

REGULAMIN IT CUP 2018 - MISTRZOSTW POLSKI BRANŻY IT W PIŁKARZYKACH, KRAKÓW 24.06.2018r.

I. INFORMACJE TECHNICZNE

1. Organizatorem rozgrywek jest Biznes Liga Marcin Kluska, z siedzibą w Krakowie, przy al. 29 Listopada 94.
2. Rozgrywki odbywają się na obiektach Fame Sport ul. Dekerta 21.
3. Zespół składa się z dwóch zawodników (napastnik/obrońca) wspólnie dążących do osiągnięcia wygranej w secie. W turnieju mogą brać udział tylko osoby zatrudnione w firmie branży IT zgłoszonej do IT CUP 2018.

II. ORGANIZACJA TURNIEJU

1. Mecze odbywają się wg. schematu określonego w części V niniejszego regulaminu.
2. Za zwycięstwo w fazie grupowej drużyna otrzymuje 3 pkt, za remis 1 pkt, za przegraną 0 pkt. Drużyna, która wygra walkowerem, otrzymuje 3 pkt i 2:0 w bramkach.
3. O kolejności w tabeli decyduje:
 - po pierwsze, większa ilość zdobytych punktów,
 - po drugie, wynik bezpośredniego spotkania między zainteresowanymi drużynami – w przypadku 3 lub więcej takich drużyn tworzymy małą tabelę pomiędzy zainteresowanymi drużynami,
 - po trzecie, lepsza różnica bramek,
 - po czwarte, większa ilość zdobytych bramek,
 - po piąte, losowanie.

III. PRZEPISY GRY

III.1 SYSTEM ROZGRYWEK

1. Rozgrywki podzielone są na fazę grupową i pucharową.
2. Każdy mecz trwa dwa sety.
3. W czasie jednego seta rozgrywane jest 12 piłeczek.
4. Po każdym secie następuje zmiana połowy boiska oraz zespołu serwującego
5. W fazie pucharowej, po dwóch remisowych setach następuje dogrywka.
6. Zwycięzcą dogrywki zostaje drużyna, która jako pierwsza zdobędzie dwie bramki.
7. Po pierwszej bramce w dogrywce następuje zmiana zespołu serwującego.
8. Ostatnią piłeczkę (serw) w dogrywce wprowadza sędzia.

III.II PRZEBIEG MECZU

1. Mecz rozpoczyna się od ustawienia zespołów przy stole.
2. Po stronie serwującej zaczyna mecz drużyna wymieniona jako pierwsza na rozpisce meczowej turnieju.
3. Jeżeli drużyna nie rozpocznie gry w ciągu 2 minut od planowanego terminu rozpoczęcia spotkania, przegrywa mecz walkowerem.
4. Drużyna, która przegrała mecz walkowerem, przegrywa spotkanie wynikiem 0:2.

III.III SERW

1. Serwem jest rozpoczęcie gry (wprowadzenie piłki w ruch) przez upoważnioną do tego drużynę.
2. Upoważnioną drużyną jest drużyna, która ma prawo serwować jako pierwsza zgodnie z punktem
3. Drużyna serwująca musi wyraźnie zapytać przeciwników czy są gotowi do rozpoczęcia gry. Piłkę można wprowadzić w ruch dopiero w chwili zgłoszeniu gotowości przez przeciwników lub po upływie 10 sekund od zapytania o gotowość, jeżeli odpowiedź nie została udzielona.

III.IV MARTWA PIŁKA

1. Za martwą piłkę uznaje się piłkę, która całkiem się zatrzymała i nie może być dotknięta przez żadnego piłkarzyka.
2. W strefie obronnej poruszenia stołem dokonuje zespół w którego strefie znajduje się piłka.
3. W strefie pomocy poruszenia stołem dokonuje drużyna wskazana przez sędziego.
4. Jeżeli na skutek poruszania stołem przez przeciwników drużyna traci piłkę, piłka musi być jej zwrócona do linii, z której ją straciła.

