

18 января 2014 года для любителей настольного хоккея в Донецке распахнула свои двери

Телеканал XSPORT, хоккейный клуб "Донец" и Федерация настольного хоккея Украины

Место проведения: ледовая арена "Дружба" г.Ича, 93-а.

[Результаты](#)

Регламент Кубка XSPORT 2014 (ссылка не см. ниже)

1. Общие положения

1.1. Матчи проводятся по Правилам игры в настольный хоккей, утверждёнными Международной федерацией настольного хоккея (далее – ИТНФ).

1.2. Для участия в турнире каждый игрок должен пройти предварительную регистрацию на сайте Федерации настольного хоккея Украины (ФНХУ) и аккредитацию непосредственно на месте проведения соревнования.

1.2.1. Предварительная регистрация является обязательной для всех игроков, которые принимали участие в соревнованиях под эгидой ИТНФ. Новички могут зарегистрироваться на месте проведения турнира до окончания аккредитации.

1.2.2. Предварительная регистрация на сайте ФНХУ заканчивается за 24 часа до начала турнира.

1.2.3. В день проведения турнира игрок обязан подтвердить свою

регистрацию в оргкомитете турнира (на месте проведения соревнований). Аккредитация будет проводиться 18.01.2014 с 9-00 до 10-40.

1.2.4. Игроки, которые не прошли аккредитацию в установленный срок, к участию в турнире не допускаются.

2. Формула Кубка XSPORT-2014

2.1. На первом этапе игроки делятся на равные отборочные группы, количество которых определяется организаторами турнира, исходя из числа участников.

2.2. Формула турнира при количестве участников до 40 человек включительно:

2.2.1. На первом этапе создаются две отборочные группы (А и В), по 8 лучших игроков из которых попадают в плей-офф.

2.2.2. Игроки, занявшие в каждой из отборочных групп места с 9 и ниже, играют в первой лиге с сохранением очков, полученных в отборочных группах с участниками, которые также попали в первую лигу.

2.2.3. Пары в плей-офф формируются следующим образом:

2.2.3.1. 1/8 финала:

пара 1: игрок, занявший 1 место в отборочной группе А, играет с игроком, занявшим 8 место в отборочной группе В (А1 – В8);

пара 2: В1 – А8;

пара 3: А2 – В7;

пара 4: В2 – А7;

пара 5: А3 – В6;

пара 6: В3 – А6;

пара 7: А4 – В5;

пара 8: В4 – А5.

2.2.3.2. 1/4 финала:

пара 9: победитель пары 1 играет с победителем пары 8 (ПП1 – ПП8);

пара 10: ПП2 – ПП7;

пара 11: ПП3 – ПП6;

пара 12: ПП4 – ПП5.

2.2.3.3. 1/2 финала:

пара 13: победитель пары 9 играет с победителем пары 12 (ПП9 – ПП12);

пара 14: ПП10 – ПП11.

2.2.3.4. матч за третье место:

проигравший в паре 13 играет с проигравшим в паре 14.

2.2.3.5. финал:

победитель пары 13 играет с победителем пары 14.

2.3. Формула турнира для количества игроков, превышающего 40:

2.3.1. На первом этапе создаются четыре отборочные группы (А, В, С и D), по 6 лучших игроков из которых попадают в высшую лигу.

2.3.2. Игроки, занявшие в каждой из отборочных групп места с 7 по 9 включительно, играют в первой лиге без сохранения очков, которые были получены в отборочных группах с участниками, которые также попали в первую лигу.

2.3.3. Игроки, занявшие в каждой из отборочных групп места с 10 и ниже, играют во второй лиге без сохранения очков, которые были получены в отборочных группах с участниками, которые также попали во вторую лигу.

2.3.4. В высшей лиге создаются две группы. В группу E попадают по 6 лучших игроков из отборочных групп А и D, а в группу F – по 6 лучших игроков из отборочных групп В и С.

2.3.5. В высшую лигу игроки попадают с сохранением очков, полученных в отборочных группах с участниками, которые также попали в высшую лигу.

2.3.6. По 8 лучших игроков из групп E и F высшей лиги попадают в плей-офф.

2.3.7. Пары в плей-офф формируются следующим образом:

2.3.7.1. 1/8 финала:

пара 1: игрок, занявший 1 место в группе E, играет с игроком, занявшим 8 место в отборочной группе F (E1 – F8);

пара 2: F1 – E8;

пара 3: E2 – F7;

пара 4: F2 – E7;

пара 5: E3 – F6;

пара 6: F3 – E6;

пара 7: E4 – F5;

пара 8: F4 – E5.

2.3.7.2. 1/4 финала:

пара 9: победитель пары 1 играет с победителем пары 8 (ПП1 – ПП8);

пара 10: ПП2 – ПП7;

пара 11: ПП3 – ПП6;

пара 12: ПП4 – ПП5.

2.3.7.3. 1/2 финала:

пара 13: победитель пары 9 играет с победителем пары 12 (ПП9 – ПП12);

пара 14: ПП10 – ПП11.

2.3.7.4. матч за третье место:

проигравший в паре 13 играет с проигравшим в паре 14.

2.3.7.5. финал:

победитель пары 13 играет с победителем пары 14.

2.4. Игроки в каждой группе играют в один круг (по системе каждый с каждым).

