

Договор публичной оферты на оказание услуг по организации мероприятия

г. Челябинск

«25» августа 2022г.

Общество с ограниченной ответственностью «Технопарк информационных технологий», именуемое в дальнейшем **«Исполнитель»**, в лице директора Козленкова Дмитрия Владимировича, действующего на основании Устава, предлагает любому физическому или юридическому лицу, в дальнейшем именуемому **«Заказчик»**, заключить договор на указанных ниже условиях:

1. Принятие условий договора

1.1. В соответствии с п.2 ст. 437 Гражданского кодекса РФ настоящее предложение является публичной офертой (далее - Договор), полным и безоговорочным принятием (акцептом) условий которой, согласно ст.438 Гражданского кодекса РФ является осуществление Заказчиком первой оплаты предложенных Исполнителем услуг в порядке, определенном настоящим договором.

1.2. Акцепт оферты означает, что Заказчик согласен со всеми положениями настоящего предложения. Предложение считается принятым Заказчиком с момента внесения оплаты занятий.

1.3. Принимая настоящее предложение, Заказчик соглашается на обработку своих персональных данных. Персональные данные, включающие ФИО/Наименование Заказчика, его телефон, адрес электронной почты используются Администрацией Исполнителя для связи с Заказчиком и информировании его об изменениях и обновлениях в образовательной деятельности Исполнителя. Персональные данные, включающие фотографии на занятиях и мероприятиях, могут использоваться Исполнителем для создания публикаций, фотоальбомов, статей в социальных сетях и на сайте Исполнителя, в печатной полиграфической продукции, а также при подготовке пресс-релизов, публикаций, иных информационных материалов о деятельности ООО «Технопарк ИТ» для СМИ.

2. Предмет договора и оплата

2.1. Исполнитель обязуется предоставить, а Заказчик обязуется принять и оплатить услуги по организации мероприятия: «Турнир по стритболу среди IT-компаний».

2.2. Мероприятие пройдет 15 сентября 2022 г. на уличной баскетбольной площадке Дворца пионеров и школьников им.Н.К.Крупской, расположенной по адресу: г.Челябинск, Свердловский проспект, 59.

2.3. Стоимость участия составляет **7 000,00** (семь тысяч) рублей за 1 команду (4 человека).

3. Права и обязанности сторон

3.1. Исполнитель обязуется:

3.1.1. Оказать Заказчику платные услуги, предусмотренные п.1.1. настоящего Договора качественно, в соответствующие сроки, при условии соблюдения Сторонами настоящего Договора принятых на себя обязательств.

3.1.2. Организовать мероприятие на высоком профессиональном уровне и обеспечить процесс всем необходимым.

3.1.3. Информировать Заказчика об условиях проведения мероприятия.

3.1.4. Соблюдать санитарные и гигиенические требования, обязательные нормы и правила противопожарной и иной безопасности, предъявляемые к процессу.

3.1.5. Обеспечить неразглашение персональных данных Заказчика, ставших известными Исполнителю в соответствии с настоящим договором в соответствии с действующим законодательством, за исключением случаев, когда обязанность предоставления таких сведений предусмотрена законодательством или необходима для сохранения жизни и здоровья Заказчика.

3.2. Заказчик обязан:

3.2.1. Предоставить **заполненную заявку** (Приложение № 1 к данному договору) не позднее, чем **за 5 рабочих дня до мероприятия**.

3.2.2. Ознакомиться с положением о турнире по стритболу – Приложение № 2 к данному договору.

3.2.3. Обеспечить своевременную явку сотрудников Заказчика к началу мероприятия.

3.2.4. Возместить материальный ущерб, причиненный имуществу Исполнителя по его вине в порядке, предусмотренном действующим законодательством.

3.2.5. Предоставить свои персональные данные в любой форме.

3.2.6. Своевременно вносить плату за предоставленные услуги, указанные в пункте 1.1 настоящего договора, согласно стоимости.

3.2.7. Незамедлительно сообщать Исполнителю об изменении контактных данных.

3.3. Исполнитель вправе:

3.3.1. Не допускать Заказчика до мероприятия в случае обнаружения признаков болезни, агрессивного или неадекватного поведения, препятствующих проведению группового мероприятия.

