

Регламент тренинг-турнира по кикеру

Данный тренинг-турнир проводится за новыми столами «Vortex PRO», и целью которого является дать возможность участникам изучить и привыкнуть к новым столам, понять насколько игра за ними отличается от привычных многим Garlando, оценить потребность дополнительных тренировок.

1. Общая информация

- 1.1 Дата: 15 июня 2019.
- 1.2 Место: Санкт-Петербург, Руставели, 37
- 1.3 Участие бесплатное. Участие могут принять только команды зарегистрированные и оплатившие участия в турнире «IT's KICKER St.Petersburg 2019»
- 1.4 Заявку на участие в тренинг-турнире необходимо подать 13 июня 2019 до 16.00. В свободной форме отправить на почту team@it-events.com состав команды для участия в тренинг турнире.
- 1.5 Команды-участники будут распределены по группам состоящим из 3-4-х команд. Внутри группы каждая команда сыграет с каждой. Призеров и рейтинга команда не будет.
- 1.6 Каждая команды проведет от 2-х до 4-х игр
- 1.7 Состав команды: 4-5 чел.
- 1.8 Расписание тренинг-турнира:

11.00:12.00 - регистрация участников и разминка

12.00:15.00 – тренинг-турнир.

2. Порядок встречи между командами

- 2.1 Команды играют между собой 1 (один) сет до 40 голов. Команда, которая первая забила 40 голов - победила.
- 2.2 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.
- 2.3 Ограничения по расстановке:
 - D1 и D2 - игроки не повторяются
 - S1 / S2 / D3 - игроки не повторяются
- 2.4 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

2.5 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.

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

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

2.8 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.

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

2.10 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.

Контакты организаторов:

ООО «Айти–Событие» / <http://www.it-events.com>

team@it-events.com

Каланов Денис +7 (921) 645–78–08