



СТОЛИЦА СИЛЬНЫХ ЛЕГКИХ

(КОНЦЕПЦИЯ ПРОЕКТА)

Автор проекта:
Адащик Николай, n.adaschik@gmail.com
+7 (918) 884-93-14

Страницы в интернете:
[instagram.com/duyopen_kmv/](https://www.instagram.com/duyopen_kmv/)
vk.com/duiball

ПРЕДИСЛОВИЕ

Мы развиваем бренд «Столица сильных легких»

На протяжении последних 20 лет с территории Кавказских минеральных вод развивается новый спорт и дыхательное единоборство Дуйбол.

Всего за все время развития Дуйбола турниры проводились в турнирах во многих городах России (более 40 городов), на Украине, в Черногории, в Испании. В общей сложности в них приняло участие более 150 000 тысяч участников.

Последние годы приобретают популярность турниры ДуйБатл (по Дуйболу в парном разряде), такое название родилось у студентов Пятигорска.

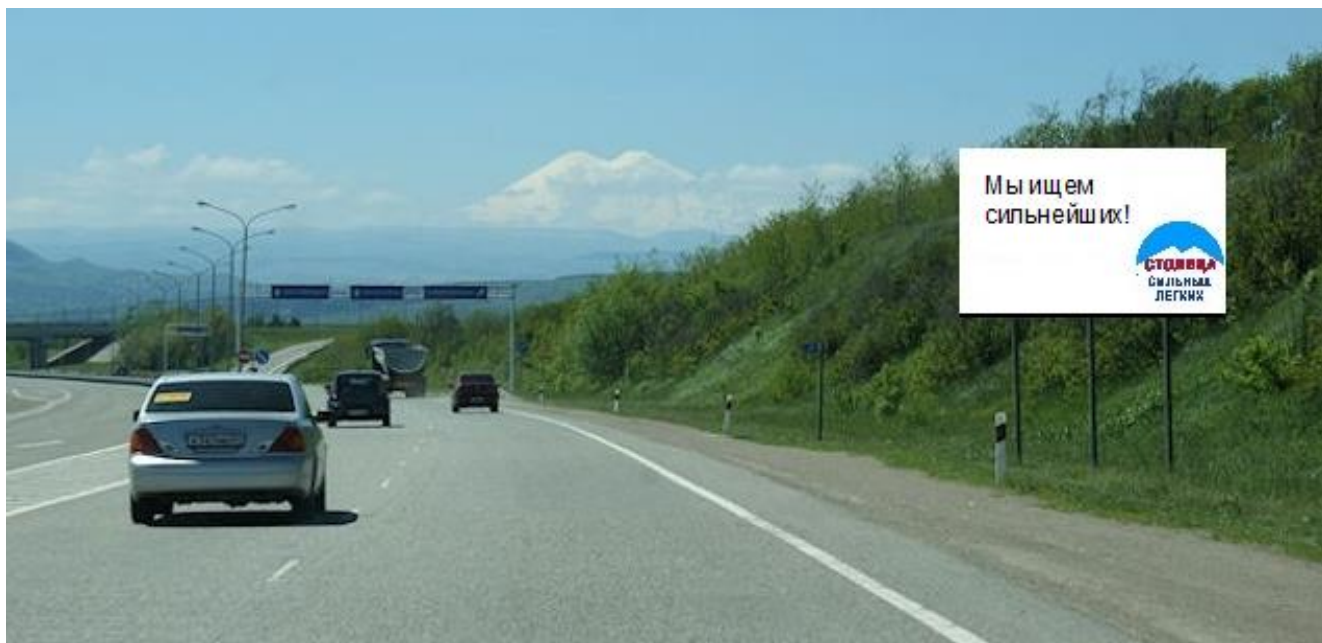
Можно с уверенностью сказать, что КМВ становятся центром развития нового дыхательного единоборства и поиска сильнейших дуйболистов во всем мире.

Для дальнейшего развития нового спортивного направления и продвижения его на всю Россию и весь мир мы решили развивать бренд «Столица сильных легких» (далее – столица).

«Столица сильных легких» расположилась у северных подножий высочайшей вершины Европы и России - горы Эльбрус, на территории Кавказских минеральных вод (КМВ).

КМВ имеют все шансы стать местом, куда постепенно устремятся самые спортивные люди со всего мира покорять самую настоящую вершину успеха, а зрители-туристы смогут наблюдать за штурмом новой спортивной вершины.

Здесь, на КМВ, отныне ищут сильнейших в России и мире! Здесь создан и ведется специальный рейтинг сильнейших.



Мы уверены, что развитие бренда «Столица сильных легких» позволит создать новую туристскую составляющую для КМВ, новый туристский бренд и туристский фактор, обеспечить постоянный приток команд молодых, активных, спортивных и сильных людей из России и всего мира.

Столица сильных легких – это центр проведения ежегодного самого массового спортивного мега-соревнования «Кавказская битва».

