сбить все 10 кегель в каждой фрейме.

5.3. В каждом фрейме игрок может совершить 2 броска шара. Исключения:

а) если 10 кегель сбиты с первого броска, игрок не совершает второй бросок.

б) если 10 кегель сбиты с первого броска в десятом фрейме, игроку предоставляются два призовых броска, а если со второго броска - один.

5.4. Количество очков в каждом фрейме равно количеству сбитых кегель (кроме бросков страйк (Strike) и спэа (Spare)).

5.5. Страйк (Strike): если игрок сбивает 10 кегель с первого броска (такой бросок называется страйк и обозначается "X"), очки в этой рамке начисляются из расчета 10 + призовые очки (сумма очков за два последующих броска).

5.6. Спэа (Spare): если игрок сбивает 10 кегель двумя бросками в одной рамке (такие два броска называются спэа и обозначаются "/"), количество очков в этой рамке начисляется из расчета 10 + призовые очки (количество очков за один последующий бросок).

5.7. Если игрок пересекает линию фолла, бросок не засчитывается независимо от количества сбитых кегель. Такой бросок обозначается "F"). При этом, если заступ был совершен в первом подходе, устанавливаются все 10 кеглей.

6. Этапы соревнований

Турнир проводится в 2 этапа в один день:

- Квалификация (групповой этап)
- Плей-офф (олимпийская система без вылета)

7. Жеребьевка

7.1. Жеребьевка проходит по мере регистрации команд.

7.2. По итогам жеребьевки определяются номера дорожек, на которых команды будут проходить квалификацию.

8. Групповой этап

8.1 Групповой этап состоит из 10 игр в формате «Беккер» - это когда, вся команда играет как один игрок, каждый из членов команды закрывает в игре два фрейма. Очередность определяется капитаном и указывается в командной заявке (см. п. 4.2) перед началом турнира и должна строго соблюдаться на протяжении всего турнира. 1-й игрок играет 1 и 6 фреймы, 2-й игрок играет 2 и 7 фреймы, и т.д. В процессе всего турнира запрещается менять очередность.

8.2 По результатам квалификации команды, занявшие с 1 по 8 место, выходят в основной плей-офф. Команды, занявшие с 9 по 12 место, выходят в товарищеский плей-офф.

8.3 Критерии выхода из группы:

1. количество очков, набранных во всех 10 играх.
2. результат последней игры, в которой очки команд отличаются.

9. Плей-офф (олимпийская система без вылета)

9.1. Встреча команд в плей-офф состоит из 2-х игр. После первой игры команды меняются дорожками.

9.2. Формирование пар игр плей-офф:

Команды с высшим рейтингом по итогам квалификации выходят на команды с низшим рейтингом.

Формирование пар игр 1/4 плей-офф:

Первая пара: 1-й против 8-го места

Вторая пара: 2-й против 7-го места

Третья пара: 3-й против 6-го места

Четвертая пара: 4-й против 5-го места

Формирование пар товарищеского плей-офф:

Первая пара: 9-й против 12-го места

Вторая пара: 10-й против 11-го места

Аналогичным образом формируются пары игр 1/2 плей-офф. Команды с высшим рейтингом по итогам квалификации выходят на команды с низшим рейтингом. **Например**, в 1/2 вышли команды занявшие в плей-офф 8, 2, 3 и 5 места. Т.е. пары будут такие: 2 vs 8 и 3 vs 5.

Аналогичным образом формируются пары за 5-8 места.

Финалы формируются автоматически из победителей (проигравших).

9.3. Порядок распределения дорожек на играх плей-офф

В 1/4 капитан команды занявшей высшее место по итогам квалификации первым выбирает пару дорожек, утвержденных для проведения квалификации, а из них выбирает дорожку, за которой его команда будет играть первую игру (на вторую игру команды меняются дорожками). Команда-соперник автоматически становится рядом. По такому же принципу выбирают дорожки капитаны оставшихся команд в последовательности соответствующей их рейтингу по итогам квалификации.

Затем аналогичным образом выбирают дорожки капитаны команд, участвующие в товарищеских играх плей-офф.

В 1/2 плей-офф дорожки выбираются аналогичным образом. При этом первыми выбирают дорожки пары за 1-4 места, вторыми выбирают дорожки пары за 5-8 места, затем выбирает капитан команды с более высоким рейтингом по итогам квалификации, играющей за 9-10 места, аналогично выбирают дорожки команды, играющие за 11-12 место.

В финалах дорожки выбираются аналогичным образом. При этом первым выбирает дорожки капитан играющей за 1-2 места с большим рейтингом по итогам плей-офф по отношению к противнику, вторым выбирает капитан команды играющей за 3-4 места с большим рейтингом по итогам плей-офф по отношению к противнику, аналогично за 5-6 и за 7-8 места.

9.4. Критерии победы по итогам личных встреч плей-офф:

первый: сумма очков за 2 игры (побеждает команда у кого сумма больше). Если очки равны, тогда смотрим второй критерий.

второй: разница 2-х игр (побеждает команда у кого эта разница меньше). Если разница одинаковая, тогда смотрим третий критерий.

третий: результат последней игры, в которой очки команд отличаются. Если игры у обеих команд равны, смотрим четвертый критерий.

