

СОГЛАСОВАНО

ООО «Айти–Событие»

_____ /Д.Г. Каланов/

«30» мая 2019г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении турнира по кикеру
«IT's KICKER St.Petersburg 2019»



Санкт-Петербург

2019

1. Название соревнования, организаторы, дата и место проведения

- 1.1. Полное название соревнования: «IT's KICKER St.Petersburg 2019»
- 1.2. Организаторы соревнования: ООО «Айти–Событие»
- 1.3. Место проведения: Софийская ул., 14, «Фабрика футбола»
- 1.4. Дата: 06 июля 2019.
- 1.5. Сайт турнира: <https://it-challenge.ru/events/14339>
- 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 командное место – кубок, медали, наградная продукция
- 2.2. За 2-е и 3-е командное место – призы, медали, наградная продукция

3. Расписание соревнований

Дата: 06 июля 2019

- 9:30 - 10:30 - регистрация
- 10:30 - 10:45 – открытие
- 10:50 - 16:30 – групповой этап
- 16:30 - 20:00 - плей–офф
- 20:00 - 20:30 - награждение победителей

4. Требования к участникам и условия их допуска

- 4.1. К участию в соревнованиях допускаются команды, подавшие заявку в установленной форме и оплатившие участие минимум за 1 час до начала соревнований, если это не оговорено отдельно.
- 4.2. Подача заявок на участие в турнире заканчивается 03 июля 2019 в 18.00, до этого времени все команды и участники должны отправить организатором на электронную почту (team@it-events.com) скан (фотографию) заявки на участие (образец заявки см. в Приложении №2). Заявка должна быть подписана руководителем компании или HR–менеджером с печатью компании.
- 4.3. Команда должна состоять минимум из 4-х участников, максимум из 5-ти участников. Если организаторы сочтут причину отсутствия 4-го игрока уважительной, к турниру может быть допущена команда, состоящая из 3-х участников, однако все игры, в которых 4-й участник должен принимать участие будут автоматически проиграны с максимальным счетом.
- 4.4. К участию допускаются компании, чья деятельность основывается на информационных технологиях.

4.5. Посещая соревнования, участники соглашаются принимать участие в возможной фото– и видеосъемке, теле– или радиотрансляции мероприятия и разрешают использовать фото–, видео– и аудиозаписи с их участием.

4.6. Во время нахождения на спортивной площадке участники соревнований должны соблюдать спортивный стиль одежды в соответствии с п.29 международных правил ITSF (<https://it-challenge.ru/events/14339/materials/2596>)

4.7. Все участники, входящие в состав команд, должны быть в одинаковой командной форме (минимальное требование - одинаковый верх: футболка, поло, толстовка...).

4.8. Зрители соревнований во время нахождения на спортивной площадке должны быть без верхней одежды и в чистой обуви. Обувь должна быть без шпилек / острых каблучков, чтобы не портить покрытие поля.

4.9. Участникам на месте проведения соревнований строго запрещается:

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

5. Этапы соревнований

Турнир проводится в 2 этапа в один день:

1. Групповой этап

2. Плей–офф

- Основной плей-офф (без вылета): разыгрываем с 1 по 8 места
- Товарищеский плей-офф (без вылета) : разыгрываем с 9 по 12 места

6. Регистрация и жеребьевка

6.1 Первыми жеребьевку проходят команды, занявшие с 1 по 4 место в турнире «IT's KICKER 2018» – они попадают в разные группы. Затем аналогичным образом жеребьевку проходят команды, занявшие с 5 по 8–е место в этом турнире, они также попадают в разные группы.

6.2 По итогам жеребьевки все команды будут посеяны по группам. Количество групп и количество команд в группе зависит от количества участвующих в турнире команд. Минимально количество команд в группе – 3, максимально – 6, при этом команды будут распределены равномерно.

6.3 Жеребьевка проходит по мере регистрации команд.

6.4 Перед началом турнира всем участникам будут присвоены номера, которые будут указаны на браслетах, выданных и надетых во время регистрации.

7. Порядок встречи между командами

7.1 Команды играют между собой 1 (один) сет до 40 голов. Команда, которая первая забила 40 голов - победила.

7.2 Встреча проходит в 2 круга. Первый круг: D1 (Double 1); D2 (Double 2); S1 (Single 1); S2 (Single 2); D3 (Double 3). Затем все повторяется.

7.3 Ограничения по расстановке:

- D1 и D2 - игроки не повторяются
- S1 / S2 / D3 - игроки не повторяются

7.4 Каждая формация играет до достижения планки в 4 гола, счет продолжается с последнего результата. Т.е.:

D1 - кто первый наберет 4 гола

D2 - кто первый наберет 8

S1 - кто первый наберет 12

S2 - кто первый наберет 16

D3 - кто первый наберет 20

D1 - кто первый наберет 24

D2 - кто первый наберет 28

S1 - кто первый наберет 32

S2 - кто первый наберет 36

D3 - кто первый наберет 40

7.5 Пример:

Встают игроки в D1, команда А выигрывает у команды Б со счетом 4-1. Приступают D2, команда А забивает 4 голов (набирая 8), а Б - 5 голов. Общий счет 8-6. Начинается S1, команда Б забивает 6 голов (первой достигая планки в 12), а команда А - всего 2. Общий счет 10-12 в пользу команды Б. И так далее.

7.6 В течение сета можно взять 2 тайм-аута по 30 секунд.

7.7 Перед началом встречи капитаны обеих команд заполняют протокол, в котором указывают номера и фамилии игроков, которые будут принимать участие в играх.