Развитие бренда «Столица сильных легких» позволит создать новую туристскую составляющую для КМВ, новый туристский бренд и фактор, обеспечить постоянный приток команд, активных, спортивных и сильных людей из России и всего мира.

Мы приглашаем всех желающих посетить Столицу сильных легких на КМВ и покорить новую мировую вершину спорта!

Мы создаем культ сильных легких

Как известно, 500 лет назад в Европе возникла культура курения, которая затем распространилась на весь мир и превратилась в самую вредную для здоровья человека культуру.

Ученые считают, что влияние табачного прессинга можно значительно снизить, если формировать в сознании человека начиная с раннего детства доминанту силы и здоровья органов дыхания.

В нашем спорте нет барьеров, здесь на равных могут состязаться все желающие и мы хотим подарить детям всего мира культуру сильных и здоровых легких и создать для них защиту от табачного прессинга.

По данным медиков, более 70 % населения Земли не используют при дыхании диафрагму, т.е. дышат некорректно или не правильно. Уже доказано, что повышение культуры правильного дыхания снижает риск сердечно-сосудистых заболеваний и повышает продолжительность жизни. Во время массовых турниров по Дуйболу зрители и участники смогут узнать больше о возможностях своих органов дыхания.

Чтобы создать культ сильных легких, нужно чтобы люди во всем мире знали о новой спортивной вершине, т.е. нужна новая традиция, развиваемая на весь мир.

Наш ответ Госдепу США

«...Не путешествуйте на Северный Кавказ, включая Чечню и Эльбрус, из-за терроризма, похищения людей и риска гражданских беспорядков» - такая информация размещена сегодня на сайте Госдепа США.

К сожалению, это сказывается на туристской привлекательности Северного Кавказа в мире, ведь многие мировые туристские информационные ресурсы учитывают это и ставят для маршрутов, связанных с посещением Северного Кавказа значок «Опасно для посещения!».

Мы живем на мирном Северном Кавказе, на КМВ, отсюда открывается прекрасный вид на величественный Эльбрус - высочайшую вершину России и Европы! Каждый день к нам приезжают тысячи гостей со всех уголков России и мира, они посещают Чечню и Приэльбрусье и уезжают в полном восторге и недоумении от рекомендаций Госдепа.

Мы считаем, что информация распространяемая Госдепом США является глобальной информационной провокацией, преследующей цель ухудшить отношение людей во всем мире к Северному Кавказу и России.

Мы задались вопросом «Как мы можем изменить это?»

Мы вспомнили, что в древней Греции существовала традиция проведения Олимпиад, когда люди съезжались в одно место, чтобы выяснить, кто сильнее. В современных Олимпийских играх, как известно, далеко не каждый атлет и даже страна могут принять участие, а на пути к мировым вершинам спорта выстроены многочисленные преграды в виде санкций, предвзятого допинг-контроля и политики.

Мы решили с помощью нашего спорта возродить традицию древности и проводить самое демократичное, доступное и массовое спортивное соревнование и назвали его – мега-соревнование «Кавказская битва». Во время этой битвы не прольется ни одна капля крови!

Впервые в спортивном соревновании-состязании смогут принять участие все желающие со всего мира!

Любой желающий сможет приехать в Россию, на Северный Кавказ, на КМВ и устремиться на штурм новой спортивной вершины. Самые сильные смогут покорить эту вершину всего за 2 дня! Имена сильнейших узнает весь мир!

ЦЕЛИ ПРОЕКТА

В рамках проекта предлагается

1. Создать на КМВ и в СКФО центры проведения:
 - Мега-турниров «ДуйБатл-КМВ» (командное и личное первенство),
 - Турниров по «Дуйбол-треку»,
 - Турниров по «Дуйболу-моно»,
 - Самых быстрых и массовых спортивных мега-соревнований «Кавказская битва» (далее – МС) по Дуйболу в парном разряде (личное первенство) и по Дуйбол-треку (командное первенство).
2. Развить бренд «Столица сильных легких» как новый национальный и мировой туристский бренд.
3. Создать на КМВ новую спортивную мировую традицию и «вершину успеха», на которую устремятся спортивные люди и команды со всего мира.
4. Создать на КМВ центр развития нового уникального спортивного направления и туристского фактора, центр новых событий.
5. Создать на КМВ центр разработки и производств новых товаров и услуг.

ПРОБЛЕМЫ, НА РЕШЕНИЕ КОТОРЫХ НАЦЕЛЕН ПРОЕКТ

Проектом предусматривается развитие местной уникальности и создание на КМВ центра преодоления следующих проблем:

- Курение и табачный прессинг. Как известно, легкие человека являются важнейшим органом, обеспечивающим жизнь, но в то же время, именно легкие были использованы для создания самой вредной для здоровья привычки «курение», ставшей настоящим культом для сотен миллионов людей. Ученые считают, что влияние культа курения и табачного прессинга можно значительно снизить, если формировать в сознании человека (начиная с раннего детства) доминанту силы и здоровья органов дыхания, т.е. развивать моду на сильные и здоровые легкие! Во время турниров ДуйБатл у курильщиков, как правило, возникает очень сильный кашель, таким образом, турниры позволяют выявить курильщиков и показать пример окружающим, который не следует повторять.
- Низкая культура дыхания. По данным медиков, более 70 % населения Земли не используют при дыхании диафрагму, т.е. дышат некорректно или не правильно. Уже доказано, что повышение культуры правильного дыхания снижает риск сердечно-сосудистых заболеваний, т.е. повышает продолжительность жизни. Люди нуждаются в тренинге правильного дыхания. Гости КМВ могут получать очень важную информацию, принимать участие в тренингах правильного дыхания и научиться развивать свои дыхательные способности.
- Низкая состязательная активность у детей. Большинство детей в возрасте до 14 лет не имеют понятия о «состязании» и «соревновании». КМВ могут стать местом, где дети впервые будут получать навыки состязательной активности в турнирах ДуйБатл и «входить во вкус» борьбы,
- Нарастание конкуренции в области туризма. В условиях нарастающей конкуренции КМВ обязаны искать и создавать новые туристские факторы и, прежде всего, в области развития новых видов спортивной активности для молодежи, спортивных туристов и семейного отдыха.

Спортивные люди во всем мире отныне могут узнать, что на КМВ создается Столица сильных легких и что любой желающий может принять участие в штурме новой мировой вершины успеха и приехать на Северный Кавказ компанией участников и болельщиков.

Дети во всем мире могут узнать, что на КМВ для них создана территория «Дуйландия», которая ищет сильнейших. Наличие такого фактора будет перевешивать при принятии семейного решения (а родители часто советуются с детьми) об отдыхе в пользу КМВ или сделает его местом, которое имеет смысл посетить.

ЗАДАЧИ ДЛЯ ЗАПУСКА И РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА

Чтобы запустить и реализовать Проект, необходимо:

1. Создать партнерство Проекта.
2. Учредить ООО «Столица сильных легких».
3. Учредить АНО «Столица сильных легких».
4. Разработать план мероприятий, дизайн, тур-продукт.
5. Реализовать следующий план мероприятий:

Мероприятия	Сроки
1-й этап	2020
Турниры «ДуйБатл-КМВ» (Приложение 2), «Дуйбол-трек-КМВ» (Приложение 3)	Сентябрь - декабрь
Фестиваль «Сильные легкие» (Приложение 1)	?
2-й этап	2021
Турниры «ДуйБатл-КМВ» (Приложение 2), «Дуйбол-трек-КМВ» (Приложение 3)	Январь - декабрь
Фестиваль «Сильные легкие» (Приложение 1)	?
3-й этап	2022
Турниры «ДуйБатл-КМВ» (Приложение 2), «Дуйбол-трек-КМВ» (Приложение 3)	Январь - декабрь
Фестиваль «Сильные легкие» (Приложение 1)	?

6. Разработать и реализовать различные проекты (см. приложения 1-5).
7. Развивать бренд «Столица сильных легких» (Приложение 7).

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОТ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА

В результате реализации проекта будут созданы:

- 1) генератор новых регулярных (еженедельных) туристских событий ДуйБатл-КМВ;
- 2) новая спортивная традиция - МС «Кавказская битва»;
- 3) бренды «Территория сильных легких», «Столица сильных легких», «Дуйландия»;
- 4) пространство продвижения здорового образа жизни и начальной состязательной активности для детей и подростков в возрасте от 6 до 14 лет;
- 5) пространство для развития культуры здорового и правильного дыхания и новый туристический бренд «КМВ – ТЕРРИТОРИЯ ПРАВИЛЬНОГО ДЫХАНИЯ».



- Путешествуя по КМВ, его гости (и местные жители) будут получать информацию о правильном дыхании и реально тренировать его (!), а местные жители – транслировать вовне новый фактор;
- 6) производство оборудования для турниров и уличных площадок «Дуйбол», «Дуйбол-трек» и т.д.;
 - 7) производство новой спортивно-сувенирной продукции «Дуйбол»;
 - 8) новые возможности для маркетинга места проведения постоянных турниров на КМВ и развитие мирового молодежного и всевозрастного спортивного туристского событийного центра;
 - 9) центр спортивных событий «Дуйбол-центр» для проведения регулярных турниров ДуйБатл и соревнований на Дуйбол-треке;
 - 10) возможности для проведения рейтинговых турниров «ДуйБатл», «Дуйбол-Трек» как событий, способных стать объектом внимания букмекеров, что создаст дополнительные возможности для повышения престижа «новой спортивной вершины успеха», раскрутки центра событий.

ФИНАСИРОВАНИЕ ПРОЕКТА

Экономика проекте «Мега-турнир «ДуйБатл-КМВ»

Предполагается, что через год после запуска и раскрутки событийного продукта – мега-турнир «Дуйбатл-КМВ» - один турнир будет посещать не менее 1 тысяч участников, стоимость билета на мега-турнир будет составлять 500 рублей.