3.3.2. Требовать от Заказчика соблюдения норм и правил проведения мероприятия.

3.3.3. Требовать от Заказчика возмещения материального ущерба, причиненного им имуществу Исполнителя, предусмотренном действующим законодательством.

3.4. Заказчик вправе:

3.4.1. Получать информацию от Исполнителя по вопросам организации, обеспечения надлежащего предоставления Услуг.

4. Ответственность Сторон

4.1. В случае неисполнения либо ненадлежащего исполнения обязанностей, предусмотренных настоящим Договором, стороны несут ответственность в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.

4.2. Стороны освобождаются от ответственности в случае наступления форс-мажорных обстоятельств. Форс-мажорные обстоятельства должны быть документально подтверждены.

4.3. Исполнитель освобождается от исполнения своих обязательств по настоящему Договору, если действия Заказчика препятствовали или затрудняли их исполнение.

4.4. Заказчик несет ответственность за причинение имуществу Исполнителя вреда Заказчиком в порядке, предусмотренном действующим законодательством.

4.5. Оплачивая стоимость участия, Заказчик подтверждает свое согласие на участие в турнире и берет на себя полную ответственность за состояние здоровья участников своей команды.

5. Реквизиты:

Общество с ограниченной ответственностью «Технопарк информационных технологий»
ООО «Технопарк ИТ»

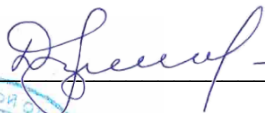
Юридический адрес 454080, г. Челябинск, ул. Тернопольская, д. 6, помещение 158

ИНН/КПП 7447252392/745301001

ОГРН 1157447005440

р/с 40702810800230760405 в Ф-л «Корпоративный» ПАО «Совкомбанк» г. Москва БИК 044525360 к/с 30101810445250000360

Директор



Козленков Д.В.



ЗАЯВКА

На участие команды _____
в турнире по стритболу среди IT-компаний г. Челябинска «IT-Кубок 2022»

№ п/п	ФИО	Дата рождения	Должность в компании	Телефон	Комментарии
1					
2					
3					
4					

Направляя заявку, подтверждает свое согласие на участие в турнире и берем на себя полную ответственность за состояние здоровья участников команды.

должность

подпись

ФИО

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении турнира по уличному баскетболу (стритболу)
среди IT-компаний города Челябинска (любительские соревнования по
уличному баскетболу (стритболу) 3 на 3)

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Настоящее Положение определяет общий порядок организации и проведения турнира по уличному баскетболу (стритболу) далее по тексту «стритбол» среди команд IT-компаний города Челябинска.

«Стритбол» - уличный баскетбол. От обычного баскетбола отличается количеством игровых и зоной игры - половиной баскетбольного игрового поля.

Организатор: ООО «Технопарк информационных технологий» (далее - «Организатор»).

Дата проведения соревнований: 15 сентября 2022 г.

Место проведения соревнований: уличная баскетбольная площадка Дворца пионеров и школьников им.Н.К.Крупской, адрес: г.Челябинск, Свердловский проспект, 59.

Краткое описание соревнований: любительские спортивные соревнования по стритболу среди мужских команд под наименованием «IT-КУБОК по стритболу 2022» (далее – «соревнования» или «мероприятие»). Соревнования направлены на развитие профессионального IT-сообщества города Челябинска, а также призваны объединить любителей уличного баскетбола (стритбола) на одном мероприятии. Мероприятие призвано популяризировать здоровый образ жизни и занятий уличным баскетболом (стритболом), а также предоставить возможность сотрудникам IT-компаний с активной жизненной позицией проявить себя в спортивном состязании.

Статья 1. Цели и задачи соревнований.

1. Развитие профессионального IT-сообщества города Челябинска, развитие командного духа в компании.
2. Определение победителей и призеров «IT-КУБОК 2022» среди сотрудников IT-компаний города Челябинска путем проведения состязаний по стритболу 3 на 3 среди мужских команд.
3. Популяризация здорового образа жизни, неразрывно связанного с занятиями спортом.

Статья 2. Руководство и организация проведения соревнований.

