



Aviator bowling league 2013-2014

Добрый день Уважаемые дамы и господа!!!

Имеем честь пригласить Вас принять участие в командном чемпионате по боулингу среди любителей сезон 2013-2014 года.

Общие положения чемпионата:

Чемпионат авиаторской лиги боулинга (АБЛ) включает соревнования, которые проходят в боулинг клубе «Aviator» на протяжении трех раундов, которые состоят из 7 этапов. Чемпионат начинается с квалификационного раунда, который включает 7 этапов. После квалификационного раунда происходит деление команд на Высшую и I-ю лигу. Лучшие 8 команд Квалификационного раунда попадают в Высшую лигу, все оставшиеся команды играют в I-ой лиге, с правом выхода в Высшую лигу.

После каждого раунда лучшие команды награждаются специальными призами и подарками от клуба и партнеров чемпионата. После III-го раунда чемпионата, сильнейшим командам предоставляется право играть в Гранд-Финале АБЛ сезона 2013-2014 года.

Участники соревнований: Все желающие гости боулинг клуба «Aviator» Команды формируются из 3-х игроков.

Ограничения для команд: Команда, не должна содержать более одного члена ВФСБ, принимающего систему гандикапов, описанную в «Системе проведения» (см. ниже). "Член ВФСБ" для целей чемпионата «АБЛ» является боулер, который входит в 100 лучших игроков среди мужчин, согласно рейтинга ВФСБ на 10 сентября 2013 года, или в 30 лучших игроков среди женщин согласно рейтинга ВФСБ на 10 сентября 2013 года. Рейтинг ВФСБ см. на <http://www.bowling.org.ua>

СИСТЕМА ПРОВЕДЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИОННОГО РАУНДА

Команды проходят регистрацию и жеребьевку, после чего размещаются на дорожки согласно жеребьевке. Каждая команда играет 2 квалификационные игры по средством которой на каждом этапе получает баллы в зависимости от занятого места. По итогам завершения игр каждого раунда чемпионата команда набравшая наибольшее количество рейтинговых очков, попадает в Высшую лигу, а команда набравшая наименьшее количество очков попадает в I-ю лигу.

Даты проведения квалификационных раундов:

| Квалификация | Дата проведения |
|--------------|--|
| I этап | 16 октября 2013 г. - Начисление рейтинговых очков |
| II этап | 23 октября 2013 г. - Начисление рейтинговых очков |
| III этап | 30 октября 2013. - Начисление рейтинговых очков |
| IV этап | 06 ноября 2013. - Начисление рейтинговых очков |
| V этап | 13 ноября 2013. - Начисление рейтинговых очков |
| VI этап | 20 ноября 2013. - Начисление рейтинговых очков |
| VII этап | 27 ноября 2013. - ФИНАЛ, Награждение |

ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ:

16 октября 2013 г, Среда

18:30 – Жеребьевка (распределения команд на группы)

18.45 – 2 игры, 1 группа

19.45 - 2 игры, 2 группа

20.45 – 2 игры, 3 группа (при условии участия 24 команд)

ФОРМИРОВАНИЕ ВЫСШЕЙ И I-ОЙ ЛИГИ ЧЕМПИОНАТА:

Высшую Лигу формируют 8 лучших команд по итогам квалификационного раунда.

Первую лигу формируют команды которые не попали в 8-ку лучших команд квалификационного раунда. А так же все новые команды, которые вступили на протяжении чемпионата.

СИСТЕМА ПРОВЕДЕНИЯ ЧЕМПИОНАТА В ПЕРВОЙ ЛИГЕ:

Команды проходят регистрацию и жеребьевку, после чего размещаются на дорожки согласно жеребьевке. Каждая команда играет 2 квалификационные игры по средством которой на каждом этапе получает баллы в зависимости от занятого места. По итогам завершения игр каждого раунда чемпионата команда занявшая в первой лиге I место автоматически попадает в Высшую лигу, вместо команды, которая заняла 8-е место. Команды которые заняли 2 и 3 место в первой лиге встречается с командой занявшей 6 и 7 место в высшей лиге и по итогам одной стыковой встречи (состоящей из 3-х игр для каждого участника команды) определяют команду которая в следующем раунде будет выступать в Высшей лиге. Встреча проводится по системе Match-Play, до 2-х побед из 3-х игр, которые в любом случае играют команды.