Потенциал проекта: 200 турниров в год, 200 тыс. участников, предполагаемая выручка от проведения мега-турниров «Дуйбатл-КМВ» - 160 млн. рублей.

Экономика проекта «Мега-турнир «Дуйбол-трек-КМВ»

Предполагается, что через год после запуска и раскрутки событийного продукта «Дуйбол-трек-КМВ» один турнир для команд будет посещать не менее 128 команд (около 750 участников), стоимость билета для команд на мега-турнир будет составлять 2000 рублей.

Потенциал проекта: 100 турниров в год, 75 тыс. участников, предполагаемая выручка от проведения мега-турниров «Дуйбол-трек-КМВ» - 50 млн. рублей.

Экономика проекта «МС «Кавказская битва»

Предполагаемая выручка от проведения МС «Мега-битва» для 500 тысяч участников – около 0,8 млрд рублей.

Другие источники финансирования проекта

Помимо указанных статей дохода будет устойчиво возникать спрос на продукцию с торговыми марками «Дуйбол», «Дуйландия» и «Столица сильных легких»: сувениры, футболки, наборы «Дуйландия», спортивное оборудование «Дуйбол», тренажеры.

Быстрый запуск проекта

Для запуска проекта предлагается учредить ООО «Столица сильных легких» с участием заинтересованных сторон и обеспечить стартовое венчурное финансирование в объеме 5 млн. рублей.

ФЕСТИВАЛЬ «СИЛЬНЫЕ ЛЕГКИЕ»

Концепция программы Фестиваля

1. Открытие Фестиваля в Столице сильных легких и в местах проведения мега-турниров МС «Кавказская битва». Парад участников и команд-участниц.
2. Турниры по различным видам Дуйбола среди самых маленьких участников и семейных команд.
3. Мега-соревнование «Кавказская битва».
4. Награждение победителей отборочных мега-турниров и Финала мега-соревнования «Кавказская битва».
5. Выступление музыкальных групп.
6. Закрытие Фестиваля.

О ПРОЕКТЕ «МЕГА-ТУРНИР «ДУЙБАТЛ-КМВ»

Цели

1. Создать новую туристскую услугу «Мега-турнир «ДуйБатл-КМВ» (далее – МТ-1).
2. Проводить 200 МТ-1 в течение года.

Задачи

1. Организовать проведение МТ-1.
2. Раскрутить новую туристскую услугу - МТ-1.

Экономика (примерные расчеты)

Планируемые «Доходы»

Статьи доходов	Доходы от одного турнира, тыс. руб
Продажа билетов на турнир (1 тыс. x 500 р.)	500
Продажа сувенирной продукции, атрибутики	300
Итого:	800

Планируемые «Расходы»

Статьи затрат	Расходы/отчисления на один МТ-1, тыс. руб.
1. Аренда помещений, оборудования	400
2. Ведущий	
3. Фото-видео съемка, монтаж	
4. Судьи (волонтеры)	
5. Оформление площадки	
6. Администрирование МТ-1	
7. Продвижение МТ-1	
8. Закупка оборудования	
9. Изготовление атрибутики, медалей для 1000 участников МТ-1)	
10. Усиление	
11. Транспорт	
12. Выплата призового фонда (20%)	
13. Услуги финансовых транзакций (10 %)	
Итого:	400

Мотивация для участия в МТ-1

1. Принять участие в самом быстром спортивном соревновании и получить медаль «Участник мега-турнира «ДуйБатл-КМВ».
2. Желание попробовать покорить новую спортивную вершину и получить денежные призы.

ПОЛОЖЕНИЕ
О МЕГА-ТУРНИРЕ «ДУЙБАТЛ-КМВ»
(личное первенство)

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Турнир по Дуйболу «ДуйБатл-КМВ» (далее - Турнир) выявляет сильнейших участников в состязаниях по Дуйболу в парном разряде (ДуйБатл).

УЧАСТНИКИ ТУРНИРА

К участию в Турнире допускаются все желающие, имеющие здоровые органы дыхания и сердце.

Турнир проводится среди следующих возрастных групп (мальчики/девочки, юноши/девушки, мужчины/женщины):

Возрастные группы	Количество призовых мест (1-3 места)	
	жен	муж
1 – до 12-лет	4	4
2 - 13-14 лет	4	4
3 - 15-17 лет	4	4
4 - 18+	4	4
5 - 45+	4	4
6 - 60+	4	4

ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА

Турниры проводятся в течение одного дня.

Победители Турнира получают главные призы, их имена заносятся в рейтинг сильнейших.

ДУЙБАТЛ

ДуйБатл – это турнир по Дуйболу в парном разряде (подробнее - <http://vk.com/duiball>).

Турнир для каждой возрастной группы проводится в течение часа, в 2 этапа: 1) Отборочный, 2) Финал.

Для проведения Отборочного этапа в месте проведения турнира устанавливаются 8 столов для поединков по Дуйболу. Каждый стол имеет свой номер. За каждым столом закреплен судья.