Общее руководство организацией, подготовкой и проведением соревнований осуществляет ООО «Технопарк информационных технологий». Непосредственное проведение соревнований по стритболу осуществляется главным судьей (Василяускас Владас Сергеевич). Главный судья соревнований оставляет за собой право вносить изменение в действующее положение.

Статья 3. Время и место проведения соревнований.

Соревнования 3 на 3 - «ИТ-КУБОК 2022» проводятся 15 сентября на уличной баскетбольной площадке Дворца пионеров и школьников им.Н.К.Крупской по адресу: г.Челябинск, Свердловский проспект, 59, по общему сценарию:

День соревнований:

15:00 начало сбора участников

15:30 начало квалифицированных игр

17:30 награждение

Уточненную информацию о времени и месте проведения регистрации, расписании игр и начале соревнований участники смогут получить на сайте www.it-kubok.ru.

Статья 4. Требования к участникам и условия их допуска.

1. В соревнованиях принимают участие команды ИТ-компаний города Челябинска, подавшие заявку на участие в первенстве по стритболу (Приложение №1 к договору оферты на оказание услуг по организации мероприятия от 25.08.2022 г.).
2. Состав команд: основной – 3 человека, запасной - 1 человек.
3. Участники соревнований должны иметь достаточный уровень физической и технической подготовленности. Соглашаясь на участие в Мероприятии, участники подтверждают, что не имеют никаких противопоказаний для безопасного участия в Мероприятии или которые могут представлять опасность для других лиц. Организаторы Мероприятия рекомендуют всем участникам пройти соответствующее медицинское обследование до начала Мероприятия. Более того, каждый участник соглашается с условием, что у него должны отсутствовать как медицинские, так и иные основания, препятствующие его участию в Мероприятии.
4. Игрокам запрещается переходить из одной команды в другую во время турнира, быть заявленным за более чем одну команду, а также принимать участие в более чем одном отборочном этапе. За нарушение этого правила, игрок и его команда будет дисквалифицирована с турнира.
5. В качестве условия участия каждый участник соглашается на запись, фотосъемку или видеосъемку своего изображения и (или) голоса во время мероприятия (включая, помимо прочего, в качестве части Мероприятия), их трансляцию или публикацию Организатором и или иным уполномоченным лицом в любой точке мира в любом средстве массовой информации, включая, помимо прочего, телевидение, радио, Интернет, газеты, журналы и другие средства рекламы и маркетинга в связи с настоящим Мероприятием и (или) будущими мероприятиями, а также участники не имеют право на какое-либо вознаграждение за такое использование.

Статья 5. Порядок подачи заявки на участие в соревнованиях.

1. Заявки на участие в соревнованиях подаются посредством заполнения электронной регистрационной формы на сайте www.it-kubok.ru . Подача заявки означает безоговорочное согласие участника соревнований с настоящими Правилами.
2. Заявки принимаются с 25 августа 2022 г. до окончания регистрации 08 сентября 2022 г. Количество команд регулирует Организатор и оставляет за собой право увеличивать или уменьшать, в зависимости от технических условий.
3. В заявочный лист допускается внесение до 4 фамилий игроков с указанием Ф.И.О. и даты рождения. Заявка на участие в турнире должна быть подписана представителем команды или капитаном (с расшифровкой подписи).
4. Участники, не подавшие своевременно предварительную заявку, могут быть допущены к соревнованиям, при своевременной регистрации в дни проведения мероприятия при условии свободных слотов в турнирной таблице. При этом

Организатор соревнований оставляет за собой право отказать таким участникам в допуске к соревнованиям.

Статья 6. Регистрация участников соревнований.

Регистрация участников соревнований осуществляется путем подачи заявки на участие в турнире и внесения организационного взноса.

Статья 7. Награждение победителей соревнований.

Команда - победитель соревнований занявшая 1 место награждается памятным призом, медалями, кубком и дипломами, команды-призёры занявшие 2 и 3 место награждаются медалями и дипломами.

Статья 8. Обеспечение безопасности участников и зрителей.

Окончательное место проведения соревнований, конфигурация и состояние поля, порядок проведения соревнований, порядок размещения зрителей определяются Организатором и должны отвечать требованиям, соответствующих нормативных правовых актов, действующих на территории Российской Федерации по обеспечению общественного порядка и безопасности участников и зрителей.