четвертый: roll-off. От каждой команды выбирается по 1 игроку. Игроки делают по 1 броску в полный комплект кегль, побеждает тот, кто одним броском сбил больше кегль. Если кол-во сбитых кегль одинаковое, вновь выставляется полный комплект кегль и игроки снова делают по 1 броску, и так до тех пор пока не определится победитель.

10. Судейство

10.1. Судейство осуществляется судейской бригадой. Судьи обязаны принимать решение на основании положений данного регламента и правил игры в боулинг.

10.2. По итогам квалификации или после завершения личной встречи на этапе игр плей-офф капитаны команд могут подать апелляцию на решение судьи в письменном виде организаторам

соревнования, но не позднее начала следующего этапа или встречи команд, подавших апелляцию.

10.3. Организаторы соревнования обязаны рассмотреть апелляцию игрока и вынести соответствующее решение не позднее начала следующего этапа или встречи команд, подавших апелляцию.

10.4. В случае возникновения обстоятельств, не оговоренных данным регламентом, судья самостоятельно принимает решение, исходя из принципов Fair Play. Принятое решение является окончательным и дальнейшим обсуждениям не подлежит.

10.5. Системы видео-фиксации никак не оговорены регламентом, судья в праве не принимать видеоматериал к рассмотрению.

11. Система штрафов:

11.1. В случае, если команда не отправила или отправила позже указанного в данном положении срока заявку на участие, на усмотрение организаторов:

– устное предупреждение;

– предупреждение и минус 1 (один) балл в системе рейтинга кубка «IT–Challenge» с отметкой о нарушении;

– команда может быть не допущена к турниру, регистрационный взнос не возвращается.

11.2. Отсутствие оригинала подписанной и заверенной печатью заявки к моменту регистрации команды в день турнира – на усмотрение организаторов: предупреждение или дисквалификация команды.

11.3. Участие «легионеров» (члены команды не являющимися сотрудниками заявленной компании) в составе команды – дисквалификация команды. Сотрудником компании является человек, работающий не менее 30 (тридцати) часов в неделю в этой компании.

11.4. Неспортивное поведение в день проведения турнира – на усмотрение организаторов: предупреждение или дисквалификация участника / команды.

11.5. Грубое нарушения правил проведения соревнования – на усмотрение организаторов: дисквалификация участника или команды.

11.6. Отсутствие у команды спортивной командной формы одежды – на усмотрение организаторов – дисквалификация участника или команды.

11.7. Спортсмены участвующие в обуви, которая не соответствует требованиям боулинг-центра, будут дисквалифицированы.

11.8. Нарушение очередности – обнуление результата фрейма. Систематическое нарушение данного пункта – дисквалификация команды.

11.9. Использование индивидуальных шаров – минус 100 к игре, во время которой было выявлено нарушение. При повторном нарушении данного пункта в течение турнира - дисквалификация команды.

11.10. За неоправданную задержку времени (оправданным считается тот случай, когда сломалась дорожка, команду переводят на другую дорожку, технический сбой...) следует предупреждение, при повторном нарушении – штраф в размере обнуления последнего фрейма, далее

предупреждение сопровождается обнулением 2-х последних фреймов, затем 3-х последних фреймов, если команда вновь затягивает время команда будет дисквалифицирована. Задержкой времени считается отставание последней команды от ближайшего соперника более чем на 4 фрейма.

12. Организационные вопросы

12.1 Изменения в данный регламент могут быть внесены организатором не позднее, чем за 24 часа до начала соревнования.

12.2 Устные претензии на действия команд или судейской бригады не принимаются. Письменные протесты и апелляции на действия судейской бригады подаются командами на имя организаторов, а на действия других команд–участниц – Главному судье и принимаются только от капитана команды и сопровождаются взносом 5000 (пять тысяч) рублей. В случае положительного решения, взнос возвращается команде, подавшей протест/апелляцию.

12.3 Организаторы турнира оставляют за собой право вносить изменения в данное положение. Информация о внесении изменений в данное положение доводится до всех заинтересованных лиц любым доступным способом, в том числе посредством социальных сетей, в срок, не превышающий трех дней с момента принятия такого решения.

Контакты организаторов:

ООО «Айти–Событие»

<http://www.it-events.com>

Каланов Денис +7 (921)645–78–08



Турнир по боулингу среди

IT-компаний «ITStrike»

Настоящим подтверждаю, что лица, участвующие 8 декабря 2018 года в турнире по боулингу «IT Strike», являются сотрудниками компании _____ с графиком не меньше 30 часов в неделю. Ознакомлен с Положением турнира и с тем, что участники должны иметь корпоративную форму (минимально одинаковые фирменные футболки).

Список участников команды компании _____:

ФамилияИмя	Отчество	Дата рождения	Номер игрока*
			1
			2
			3
			4
			5

* Участники играют согласно этой последовательности (1ый играет 1 и 6 фреймы, 2ой играет 2 и 7 фреймы и т.д.)

Капитан команды: _____

Телефон: _____ E-mail: _____

Запасные участники (Допустимы только в случае отсутствия кого-то из основного состава. В обратном случае не являются участниками турнира)

ФамилияИмя	Отчество	Дата рождения



Подпись _____ / _____

Должность _____

Дата _____

М.П.