По команде главного судьи (ведущего Турнира), участники в одной возрастной группе выстраиваются в очередь к 4 столам «Д» (девочки, дамы) и к 4 столам «М» (мальчики, мужчины).

Судья стола приглашает пару для поединка по Дуйболу (см. «Порядок проведения поединка...»).

Турнир проводится по олимпийской системе: участники, проигравшие поединок, покидают площадку, победившие - занимают очередь участников следующего этапа.

Судья проводит поединки следующего этапа и приглашает к поединкам пары участников, которые не проиграли ни разу. Судья это делает до тех пор, пока рядом с ним останется только один участник, который ни разу не проиграл. Судья называет имя победителя и приглашает его принять участие в Финале Турнира.

Судья Финала приглашает победителей Отборочного этапа (4 женщин, затем 4 мужчин) для участия в Финале. Судья проводит ½ Финала, Финал и называет имена сильнейших участников Турнира.

ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ПОЕДИНКА ПО ДУЙБОЛУ (ПАРНЫЙ РАЗРЯД)

Поединок выявляет участника с лучшей тактикой, реакцией, выносливостью и силой форсированного выдоха.

На центр игрового поля устанавливается шарик (для настольного тенниса).

Игроки размещаются за игровым столом таким образом, чтобы направить струю воздуха на шарик под углом примерно 45 градусов.

Игрок не должен перекрывать своим лицом пространство ворот и нависать над пространством поля!

По команде судьи игроки начинают дуть на шарик, стремясь задуть его в ворота соперника напротив.

По команде судьи «1-2-Дуй» игроки начинают дуть на шарик, стремясь задуть его в ворота

Один поединок продолжается до 3 забитых шаров в одни ворота.



СУДЕЙСТВО

Судейство турниров осуществляют судьи-организаторы турниров.

НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ ТУРНИРА

Победители Турнира награждаются грамотами, медалями, ценными призами «Столица сильных легких».

О ПРОЕКТЕ «МЕГА-ТУРНИР «ДУЙБОЛ-ТРЕК-КМВ»

Введение

17 июня 2019 года в городе Лермонтов мы впервые протестировали новый вид командных состязаний «Дуйбол-трек».

Результаты превзошли наши ожидания! Это очень увлекательно и спортивно! Дуйбол-трек предназначен для соревнований команд.

Участникам команд требуется сила, выносливость органов дыхания и хорошая игровая реакция.



Трек имеет на высоту около 1 метра над землей и состоит из 6 желобов, каждый длиной 3 метра.

На таком треке можно проводить следующие соревнования:

Гонка преследования. Это поединок двух команд по 6 участников. Каждый участник располагается около своего угла (шестиугольника).

Начальное положение: Расстояние между шариками команд – 3 желоба (9 метров).

Команды по сигналу судьи начинают поединок (гонку) одновременно.

Участники команд разгоняют с помощью выдоха свой шарик (первая команда – «белый», вторая «желтый»).

Каждому участнику дается возможность сделать быстрый форсированный выдох и ускорить шарик, когда он прокатывается мимо.

Побеждает команда, которая сократила отставание своего шарика до 3 метров (1 желоба), т.е. догнала шарик другой команды.

Поединок останавливает судья.

Между командами проводится 3 поединка.

Побеждает команда, которая набирает больше побед.

Соревнования на скорость прохождения трассы (10 треков). Участвует одна команда. Судья фиксирует ее



результат (время) прохождения 10 треков.

Если у вас возник интерес, вопросы, мы с удовольствием на них ответим.

Создайте уникальный командный тренажер дыхания в своем городе!

Прокачайте легкие!

Ищите сильнейших!

Мы создаем новую историю для сильных легких!

Присоединяйтесь!

Цели

3. Создать новую туристскую услугу «Мега-турнир «Дуйбол-трек-КМВ» (далее – МТ-2).
4. Проводить 100 МТ-2 в течение года.

Задачи

3. Организовать проведение МТ-2.
4. Раскрутить новую туристскую услугу – МТ-2.

Экономика (примерные расчеты) (для 128 команд)

Планируемые «Доходы»

Статьи доходов	Доходы от одного турнира, тыс. руб
Регистрация команд МТ-2 (128 x 2000 р.)	256
Продажа сувенирной продукции, атрибутики	200
Итого:	456

Планируемые «Расходы»

Статьи затрат	Расходы/отчисления на один МТ-2, тыс. руб.
1. Аренда помещений, оборудования	250
2. Ведущий	
3. Фото-видео съемка, монтаж	
4. Судьи (волонтеры)	
5. Оформление площадки	
6. Администрирование МТ-2	
7. Продвижение МТ-2	
8. Закупка оборудования	
9. Изготовление атрибутики, медалей для 768 участников МТ-2)	
10. Усиление	
11. Транспорт	
12. Выплата призового фонда (20%)	
13. Услуги финансовых транзакций (10 %)	
Итого:	250

Мотивация для участия в МТ-2

1. Принять участие в самом быстром спортивном соревновании, получить медали «Участник мега-турнира «Дуйбол-трек-КМВ».
2. Желание попробовать покорить новую спортивную вершину и получить денежные призы.