1. Участники лично несут всю полноту ответственности за свою жизнь и здоровье в ходе соревнований.
2. В месте проведения соревнований будет находиться квалифицированный медицинский персонал.

Статья 9. Стоимость участия

Организационный взнос на команду составляет 7000 (семь тысяч рублей) 00 копеек.

Статья 10. Отмена соревнований.

Организатор соревнований оставляет за собой право отменить или перенести время соревнований. В случае отмены или изменения времени проведения соревнований, информация об этом будет опубликована на сайте www.it-kubok.ru не менее чем за 1 (один) календарный день до проведения.

Статья 11. Изменения, дополнения и толкование Положения.

Все изменения и дополнения объявляются через официальный чат сообщества «ИТ-КУБОК», а также публикуются на сайте турнира www.it-kubok.ru.

Вся ответственность за точное соблюдение настоящего Положения, всех приложений и дополнений к нему, во время соревнования, со стороны Организатора возлагается на руководителя соревнований. Он наделен правом принимать окончательные решения по всем протестам и непредвиденным случаям, не предусмотренным настоящим Положением.

Участие в Мероприятии автоматически подразумевает ознакомление и полное согласие пользователей и участников со всеми условиями настоящего Положения на сайте www.it-kubok.ru.

Все спорные вопросы, касающиеся Мероприятия, регулируются на основе настоящего Положения и действующего законодательства РФ.

В случае возникновения ситуаций, допускающих неоднозначное толкование этих Положений и (или) вопросов, не урегулированных настоящим Положением, окончательное решение о таком толковании и (или) разъяснения принимаются непосредственно и исключительно Организатором.

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Соревнования проводятся в один круг по круговой системе по действующим правилам FIBA (Международная федерация баскетбола).

Командам, опоздавшим к началу игры (менее 2 игроков) на 5 минут, засчитывается поражение 0:2.

Официальные правила игры ФИБА 3х3

(Январь 2019. Перевод Российской Федерации Баскетбола)

Последние опубликованные Официальные правила баскетбола ФИБА действительны для всех игровых ситуаций, специально не оговоренных в Официальных правилах игры ФИБА 3х3 и Официальных интерпретациях к ним.

Статья. 1. Корт и мяч

1.1. Игра проводится на баскетбольном корте 3х3 с одной корзиной. Игровая поверхность стандартного корта 3х3 имеет размеры 15 м (ширина) x 11 м (длина). Корт должен иметь зону, размеченную как на площадке для классического баскетбола, включая линию штрафного броска (5,80 м), линию 2-очковых бросков (6.75 м) и «полукруг под корзиной, в котором не фиксируются фолы столкновения». Может быть использована половина площадки для классического баскетбола.

1.2. Официальный мяч 3х3 должен быть использован во всех категориях.

Примечание:

1. На массовом уровне в 3х3 можно играть везде; разметка корта – если используется – должна быть адаптирована к имеющемуся пространству. Однако официальные соревнования ФИБА 3х3 должны полностью соответствовать вышеуказанным спецификациям, включая стойки с таймером для броска, встроенным в обивку стойки.

2. Официальными соревнованиями ФИБА 3х3 являются Олимпийские турниры, Кубки мира 3х3 (включая U23 и U18), зональные Кубки (включая U18) и Мировой тур 3х3.

Статья. 2. Команды

Каждая команда должна состоять из 4 игроков (3 игроков на корте и 1 запасного).

Примечание: Не разрешается присутствие тренера на площадке и/или удаленное тренерство с трибуны.

Статья 3. Судейская бригада

Судейская бригада должна состоять из 2 судей и 3 судей-секретарей.

Примечание: Статья 3 не применяется к массовым турнирам. Ст. 4. Начало игры 4.1. Обе команды должны разминаться одновременно перед игрой.

Статья 4. Начало игры

4.1. Обе команды должны разминаться одновременно перед игрой.

4.2. Подбрасывание монеты должно определить, какая команда получит первое владение. Команда, выигравшая подброс монеты, может выбрать владение мячом в начале игры или в начале потенциального овертайма.

4.3. Игра должна начинаться с 3 игроками каждой команды на корте.

Примечание: Пункт 4.3 не должен быть обязателен для массовых турниров.