СТОИМОСТЬ УЧАСТИЯ В ПЕРВОЙ ЛИГЕ:

Взнос на участие в чемпионате – 120 грн. с команды, т.е. 40 грн. с участника (на каждом этапе)

СИСТЕМА НАЧИСЛЕНИЯ РЕЙТИНГА

Рейтинг считается в течение всего игрового раунда. В основе рейтинга - сумма очков, набранных командой за этапы чемпионата.

В I-ой лиге максимальное количество баллов за этап равняется количеству команд принявших участие в этом этапе чемпионата. Максимальное количество баллов получает команда, занявшая первое место в этапе I-ой лиги. Очки за следующие места уменьшаются с шагом в 1 балл. Так команда, занявшая второе место в этапе Любительской Лиги, получит минус один, от баллов команды-победителя. Минимальное количество баллов (1 балл) получает команда, занявшая последнее место в этапе первой лиги. К полученным командой баллам прибавляются бонусные баллы за первое, второе и третье места первой лиги: 1 место - 3 балла, второе - 2 балла, третье - 1 балл.

Например, при участии 10 команд начисление баллов происходит следующим образом: 1 место-13 баллов, 2- 11, 3-9, 4-7, 5-6, 6-5, 7-4, 8-3, 9-2, 10-1.

При равенстве сбитых кегель в этапе, выше место занимает команда, у которой меньше разница между лучшей и худшее партией. Если и эти показатели равные команды продолжают игру по фреймам, пока одна из команд не наберет большего количества очков.

Победитель в первой лиге определяется по величине командного рейтинга, набранного за круг чемпионата, с последующим правом перехода в высшую лигу.

При равенстве командного рейтинга, побеждает команда с большей суммой сбитых кегель за круг Чемпионата. Если все указанные параметры окажутся равными, команды-претенденты играют «Золотой Матч», определяющий чемпиона круга в своей лиге.

СИСТЕМА ПРОВЕДЕНИЯ ЧЕМПИОНАТА В ВЫСШЕЙ ЛИГЕ (после I-го раунда):

8 команд Высшей лиге играют 7 этапов по круговой системе. Команда, приходя на любой из этапов соревнуется не со всей массой команд Высшей лиги, а с отдельной командой, которая является её соперником на этом этапе (см. расписание игр на весь раунд). На следующем этапе соперником является уже другая команда и так 7 этапов с 7 разными командами. Пока все команды высшей лиги не сыграют между собой. Один этап для команды состоит из 3-х игр, со сменой дорожек после каждой игры, за победу в игре команда получает 1 балл, проигравшая команда получает 0 баллов, При условии равенства счета в партии, команды которые соперничают продолжают выполнять броски до тех пор, пока у одной из команд не будет большее количество сбитых кегель после выполненных бросков всеми игроками команды в первом фрейме, во втором и т.д. пока не будет определена команда-победитель. В таблице рейтинга подсчитывается сумма заработанных баллов за весь круг чемпионата, по итогам, которых и определяется чемпионы и призеры круга чемпионата. В случае равенства заработанных баллов команд, победителем (или более высокое место

в рейтинге) занимает команда, которая одержала победу в регулярном чемпионате над этой командой.

В случае отсутствия команды, ей засчитывается техническое поражение, а сопернику автоматически начисляется 3 балла, но при этом команда отыгрывает положенное количество игр (3 игры для каждого участника), которые идут в общий зачет.

СИСТЕМА НАЧИСЛЕНИЯ РЕЙТИНГА

За каждую одержанную победу команда-победитель получает 1 балл, проигравшая команда 0 баллов, в случае ничьей в игре, обе команды продолжают выполнять броски по фреймам, до определения победителя. Баллы суммируются на протяжении отыгранных этапов и формируют рейтинг команд. По завершению каждого раунда (7 этапов) команды-призеры получают памятные призы. Команда, занявшая 8 место, автоматически переходит в первую лигу вместо лучшей команды первой лиги. Команды, которые заняли 2 и 3 место в первой лиге встречается с командой занявшей 6 и 7 место в высшей лиге и по итогам одной стыковой встречи (состоящей из 3-х игр для каждого участника команды) определяют команду, которая в следующем раунде будет выступать в Высшей лиге. Встреча проводится по системе Match-Play, до 2-х побед из 3-х игр, если результат окажется в играх равный, команды продолжают соперничать по фреймам, пока одна из команд не наберет большее количество очков в отыгранном фрейме.