ПОЛОЖЕНИЕ О ПРОВЕДЕНИИ МЕГА-ТУРНИРА ПО «ДУЙБОЛ-ТРЕКУ»

1. Общие положения.

1.1 Настоящее положение о проведении командного мега-турнира «Дуйбол-Трек» в одной возрастной группе.

1.2 Настоящее Положение определяет требование к участникам мега-турнира «Дуйбол-Трек» (далее – Турнир), сроки и место проведения Турнира.

1.3 Турнир проводится в целях поиска сильнейшей команды, пропаганды здорового образа жизни, отказа от табакокурения, развития лидерских качеств и командного духа.

2. Условия участия в Турнире.

2.1. В каждой из команд, участвующей в Турнире должно быть не менее 6 человек.

2.2. Каждая из команд должна иметь свое уникальное название.

2.3. Команду возглавляет капитан.

2.4. Трансфер, к месту проведения Турнира организуется участниками самостоятельно.

2.5. Индивидуальные программы пребывания для команд оговариваются отдельно с Руководством Турнира.

2.6. Экипировка команд участвующих в Турнире может быть выбрана самостоятельно.

3. Место и сроки проведения.

3.1. Турнир проводится _____ 20__ г. с ____ до ____ часов по адресу:

_____.

4. Программа турнира

4.1. Экипировка команд участвующих в Турнире может быть выбрана самостоятельно.

4.2. Построение команд-участниц турнира. Торжественное открытие Турнира, представление команд-участниц Турнира.

4.3. В зависимости от количества команд организуется 1, 2 или 4 площадки, на которых устанавливается оборудование для «Дуйбол-трека».

4.4. Отборочный этап Турнира (ОЭТ):

— в отборочном этапе принимают участие не более 128 команд;

— команды, в зависимости от количества заявок, могут быть разбиты на 2,4, 8... 32 группы. В одной группе может быть не более 4 команд:

	Количество групп Турнира					
	1	2	4	8	16	32
Общее количество Команд ОЭТ	До 4	До 8	До 16	До 32	До 64	До 128
Количество площадок Турнира	1	1	1	2	4	8

- турнир на каждой площадке Турнира для каждой группы проводит один судья, ему помогает 1 помощник. Судьи и помощники могут подменяться;
- для распределения команд по группам проводится жеребьевка с участием капитанов команд;
- перед началом Отборочного этапа Турнира в группе проводится жеребьевка среди команд;
- между командами проводятся поединки «Гонка преследования» по Дуйбол-Треку. Каждая команда проводит поединки на «Дуйбол-Треке» с каждой командой из группы;
- в каждом поединке участвуют 2 команды. Судья приглашает из каждой группы две команда для очередного поединка;
- После поединка команд судья называет команду-победителя, командир команды получает «зеленую карточку»;

4.5. По результатам поединков в группах, по количеству «зеленых карточек», определяются 2 сильнейшие команды для участия в плей-офф. Если необходимо, судья проводит между командами спорные поединки «за выход в плей-офф» по олимпийской системе (на вылет).

4.6. Плей-офф:

- перед началом плей-офф проводится жеребьевка среди команд, которая определяет пары команд и последовательность их выхода на поединки;

	Количество команд, выходящих в этап «плей-офф»				
	4*	8	16	32	64
Количество этапов «плей-офф»	0	1	2	3	4

* - если в плей-офф вышло всего 4 команды, то плей-офф не проводится.

- судья приглашает две команды для поединка;
- после завершения поединка судья определяет команду-победителя, которая выходит на следующий этап «плей-офф»;
- «плей-офф» проводятся до тех пор, пока не останутся 4 сильнейшие команды (которые не проиграли ни разу на этапах «плей-офф»), они становятся участниками полуфинала.

4.7. Полуфинал:

- участвуют 4 сильнейшие команды (которые не проиграли ни разу на этапах «плей-офф»);
- перед началом полуфинала проводится жеребьевка, которая определяет номера команд, участников полуфинала;
- судья приглашает команды для поединка;
- проигравшие команды приглашаются на поединок за 3,4 места;

4.8. Поединок за 3-4 места. Судья проводит поединок команд.

4.9. Финал:

- судья приглашает команды для участия в финальном поединке;
- После завершающего поединка судья называет имя команды-победительницы в Турнира.

5. Подведение итогов, награждение, закрытие Турнира

5.1. Церемония награждения.

- все участники Турнира награждаются памятными значками и футболками;
- команды, занявшие 1-4 места получают дипломы и кубки.

5.2. Торжественное построение команд. Закрытие Турнира.

6. Руководство

6.1. Общее руководство по подготовке и проведению Турнира возлагается на Организатора.

7. Заявка на участие

7.1. Для участия в Турнире каждой команде необходимо:

- оплатить регистрационный взнос за участие команды в Турнире;
- направить (в [instagram.com/duyopen_kmv/](https://www.instagram.com/duyopen_kmv/)) заявку, в которой необходимо указать: название команды, Ф.И.О. капитана команды и контактные данные (электронный адрес, телефон, вотсап).