7.8 В случае, если команда неправильно заполнила бланк (например, пары оказались не уникальны) или капитан команды не до конца заполнил бланк – бланк заполняет секретарь турнира согласно номерам участников. Например, в команде 5 участников с номерами: 108, 109, 110, 111 и 112, тогда: D1 – 108 и 109, D2 – 110 и 111, S1 – 112, S2 – 108, D3 – 109 и 110. При этом, если игрок был в заявке, но в день турнира не зарегистрировался, его номер пропускается; если игрок зарегистрировался, но по любым причинам не может принять участие во встрече (отошел, заболел...), встреча с его участием считается проигранной с максимальным счетом, если такой игрок попал в состав D3, вся встреча считается проигранной.

7.9 Перед началом встречи капитаны команд должны проверить правильность заполнения бланка команды соперника. В случае, если ошибка была обнаружена после начала встречи, претензии не принимаются.

7.10 Правило двух монеток:

- перед встречей между командами капитаны с помощью монетки разыгрывают сторону стола, на которой будут играть весь свой сет. После розыгрыша команды не могут меняться сторонами.
- второй монеткой команды разыгрывают право ввести мяч в игру.

8. Групповой этап

- 8.1 Внутри группы каждая команда встречается с каждой.
- 8.2 В основной плей-офф выходят команды занявшие 1-е и 2-е места в своих группах.
- 8.3 В товарищеский плей-офф выходят команды занявшие 3-е места в своих группах.
- 8.4 Победившая команда получает 1 очко, проигравшая 0.
- 8.5 Критерии выхода из группы:
 - Первый критерий – количество очков.
 - Второй критерий – личная встреча.
 - Третий критерий – разница между забитыми и пропущенными голами
 - В случае равенства всех критериев победителя определяют судья с помощью монетки.

9. Плей–офф

- 9.1. Формирование пар 1/4 основного плей-оффа:
 - Первая пара: A1 – C2
 - Вторая пара: B1 – D2
 - Третья пара: C1 – A2
 - Четвертая пара: D1 – B2
- 9.2. Формирование пар 1/2 плей-оффа:
 - Первая пара 1/2 финала – победители первой и второй пары.
 - Вторая пара 1/2 финала – победители третьей и четвертой пары.
- 9.3. Финал:
 - В финал выходят победители 1/2 плей-оффа. Две оставшиеся команды продолжают борьбу за 3–е место.
- 9.4. Аналогичным образом происходит формирование пар, разыгрывающих с 5 по 8 места.
- 9.5. Формирование пар 1/2 товарищеского плей-оффа:
 - A3 – C3
 - B3 – D3
- 9.6. Далее встреча за 9 – 10 места между победителями этих пар и за 11 – 12 места между проигравшими.
- 9.7. Во время игр плей-оффа предусмотрен перерыв между 1-м и 2-м кругом (во время игр группового этапа перерывов нет!). Продолжительность перерыва 3 или 5 минут на усмотрение судьи или арбитра обсуживающего данный стол. В случаи отсутствия судьи или арбитра размер перерыва устанавливается 3 минуты.

10. Судейство

10.1 Судейство осуществляется Главным судьей турнира с привлечением арбитров. Окончательное решение по наложению взысканий и спорным моментам выносится Главным судьей. Главный судья обязан принимать решение на основании положений данного регламента и правил спортивного кикера (<https://it-challenge.ru/events/14339/materials/2596>). Решение Главного судьи, вынесенное на основании положений регламента и правил спортивного кикера, является окончательными и дальнейшим обсуждениям не подлежит.

10.2 Игры в рамках турнира могут проходить по принципу Fair Play («принцип честной игры»), при этом игроки как до начала, так и во время матча, вправе затребовать присутствия судьи на любом этапе турнира. Главный судья турнира в этом случае обязан назначить свободного арбитра на матч. Если свободного арбитра нет, спорная ситуация разрешается главным судьей.

10.3 После завершения матча спортсмены могут подать апелляцию на решение судьи в матче в письменном виде организаторам соревнования, не позднее начала следующего матча спортсменов, подавших апелляцию.

10.4 Организаторы соревнования обязаны рассмотреть апелляцию игрока и вынести соответствующее решение не позднее начала следующего матча спортсменов, подавших апелляцию.

10.5 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.

10.6 Системы видеофиксации 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 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.

12. Организационные вопросы

12.1 Турнир проводиться на 8 – 16 столах «Vortex PRO»

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

12.3 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 5 000 (пять тысяч) рублей. В случае положительного решения, взнос возвращается команде, подавшей протест / апелляцию.

12.4 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

Приложение №1 к положению о проведении командного турнира по настольному футболу (кикеру) «IT's KICKER St.Petersburg 2019».

Заявка на участие в турнире по кикеру «IT's KICKER St.Petersburg 2019»



Настоящим подтверждаю, что лица, участвующие 06 июля 2019 года в турнире по кикеру среди IT-компаний «IT's KICKER St.Petersburg 2019» являются сотрудниками компании _____ с графиком не меньше 30 часов в неделю. И ознакомлен с тем, что участники должны иметь корпоративную форму (минимально одинаковые фирменные футболки). С положением о проведении командного турнира по кикеру «IT's KICKER St.Petersburg 2019» ознакомлен.

Список участников команды компании (название команды) _____:

Фамилия Имя	Отчество	Дата рождения

Капитан команды: _____ Телефон: _____
E-mail: _____

Запасные участники (допустимы только в случае отсутствия кого-то из основного состава на момент регистрации в день турнира. В противном случае не являются участниками турнира).

Фамилия Имя	Отчество	Дата рождения



Подпись _____ / _____

Должность _____

Дата _____

М. П.