2.5. По результатам круговых турниров высшей, первой и второй лиг определяются окончательные места на Кубке XSPORT-2014 с 17 и ниже.

2.6. Матчи на стадии плей-офф играют до трёх побед одного из участников, за исключением финала, которых играется до четырёх побед одного из участников. В случае ничейного результата игры по окончании её основного времени (пять минут), назначается дополнительное время (овертайм) до первой заброшенной шайбы.

2.7. На каждой стадии плей-офф выбор конкретного настольного хоккея, то есть игрового поля (далее – поляна), в каждой паре остаётся за игроком, который занял более высокое место в высшей лиге (если участников турнира до 40 включительно – в отборочной группе). Однако за другим игроком остаётся право выбора стороны поляны, на которой он начнёт игру в серии.

2.8. На всех стадиях плей-офф, кроме финала, после каждой игры участники меняются местами.

2.9. В финале игроки после двух игр меняются местами. По окончании четырёх проведенных игр участники меняются местами после каждой следующей игры.

2.10. Все серии плей-офф начинаются одновременно.

2.11. Для игроков, которые выбыли на каждой стадии плей-офф, места в итоговой таблице определяются следующим образом: более высокое место занимает игрок, который показал лучший результат в высшей лиге (если участников турнира до 40 включительно – в отборочной группе). При равных местах последовательно учитываются следующие показатели:

- а) большее количество набранных очков в группе;**
- б) большая разница заброшенных и пропущенных шайб;**
- е) большее количество заброшенных шайб;**
- є) большее количество побед;**
- ж) дополнительный матч-овертайм до первой засчитанной шайбы.**

2.12. Если во время игры в отборочных группах более 50% результатов игрока являются техническими поражениями, то игрок не учитывается в итоговых местах, а результаты его игр со всеми участниками аннулируются.

3. Порядок розыгрыша кругового турнира

3.1. В круговом турнире каждый игрок играет с каждым.

3.2. За победу в игре игроку начисляются 3 очка, за ничью – 1 очко, за поражение – 0 очков.

3.3. Распределение мест между игроками в круговом турнире производится последовательно по следующим критериям:

- а) общее количество набранных очков;**
- б) количество очков в матчах между игроками с равным общим количеством очков;**
- в) разность шайб в матчах между игроками с равным общим количеством очков;**
- г) количество заброшенных шайб в матчах между игроками с равным общим количеством очков;**
- д) количество побед в матчах между игроками с равным общим количеством очков;**
- е) общая разница забитых и пропущенных шайб;**
- ё) общее количество заброшенных шайб;**
- ж) общее количество побед;**
- з) дополнительный матч-овертайм до первой засчитанной шайбы.**

4. Жеребьёвка

4.1. Разделение игроков по группам осуществляется путём жеребьёвки методом змейки в соответствии с текущим Мировым рейтингом, опубликованным на сайте ИТНФ.

4.2. Игроки, которые не имеют рейтинга, распределяются по группам по решению организаторов турнира.

5. Судейство

5.1. На турнире до начала соревнований определяется Судейский комитет в составе трёх человек, который будет выносить решения по всем спорным вопросам, возникающим в ходе турнира.

6. Внесение результатов в протокол

6.1. Игроки должны аккуратно вносить результаты своих матчей в протоколы и оставлять их на столе для записи результатов.

6.2. Каждый результат должен быть внесён в протокол до начала следующего тура.

6.3. Победитель в матче отвечает за правильность внесения его результата в протокол. В случае, если матч закончился вничью, оба игрока должны убедиться, что его результат записан верно.

6.4. Если игрок не внёс результат, лицо, ответственное за его внесение, может спросить о результате матча во время следующего тура (в том числе, непосредственно во время игры). Если установить результат матча невозможно (оба игрока не желают его называть или отсутствуют), этот матч не засчитывается обоим игрокам.

6.5. Никакие изменения не могут быть внесены в протокол по окончании кругового турнира, за исключением случаев, когда ошибка возникла во время переноса результата с бумажного экземпляра протокола в компьютер.

6.6. Если игрок утверждает, что возникла такая ошибка, организаторы обязаны предоставить ему протокол для проверки.

6.7. Протесты на ошибочное внесение результатов должны подаваться сразу же после публикации результатов. Организаторы обязаны установить срок подачи протестов на ошибки в официальных результатах.

7. Порядок решения спорных вопросов

7.1. В случае отсутствия одного из игроков возле своей стороны поляны более 30 секунд после стартового сигнала, другой игрок имеет право засчитать отсутствующему игроку техническое поражение со счётом 0:5, сделав соответствующую запись в протоколе.

7.2. Все игры, которые не были доиграны в установленный срок (пять минут) по любой причине (поломка хоккея, спорный эпизод в матче и т.п.), должны быть доиграны во время ближайшей паузы между турами, не позднее, чем за тур до окончания кругового турнира.

7.3. Все спорные моменты рассматриваются Судейским комитетом после обращения к нему одним из участников матча.

7.4. Решения Судейского комитета по любому спорному вопросу обсуждению и обжалованию не подлежат.

7.5. В случае, если игрок отказывается выполнить решение Судейского комитета, оргкомитет может принять решение о дисквалификации игрока на данном турнире.