8. Контакты

8.1. Группа в ВК - vk.com/duyopen,
Страница в Инстаграм - [instagram.com/duyopen_kmv/](https://www.instagram.com/duyopen_kmv/) .



**СОЗДАДИМ САМОЕ МАССОВОЕ В МИРЕ
СПОРТИВНОЕ СОРЕВНОВАНИЕ!**

МЕГА-СОРЕВНОВАНИЕ «КАВКАЗСКАЯ БИТВА»

(концепция проекта)

Автор, руководитель проекта:
Адащик Николай Борисович,
n.adaschik@gmail.com
+7 (918) 884-93-14

Страницы в интернете:
[instagram.com/duyopen_kmv/](https://www.instagram.com/duyopen_kmv/)
vk.com/duiball

Цели

1. Создать систему определения сильнейших атлетов (мужчин и женщин) из неограниченного количества участников в поединках в Дуйболе в парном разряде.
2. Создать систему определения сильнейших команд атлетов (мужчин и женщин, смешанные) из неограниченного количества команд в поединках на Дуйбол-треке.
3. Проводить один раз в год в течение двух дней мега-соревнование «Кавказская битва» (далее – МС) для неограниченного количества участников и команд.

Задачи

1. Создать Оргкомитет по проведению МС (далее – Организатор).
2. Создать команды продвижения МС в регионах и организации отборочных мега-турниров (далее - ОМТ).
3. Создать партнерство для проведения МС из числа заинтересованных сторон.
4. Вовлечь в участие в МС атлетов из числа студентов вузов, сотрудников компаний России и всего мира.
5. Организовать систему проведения МС в 2 этапа:
 - 1 день – проведение ОМТ по Дуйболу в парном разряде (ОМТ-1) и по Дуйбол-треку (ОМТ-2);
 - 2 день - Финалы МС: среди сильнейших участников ОМТ-1 и команд ОМТ-2.
6. Организовать систему регистрации участников ОМТ
7. Создать интернет-систему управления событиями «МС».
8. Продвинуть возможности участия в МС в социальные сети и на всевозможные площадки продвижения событий.
9. Обеспечить максимальное региональное, национальное и мировое продвижение события.
10. Обеспечить возможности для организации и проведения всех событий в рамках МС в течение двух дней.

Руководство проведением МС

Руководит проведением МС «Организатор МС».

Участники МС

МС проводится среди мужчин и женщин, без ограничения возраста.

Организация МС

1. Организация ОМТ-1 и ОМТ-2.
2. Проведение Финала МС среди сильнейших участников и команд, призеров ОМТ-1 и ОМТ-2.

Порядок организации ОМТ-1

Руководство проведением ОМТ-1 осуществляет Организатор ОМТ-1.

Чтобы стать Организатором ОМТ-1, необходимо:

1. Выбрать площадку для проведения ОМТ-1 в местах, расположенных в радиусе не более 400 км от Пятигорска.
2. Заручиться поддержкой проведения ОМТ-1 (в муниципалитете, вузе, организации) и обратиться в Оргкомитет МС с просьбой (произвольная форма) «О регистрации Организатора ОМТ-1» в системе «МС».
3. Получить статус «Организатор ОМТ-1» (список Организаторов ОМТ-1 публикуется в группе <https://vk.com/duiball>).
4. Выполнить следующую последовательность шагов:

- 1) заявить событие «ОМТ-1: Город. Место. Дата. Время» на площадках поддержки проведения событий типа **MeetUp.com**, **EventBrite.com**, **TimePad.ru** (отдельно для женщин и/или для мужчин),
- 2) Привлечь не менее 1024 участников для одной группы (пол), собрать взносы за участие (около 500 рублей) и направить заявку «На регистрацию «ОМТ-1: Место. №__. Дата. Время» в Оргкомитет.
- 3) Поучить от Оргкомитета подтверждение «О регистрации «ОМТ-1: Место. №__. Дата. Время».
5. По команде Организатора, перечислить 40 % «На организацию и проведение МС».
6. Получить комплект «ОМТ-1»: оборудование, атрибутика, футболки (для организатора и судей), медали «Участник «Мега-Битвы».
7. Организовать и провести ОМТ-1.
8. Организовать трансфер победителей ОМТ-1 в место проведения Финала МС.

Примечание. 1) Один организатор может заявить один и более ОМТ-1, 2) Несколько ОМТ-1 могут проводиться в пределах одной площадки, каждый ОМТ-1 заявляется отдельно.

Экономика ОМТ-1

Расчет производится исходя из 1000 участников и суммы оплаты участия в размере 500 рублей.