СТОИМОСТЬ УЧАСТИЯ В ВЫСШЕЙ ЛИГЕ:

Взнос на участие в чемпионате ВЫСШАЯ ЛИГА – 180 грн. с команды т.е. 60 грн. с участника (на каждом этапе)

* Если команда, по любой из причин отказывается переходить в высшую лигу, её место может занять команда, которая стоит следующая в рейтинге и все последующие команды смещаются на одну позицию вверх.

* После каждого круга результаты команд обновляются, и подсчет ведется заново.

Призовые места в Высшей - лиге:

1-место – медали и призы от **БК «Aviator»**

2-место – медали и призы от **БК «Aviator»**

3-место – медали и призы от **БК «Aviator»**

Лучший командный результат на протяжении каждого этапа

Лучший индивидуальный результат на протяжении каждого этапа

Приз за наименьшее набранное количество очков - Специальный приз

Призовое место в I - лиге:

1-место – призы от **БК «Aviator»**

2-место - призы от **БК «Aviator»**

3-место – призы от **БК «Aviator»**

Лучший командный результат на протяжении каждого этапа

Лучший индивидуальный результат на протяжении каждого этапа

Приз за наименьшее набранное количество очков

За 3 страйка – бокал пива

Календарь игр:

| 1 раунд | Дата проведения |
|----------|---------------------------|
| I этап | 16 октября 2013 г. |
| II этап | 23 октября 2013 г. |
| III этап | 30 октября 2013 г. |
| IV этап | 06 ноября 2013 г. |
| V этап | 13 ноября 2013 г. |
| VI этап | 20 ноября 2013 г. |
| VII этап | 27 ноября 2013 г.- ФИНАЛ, |

| 2 раунд | Дата проведения |
|----------|----------------------------|
| I этап | 15 января 2014 г. |
| II этап | 22 января 2014 г. |
| III этап | 29 января 2014 г. |
| IV этап | 05 февраля 2014 г. |
| V этап | 12 февраля 2014 г. |
| VI этап | 19 февраля 2014 г. |
| VII этап | 26 февраля 2014 г.- ФИНАЛ, |

| 3 раунд | Дата проведения |
|----------|-------------------------|
| I этап | 7 мая 2014 г. |
| II этап | 14 мая 2014 г. |
| III этап | 21 мая 2014 г. |
| IV этап | 28 мая 2014 г. |
| V этап | 04 июня 2014 г. |
| VI этап | 11 июня 2014 г. |
| VII этап | 18 июня 2014 г.- ФИНАЛ, |

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ЧЕМПИОНАТА:

1. Соревнования проводятся по правилам Международной Ассоциации Боулинга по системе десяти кеглей (WTBA). Все спорные ситуации решает главный судья соревнований.
2. Официальные лица соревнования вправе перенести игру или серию игр с одной пары дорожек на другую в случае поломки оборудования, если это может стать причиной задержки в ходе игры.(111)
3. Кегли считаются сбитыми, если:

- Кегли упали на площадку для кеглей и были сбиты шаром или другой кеглей.
- Кегли упали на площадку и были сбиты кеглей, отскочившей от боковой перегородки или задней подушки.
- Кегли упали на площадку для кеглей и были сбиты кеглей, отскочившей от "свипа", когда он не движется перед тем, как убрать сбитые кегли с площадки.
- Кегли, которые наклоняются и соприкасаются с боковой перегородкой или задней стенкой. Во всех этих случаях кегли называются "dead wood" и должны убираться перед следующей подачей.