III.V ZDOBYCIE BRAMKI I ZMIANA POZYCJI

1. Drużyna zdobywa bramkę, kiedy piłka wpadnie do bramki przeciwnika.
2. Jeżeli piłka wpadnie i wypadnie z bramki, bramka zostaje uznana.
3. Przed rozpoczęciem każdego seta drużyna ma obowiązek wyzerować licznik bramek znajdujący się na stole.
4. Drużyna, która zdobyła bramkę, ma obowiązek zaznaczyć ją na liczniku.
5. Strzelenie bramki bezpośrednio z serwu jest zabronione.
6. Zmiana pozycji pomiędzy zawodnikami (napastnik/obrońca) jest dozwolona wyłącznie pomiędzy setami oraz po każdej bramce.

III.VI KRĘCENIE DRAŻKIEM

1. Obrót piłkarzyka o więcej niż 360 stopni przed lub po uderzeniu w piłkę jest zabroniony.
2. Bramka zdobyta z naruszeniem przepisu 3.7.1 nie jest uznawana i traktowana jako faul.

III.VII WZNOWIENIA I FAULE

1. Wznowienie następuje, gdy drużyna niebędąca w posiadaniu piłki ingeruje w grę poruszając stołem.

2. Wznowienie następuje z linii pomocy drużyny poszkodowanej lub ataku, w zależności od tego gdzie znajdowała się piłeczka w chwili popełnienia faulu przez przeciwnika.
3. Zagrania i zachowania zawodników niezgodne z przepisami mogą być potraktowane jako faul.
4. Faule są karane w następujący sposób:
 - a) pierwszy faul - serw przeciwnika z linii pomocy lub ataku, w zależności od strefy w której znajdowała się piłeczka w trakcie faulu,
 - b) drugi faul - bramka przyznawana drużynie, przeciwko której popełniono faul,
 - c) trzeci faul - set przyznawany drużynie, przeciwko której popełniono faul.

IV. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W trakcie zawodów obecny będzie ratownik medyczny, który zapewnia pierwszą pomoc przy urazach powstałych w trakcie meczów. W przypadku poważniejszej kontuzji, urazu czy pogorszenia stanu zdrowia zostanie wezwana karetka Państwowego Ratownictwa Medycznego.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za udział w turnieju osób chorych lub osób, dla których nie zaleca się uprawiania piłki nożnej. Organizator zaleca, aby wszyscy zawodnicy biorący udział w turnieju przeszli odpowiednie badania lekarskie.
3. Wszyscy zawodnicy biorący udział w turnieju uczestniczą w nim z własnej woli i zwalniają organizatora z jakiegokolwiek odpowiedzialności za ewentualne urazy, kontuzje czy uszczerbek na zdrowiu powstałe w trakcie turnieju.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione w szatni.
5. Zgłoszenie do turnieju jest jednoznaczne z przestrzeganiem regulaminu i przepisów gry. W przypadku nieprzestrzegania regulaminu organizator może nałożyć na drużynę lub zawodnika karę:
 - Walkower dla drużyny przeciwnej
 - Usunięcie zawodnika lub drużyny z turnieju bez możliwości wycofania wpisowego.
6. Do interpretacji niniejszego regulaminu uprawniony jest jedynie organizator.
7. Organizator, sponsorzy i partnerzy Turnieju zastrzegają sobie prawo do wykorzystania wizerunku zawodników grających w turnieju dla celów marketingowych oraz przetwarzania danych osobowych graczy (zgodnie z ustawą z dn. 29.08.1997 r. o ochronie danych osobowych Dz.U. Nr 133 poz. 883).