Статья 5. Начисление очков

5.1. За каждый бросок изнутри дуги (зона 1-очковых попаданий с игры) должно быть начислено 1 очко.

5.2. За каждый бросок из-за дуги (зона 2-очковых попаданий с игры) должно быть начислено 2 очка.

5.3. За каждый успешный штрафной бросок должно начисляться 1 очко.

Статья 6. Игровое время / Победитель игры

6.1. Основное время – 1 период длительностью 10 минут. Игровые часы должны быть остановлены во время ситуаций мертвого мяча и штрафных бросков. Игровые часы должны быть запущены после завершения обмена мячом (как только мяч оказывается в руках игрока атакующей команды).

6.2. Однако первая команда, набравшая 21 очко или больше, выигрывает игру, если это происходит до окончания основного времени. Это правило «внезапной смерти» применяется только в основное время игры (не в потенциальном овертайме).

6.3. Если счет равный по окончании основного времени, должен быть сыгран овертайм. Перед началом овертайма должен быть перерыв длительностью 1 минута. Первая команда, набравшая 2 очка в овертайме, выигрывает игру.

6.4. Команда должна проиграть игру «лишением права», если во времени начала игры, указанному в расписании, команда не представлена на корте 3 игроками, готовыми играть. В случае поражения «лишением права» результат игры записывается как w-0 или 0-w («w» означает победу).

6.5. Команда должна проиграть из-за нехватки игроков, если она покидает корт до окончания игры или все игроки команды травмированы и/или дисквалифицированы. В случае поражения из-за нехватки игроков выигравшая команда может выбрать сохранение своего счета на момент остановки или победу лишением права, в то время как счет проигравшей команды устанавливается на 0 в любом случае.

6.6. Команда, проигравшая из-за нехватки игроков или умышленно проигравшая лишением права, должна быть дисквалифицирована из турнира.

Примечание:

1. Если игровых часов нет в наличии, длительность «грязного» времени игры и количество очков для «внезапной смерти» остается на усмотрение организатора. ФИБА рекомендует устанавливать лимит счета в соответствии со временем игры (10 минут / 10 очков; 15 минут / 15 очков; 21 минута / 21 очко).

2. Статья 6.4 не должна быть обязательна для массовых турниров.

Статья 7. Фолы / Штрафные броски

7.1. Команда подлежит наказанию за командные фолы, после того как она совершила 6 фолов. Игроки не удаляются из игры на основании количества персональных фолов с учетом положений Ст.16

7.2. Если бросок с игры неудачен, фолы в процессе броска изнутри дуги должны быть наказаны 1 штрафным броском, в то время как фолы в процессе броска из-за дуги должны быть наказаны 2 штрафными бросками.

7.3. Если бросок с игры удачен, попадание должно засчитываться и бросавшему должен быть предоставлен 1 дополнительный штрафной бросок.

7.4. Неспортивные и дисквалифицирующие фолы считаются как 2 фолы применительно к командным фолом. Первый неспортивный фол игрока должен наказываться 2 штрафными бросками, но без владения мячом. Все дисквалифицирующие фолы (включая второй неспортивный игрока) должны всегда наказываться 2 штрафными бросками и владением мячом.

7.5. 7-й, 8-й и 9-й командные фолы должны всегда быть наказаны 2 штрафными бросками. 10-й командный фол и все последующие командные фолы должны наказываться 2 штрафными бросками и владением мячом. Данное положение также применяется для неспортивных фолов и фолов в процессе броска и отменяет пп. 7.2, 7.3 и 7.4.

7.6. Все технические фолы должны всегда наказываться 1 штрафным броском. После 1 штрафного броска игра должна быть возобновлена следующим образом:

- Если технический фол был совершен защитником, таймер для броска для соперников должен быть сброшен к 12 секундам;
- Если технический фол был совершен нападающим, таймер для броска для этой команды должен продолжать отсчет со времени остановки.

Примечание: фол в нападении не должен быть наказан штрафными бросками.

Статья 8. Как играют мячом

8.1. После каждого успешного попадания с игры или последнего штрафного броска (кроме тех, за которыми следует владение мячом):

- Игрок команды, пропустившей мяч, должен возобновить игру ведением или передачей мяча с места на корте непосредственно под корзиной (не из-за лицевой линии) в любое место на корте за дугой;
- Защищающейся команде не разрешается бороться за мяч в области полукруга под корзиной, в котором не фиксируются фолы столкновения.