В следующих случаях бросок засчитывается, а сбитые кегли не засчитываются, и, соответственно, очки не добавляются:

- Шар покидает дорожку, не достигнув кеглей.
- Шар отскакивает от задней подушки.
- Кегля отскакивает после контакта с туловищем, руками или ногами человека, который восстанавливает кегли.
- Кегля соприкасается с механическим оборудованием для установки кеглей.
- Кеглю столкнули во время уборки сбитых кеглей.
- Кеглю столкнул человек, убирающий сбитые кегли.
- Игрок делает "foul".

- Бросок шара осуществляется, когда на дорожке или в желобе находятся лежащие кегли и шар соударяется с ними до момента выхода за поверхность дорожки.
4. Если происходит неправомерное сбивание кегель и игрок имеет право на дополнительный бросок шара в данном фрейме, то одна или несколько кегель, которые были сбиты неправомерно, должны быть установлены на том месте, где они были изначально.
 5. Если кегли отскакивают и продолжают стоять на дорожке, то такие кегли считаются несбитыми.
 6. Нарушение правил происходит в том случае, если игрок переступает штрафную линию, соприкасается с различными частями дорожки, оборудования или конструкций (строений) во время или после броска.
 7. Шар считается находящимся в игре после броска до того момента, пока этот же или другой игрок не выйдет на подход, чтобы сделать следующую подачу.
 8. Организаторы соревнования должны использовать автоматическое приспособление - детектор (одобренный ВФСБ), определяющий факт заступа. При отсутствии такового, судья, определяющий заступ, должен находиться возле дорожки таким образом, чтобы иметь возможность полного обзора фол-линии. Если автоматический детектор фолла временно не работает, то организаторы соревнования должны назначить судью или маркеров для объявления факта заступа.
 9. Если автоматический детектор заступа или судья, ответственный за объявление фолла, не определили такового, но заступ является очевидным, то данное нарушение правил регистрируется и об этом информируют:
 - обоих капитанов команд или одного или нескольких игроков каждой из соревнующихся команд;
 - главного судью;
 - официального представителя организаторов соревнований.

Апелляция к объявлению фолла принимается только в том случае, если:

- доказано, что автоматическое устройство-детектор фолла неисправно;
- имеется обоснованное доказательство того, что данный игрок не допустил нарушения.

10. Запрещается изменять поверхность шара для боулинга, используя абразивные вещества или жидкости во время объявленного соревнования. Шары для боулинга, измененные таким образом, изымаются из использования в соревновании.

Дополнение к правилу 128.

Не запрещается использование разрешенного очистителя для шаров во время объявленного соревнования. Примечание: Если очевидно, что игрок и знает о том, что его действия противоречат правилам игры, то игра (игры), в которой(-ых) произошло нарушение правил, могут не засчитываться. В дополнение к этому игрок, нарушивший правила, может быть отстранен от проводящегося этапа соревнования

11. Запрещено применение различных веществ на любой части подхода, которые могут воспрепятствовать нормальным условиям для других игроков. Такими запрещенными веществами являются тальковый порошок, пемза и смола на обуви, а также мягкие резиновые подошвы или каблуки, которые оставляют следы на подходе и т. д. Запрещается использовать тальк в зоне нахождения игроков.
12. Счет опоздавшего игрока или команды, ведется с того фрейма, который играется на той дорожке или паре дорожек, на которых в соответствии с регламентом им предписано играть. Если игрок или команда играют по регламенту на отдельной дорожке, то они начинают игру с наименьшего фрейма, который играется в данное время в данном запуске.
13. Каждая команда состоящая из 3-х человек располагается на одной дорожке, согласно жеребьевке. Регистрация и жеребьевка проводится перед началом этапа.
14. Если игрок (и) отсутствует, то результат подводится по двум или одному игроку.
15. Все игроки участвуют в разминке. Разминка составляет 10 минут перед стартом турнирной серии.
16. Допускается использование своего спортивного инвентаря (шаров, обуви, перчаток и проч.).
17. Женщины и игроки младше 16 лет (кроме игроков ВФСБ и игроков) в каждой партии (игре) имеют гандикап + 8 очков.
18. Игроки сами следят за правильностью подсчета результатов, в случае нарушений сообщают об этом Главному судье соревнований.
19. Действует правило «Fair Play».(этикет в игре)