V. SCHEMAT ROZGRYWEK

1. Schemat rozgrywek dla turnieju 16 drużynowego:

	STÓŁ 1	STÓŁ 2
11:00-11:15	1A-2A	3A-4A

11:15-11:30	1B-2B	3B-4B
11:30-11:45	1C-2C	3C-4C
11:45-12:00	1D-2D	3D-4D
12:00-12:15	1A-3A	2A-4A
12:15-12:30	1B-3B	2B-4B
12:30-12:45	1C-3C	2C-4C
12:45-13:00	1D-4D	2D-4D
13:00-13:15	1A-4A	2A-3A
13:15-13:30	1B-4B	2B-3B
13:30-13:45	1C-4C	2C-3C
13:45-14:00	1D-4D	2D-3D
15:30-15:45	CWIERCFINAL 1	CWIERCFINAL 2
15:45-16:00	CWIERCFINAL 3	CWIERCFINAL 4
16:00-16:15	o miejsca 9-16	o miejsca 9-16
16:15-16:30	o miejsca 9-16	o miejsca 9-16
16:30-16:45	PÓŁFINAL 1	PÓŁFINAL 2
16:45-17:00	przegrani 5-8	przegrani 5-8
17:00-17:15	przegrani 13-16	przegrani 13-16
17:15-17:30	wygrani 9-12	wygrani 9-12
17:30-17:45	o miejsce 15	o miejsce 13
17:45-18:00	o miejsce 11	o miejsce 9
18:00-18:15	o miejsce 7	o miejsce 5
18:15-18:30	o miejsce 3	
19:00-19:15	FINAŁ STREFA KIBICA	

2. Schemat rozgrywek dla turnieju 24 drużynowego:

	STÓŁ 1	STÓŁ 2	STÓŁ 3	STÓŁ 4
--	--------	--------	--------	--------

11:00-11:15	1A	2A	3A	1B
11:15-11:30	2B	3B	1C	2C
11:30-11:45	3C	1D	2D	3D
11:45-12:00	4A	5A	6A	4B
12:00-12:15	5B	6B	4C	5C
12:15-12:30	6C	4D	5D	6D
12:30-12:45	7A	8A	9A	7B
12:45-13:00	8B	9B	7C	8C
13:00-13:15	9C	7D	8D	9D
13:15-13:30	10A	11A	12A	10B
13:30-13:45	11B	12B	10C	11C
13:45-14:00	12C	10D	11D	12D
14:00-14:15	13A	14A	15A	13B
14:15-14:30	14B	15B	13C	14C
14:30-14:45	15C	13D	14D	15D
16:00-16:15	6A-5D	6B-5C	6C-5B	6D-5A
16:15-16:30	1A-4D	2A-3D	3A-2D	4A-1D
16:30-16:45	1B-4C	2B-3C	3B-2C	4B-1C
16:45-17:00	o miejsca 17-20	o miejsca 17-20	o miejsca 21-24	o miejsca 21-24
17:00-17:15	Przegrani 1/8	Przegrani 1/8	Przegrani 1/8	Przegrani 1/8
17:15-17:30	ĆWIERCFINAŁY	ĆWIERCFINAŁY	ĆWIERCFINAŁY	ĆWIERCFINAŁY
17:30-17:45	o miejsce 17	o miejsce 19	o miejsce 21	o miejsce 23
17:45-18:00	o miejsca 9-12	o miejsca 9-12	o miejsca 13-16	o miejsca 13-16
17:45-18:00	o miejsca 5-8	o miejsca 5-8	PÓŁFINAŁ	PÓŁFINAŁ
18:00-18:15	o miejsce 15	o miejsce 13	o miejsce 11	o miejsce 9
18:15-18:30	o miejsce 7	o miejsce 5	o miejsce 3	
19:00-19:15	FINAŁ STREFA KIBICA			

3. W przypadku wariantu 16 drużynowego zespoły po fazie grupowej zostaną przydzielone do drabinki finałowej według schematu:

<i>mecze 1/4 finału</i>		<i>mecze 1/2 finału</i>	
1A			
2B			<i>FINAŁ</i>
1C			
2D			<i>o 3 miejsce</i>
1B			
2A			
1D			
2C			