8.2. После каждого неудачного броска с игры или последнего штрафного броска (кроме тех, за которыми следует владение мячом):

- Если нападающая команда подбирает мяч, она может продолжить попытки набрать очки, не выводя мяч за дугу;
- Если защищающаяся команда подбирает мяч, она должна вывести мяч за дугу (передачей или ведением).

8.3. Если защищающаяся команда совершает перехват или блок-шот, она должна вывести мяч за дугу (передачей или ведением).

8.4. Владение мячом, предоставляемое одной из команд после любой ситуации мертвого мяча, должно начинаться с «чека», т. е. с обмена мячом (между защитником и нападающим) за дугой на вершине корта.

8.5. Игрок считается находящимся за дугой, когда ни одна из его ног не находится внутри дуги или на линии дуги.

8.6. В ситуации спорного броска мяч должен быть предоставлен защищающейся команде.

Статья 9. Затягивание атаки

9.1. Затягивание атаки или отказ от активной игры (т. е. без попытки набрать очки) должны быть нарушением.

9.2. Если корт оборудован таймером для броска, команда должна выполнить попытку броска в течение 12 секунд. Таймер для броска должен запускаться, как только мяч оказывается в руках нападающего (после обмена мячом с защитником или после попадания с игры непосредственно под корзиной).

9.3. Является нарушением, если после того, как мяч был выведен за дугу, нападающий ведет мяч внутри дуги спиной или боком к корзине более 5 секунд.

Примечание: Если корт не оборудован таймером для броска и команда не прилагает достаточных усилий для атаки корзины, судья должен предупредить команду нападения отсчетом последних 5 секунд.

Статья 10. Замены

Замена разрешается любой команде, когда мяч становится мертвым и до «чека» или штрафного броска. Запасной может войти в игру после того, как его партнер выходит за пределы корта и устанавливает с запасным физический контакт. Замены могут производиться только за лицевой линией напротив корзины, и замены не требуют никаких действий от судей или судей-секретарей.

Статья 11. Тайм-ауты

11.1. Каждой команде предоставляется 1 командный тайм-аут. Любой игрок или запасной может запросить тайм-аут в ситуации мертвого мяча.

11.2. В случае телевизионной съемки организатор может принять решение об использовании 2 дополнительных ТВ-тайм-аутов, которые должны быть предоставлены в первой ситуации мертвого мяча после того, как игровые часы показывают 6:59 и 3:59 соответственно во всех играх.

11.3. Все тайм-ауты должны быть длительностью 30 секунд.

Примечание: Тайм-ауты и замены могут быть запрошены только в ситуациях мертвого мяча и не могут быть запрошены, когда мяч живой (Ст. 8.1).

Статья 12. Использование видеоматериалов

12.1. В случае доступности Система немедленного видеоповтора («IRS») может использоваться судьей во время игры для просмотра:

1. Ведения счета или любой неисправности игровых часов или таймера для броска в любое время в течение игры;
2. Был ли мяч при последнем броске с игры в конце основного игрового времени выпущен вовремя и/или 1 или 2 очка засчитывается за этот бросок с игры;
3. Любой игровой ситуации в последние 30 секунд основного игрового времени или овертайма;
4. Челленджа, запрошенного командой.

12.2. В случае протеста команды (Ст. 13) официальные видеоматериалы могут быть использованы только для решения, был ли мяч при последнем броске с игры в конце игры выпущен в игровое время и/или 1 или 2 очка засчитывается за этот бросок с игры.

Примечание: Запрос челленджа возможен только на Олимпийских играх, Кубке мира (только в Открытой категории) и в Мировом туре, а также если это предусмотрено соответствующим регламентом соревнования и при доступности IRS.

Статья 13. Процедура подачи протеста

В случае если команда считает, что ее интересы были несправедливо ущемлены решением судьи или каким-либо событием, произошедшим в течение игры, она должна действовать следующим образом:

1. Игрок этой команды должен подписать протокол немедленно после окончания игры и прежде, чем его подпишет судья.

