

ПРОГРАММА И СИСТЕМА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

В Соревнованиях принимают участие 8 команд.

На каждый матч команда может заявить не более 3 (трех) спортсменов.

Система проведения – GSL, без 5-го матча.

Все участники разделяются на две группы по 4 команды, путем проведения жеребьевки.

Команды, занявшие с 1-го по 3-е место, выходят в следующий этап Соревнования, где будут соревноваться в матчах по системе Single Elimination, начиная с полуфинала, в следующем порядке:

- матчи 1/4 финала;
- полуфиналы;
- матч за 3-е место;
- финал.

Формат «GSL без 5-го матча» — это система матчей на групповом этапе, при которой все участники группы играют по 2 матча в следующем порядке:

- в 1-м туре участники группы разбиваются на пары путём жеребьёвки;
- победители каждой пары встречаются во втором туре для матча за первое и второе места в группе соответственно, победитель этого матча занимает 1-е место в группе, а проигравший — 2-е место;
- команды, проигравшие в первом туре, встречаются во втором туре в матче за 3-е и 4-е места. Победитель этого матча занимает 3-е место в группе, а проигравший — 4-е место.

Команды, занявшие первые места в группах, выходят напрямую в полуфинал.

Команды, занявшие вторые и третье места в группах играют матчи 1/4 финала.

Команды играют полуфинальные матчи, чтобы выйти в финал. Победители полуфинальных матчей выходят в финал, а проигравшие встречаются в матче за третье место.

Команда, победившая в финальном матче, становится победителем соревнований.

Матч по баскетбольному двоеборью 2х2 состоит из двух частей, интерактивной и физической.

В интерактивной части матча по баскетбольному двоеборью 2х2 соревнование проходит в Симуляторе баскетбола по основным принципам Правил «Интерактивный баскетбол», где каждый игрок управляет одним виртуальным персонажем на паркете.

Интерактивная часть матча ограничена 7 минутами «грязного» времени, после чего команды переходят к физической части матча. По окончании семиминутного отрезка времени, атака может быть доиграна на усмотрение технического судьи.

В физической части матча по баскетбольному двоеборью 2х2 соревнование проходит на баскетбольной площадке на 1 кольцо теми же двумя командами из 2 игроков и максимум одного запасного в каждой. Цель каждой команды – забросить мяч в корзину и помешать другой команде забросить его.

Физическая часть матча начинается со счётом, набранным в интерактивной части для каждой из команд, а ограничивается 7 минутами, 5 из которых «грязного» времени, а 2 «чистого».

Команда, которая набрала большее количество очков по окончании игрового времени, считается победителем. Если к концу игрового времени счёт равный, назначается серия штрафных бросков, по результатам которой должен быть определен победитель в матче.

Для определения команды, выполняющей штрафной бросок первой, судья подбрасывает монетку, и команда, которая выигрывает жребий, решает какая из команд будет первой выполнять бросок. Все игроки каждой из команд имеют право выполнять броски в серии.

Судье не сообщается очередность выполнения бросков. Любой удаленный игрок не может участвовать в серии бросков. Все имеющие право на участие в серии штрафных бросков игроки, за исключением игрока, выполняющего бросок должны находиться за пределами трехочковой линии.

Судья ведет учет выполненных бросков. Если игрок совершает нарушение правил выполнения штрафного броска (заступ за линию и тд.) бросок считается неудачным, а игрок получает предупреждение.

Обе команды выполняют по два броска. Броски выполняются поочередно. Каждый бросок выполняется другим игроком. Если после выполнения двух бросков каждой из команд счет равный, выполнение бросков продолжается, пока одна из команд не забьет на один бросок больше, чем другая, при одинаковом количестве выполненных бросков. Вышеуказанный принцип действует для любого последующего ряда бросков, но команда может изменить порядок игроков, выполняющих броски. Штрафные броски не должны задерживаться из-за игрока, который покидает линию штрафного броска. Бросок игрока будет неудачным (считаться незабитым), если игрок не возвращается ко времени выполнения броска.

При необходимости переигровки интерактивной части матча в баскетбольном двоеборье 2x2 (ошибка в программе, отключение электроэнергии и тд.), игра запускается заново и доигрывается оставшееся время, которое определяется следующим образом: 7 минут минус сыгранное время до дисконнекта/ошибки программного обеспечения/отключение электроэнергии и пр.

Команда может состоять из трёх игроков, два из которых играют матч, а один игрок замены. Запасной становится игроком, когда его партнер по команде выходит с корта.

Обе команды имеют право запросить замену в обеих частях игры интерактивной и физической, когда мяч становится мертвым до чека или штрафного броска в физической части игры.

Замена в интерактивной части игры должна быть произведена через меню «Пауза» в баскетбольном симуляторе, с уведомлением технического судьи и после готовности обоих(-еих) Игроков/Команд продолжить, а также команды технического судьи, выйти из меню «Пауза» и продолжить матч.