2. В течение 30 минут команда должна представить письменное объяснение ситуации, а также гарантийную сумму 200 долларов США Спортивному супервайзеру. Если протест удовлетворен, гарантийная сумма возвращается.

Статья 14. Положение команд

Для определения положения команд как в группах, так и в турнире в целом (но не положения в турах) должны применяться следующие правила классификации:

Если команды, достигшие одной и той же стадии турнира, имеют равные показатели, шаги для их классификации должны быть применены в следующем порядке:

1. Больше количество побед (или процент побед в случае неравного количества игр при межгрупповом сравнении);

2. Сравнение личных встреч (учитываются только победы/поражения, применяется только внутри группы).

3. Больше количество набранных в среднем очков (без учета очков за победу «лишением права»).

Если команды по-прежнему равны после этих 3 шагов, команда(-ы) с наиболее высоким посевом классифицируется(-ются) выше.

Положение в турах (где туры определяются как серии связанных турниров) должны быть рассчитаны для знаменателя тура, т.е. либо для игроков (если игроки могут создавать новые команды в каждом турнире), либо для команд (если игроки привязаны к одной команде на весь тур). Порядок определения положения команд в туре следующий:

i. Положение в финальном турнире или до него – для команд, фактически квалифицировавшихся в финал тура;

ii. Очки в зачет тура, набранные за итоговые места во всех этапах тура;

iii. Больше количество побед в туре (или процент побед в случае неравного количества игр);

iv. Больше количество набранных в среднем очков в течение тура (без учета очков за победу «лишением права»).

v. Посевом для классификации, является посев в туре, производимый одновременно с посевом в каждом отдельном турнире. Независимо от размера турнира, очки в зачет тура начисляются в каждом турнире тура для определения положения команд в туре:

Положение в турнире	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17-32	33+
Очки в зачет тура	100	80	70	60	50	45	40	35	20	18	16	14	12	11	10	9	3	1

Примечание: Посев в туре производится для всех команд, участвующих в туре, независимо от того, должны они участвовать в следующем турнире или нет.

Статья 15. Правила посева

Посев команд производится в соответствии с командными рейтинговыми очками (суммой рейтинговых очков 3 лучших игроков команды перед соревнованием). В случае равенства командных рейтинговых очков посев должен быть произведен случайным образом перед соревнованием.

Примечание: В соревнованиях сборных команд посев должен быть произведен на основании 3x3 Рейтинга Федераций.

Статья 16. Дисквалификация

Любой игрок, совершивший 2 неспортивных фолоа (не применяется к техническим фолам), должен быть дисквалифицирован из игры и может далее быть дисквалифицирован из турнира организатором. Независимо от этого, организатор должен дисквалифицировать из турнира игрока(-ов), причастного(-ых) к актам насилия, словесной и физической агрессии, неспортивному влиянию на результаты игр, нарушениям Антидопинговых правил ФИБА (Книга 4 Внутреннего регламента ФИБА) или любым другим нарушениям Кодекса этики ФИБА (Книга 1, глава II Внутреннего регламента ФИБА). Организатор также может дисквалифицировать из турнира всю команду, учитывая содействие других членов команды (в том числе вследствие бездействия) вышеупомянутому поведению. Право ФИБА налагать дисциплинарные санкции в соответствии с нормативно-правовой базой турнира, Положениями и условиями play.fiba3x3.com и Внутренним регламентом ФИБА остается незатронутым любой дисквалификацией в соответствии с данной Ст. 16.

Статья 17. Адаптация для категорий U12

Для категорий U12 рекомендуются следующие адаптации правил:

- Если возможно, корзина может быть опущена до высоты 2.60 м.
- Команда, первой забросившая мяч в овертайме, выигрывает игру.
- Таймер для броска не используется. Если команда не прилагает достаточных усилий для атаки корзины, судья должен предупреждать их отсчетом последних 5 секунд.
- Лимит командных фолов не применяется. После всех фолов следует «чек», за исключением фолов в процессе броска, технических и неспортивных фолов.
- Тайм-ауты не предоставляются. Примечание: Варианты, предлагаемые примечанием к Ст. 6, применяются по усмотрению организаторов в случае целесообразности.

КОНЕЦ.