Планируемые «Доходы»

Статьи доходов	Доходы от одного турнира, тыс. руб
Продажа билетов на турнир (1 тыс. x 500 р.)	500
Продажа сувенирной продукции, атрибутики	300
Организация питания, развлечений в месте проведения ОМТ	200
Прочие доходы	200
Итого:	1 100

Планируемые «Расходы»

Статьи затрат	Расходы/отчисления на один ОМТ, тыс. руб.
Расходы Организатора ОМТ (60 %): <ul style="list-style-type: none"> • Организация ОМТ (15 %), Проведение (15 %): <ul style="list-style-type: none"> • Аренда помещений, оборудования, • Ведущий, • Фото-видео съемка, монтаж, • Судьи (волонтеры), • Оформление площадки, • Усиление, • Транспорт, • Трансфер для участия в Финале МС четырех сильнейших участников ОМТ, • Выплата призового фонда (20%) • Услуги финансовых транзакций (10 %) 	300
Расходы Оргкомитета (40 %) на: <ul style="list-style-type: none"> • администрирование МС, • продвижение ОМТ и МС, • закупку/отправку (оборудования, атрибутики, медалей для 1000 участников ОМТ), • проведение Финала, 	200

• формирование призового фонда Финала	
Итого:	500

Мотивация для участия в ОМТ-1 МС

- Принять участие в самом массовом спортивном соревновании и получить медаль «Рекордсмен мира. Участник «Кавказской битвы».
- Желание доказать, что сможешь покорить новую спортивную вершину и получить денежные призы:
 - в ОМТ – от 12,5 до 50 тысяч рублей,
 - в Финале (зависит от количества ОМТ-1):

Количество ОМТ	Суммы призового фонда, тыс. рублей		
	1 место	2 место	3-4 место
8	120	60	30
16	240	120	60
32	480	240	120
64	960	480	240
128	1 920	960	480
256	3 840	1 920	960

- Принять участие в самом глобальном спортивном мега-событии в качестве зрителя и гостя и попутешествовать с семьей по Северному Кавказу.

Порядок организации ОМТ-2

Руководство проведением ОМТ-2 осуществляет Организатор ОМТ-2.

Чтобы стать Организатором ОМТ-2, необходимо:

- Выбрать площадку для проведения ОМТ-2 в местах, расположенных в радиусе не более 400 км от Пятигорска.
- Заручиться поддержкой проведения ОМТ-2 (в муниципалитете, вузе, организации) и обратиться в Оргкомитет МС с просьбой (произвольная форма) «О регистрации Организатора ОМТ-2» в системе «МС».
- Получить статус «Организатор ОМТ-2» (список Организаторов ОМТ-2 публикуется в группе <https://vk.com/duiball>).
- Выполнить следующую последовательность шагов:
 - заявить событие «ОМТ-2: Город. Место. Дата. Время» на площадках поддержки проведения событий типа **MeetUp.com**, **EventBrite.com**, **TimePad.ru** (отдельно для женщин и/или для мужчин),
 - Привлечь не менее 128 команд по 6 участников для одной группы (пол), собрать взносы за участие команд (3000 рублей) и направить заявку «На регистрацию «ОМТ-2: Место. №__. Дата. Время» в Оргкомитет.
 - Получить от Оргкомитета подтверждение «О регистрации «ОМТ-2: Место. №__. Дата. Время».
 - По команде Организатора, перечислить 40 % «На организацию и проведение МС».
 - Получить комплект «ОМТ-2»: оборудование, атрибутика, футболки (для организатора и судей), медали «Участник «Мега-Битвы».
- Организовать и провести ОМТ-2.
- Организовать трансфер победителей ОМТ-2 в место проведения Финала МС.

Примечание. 1) Один организатор может заявить один и более ОМТ-2, 2) Несколько ОМТ-2 могут проводиться в пределах одной площадки, каждый ОМТ-2 заявляется отдельно.

Экономика ОМТ-2

Расчет производится исходя из участия 256 команд и суммы оплаты участия в размере 2000 рублей.

Планируемые «Доходы»

Статьи доходов	Доходы от одного турнира, тыс. руб
Регистрация команд на турнир (256 x 2000 р.)	512
Продажа сувенирной продукции, атрибутики	300
Прочие доходы	200
Итого:	1 012

Планируемые «Расходы»

Статьи затрат	Расходы/отчисления на один ОМТ, тыс. руб.
Расходы Организатора ОМТ-2 (60 %):	300
<ul style="list-style-type: none"> • Организация ОМТ-2 (15 %), <u>Проведение (15 %):</u> <ul style="list-style-type: none"> • Аренда помещений, оборудования, • Ведущий, • Фото-видео съемка, монтаж, • Судьи (волонтеры), • Оформление площадки, • Усиление, • Транспорт, • Трансфер для участия в Финале МС двух сильнейших команд ОМТ-2, • Формирование призового фонда (20%) • Услуги финансовых транзакций (10 %) 	
Расходы Оргкомитета (40 %) на:	200
<ul style="list-style-type: none"> • администрирование МС, • продвижение ОМТ и МС, • закупка/отправка (оборудования, атрибутики, медалей для 1536 участников ОМТ-2), • проведение Финала, • Формирование призового фонда Финала (15 %) 	
Итого:	500

Мотивация для участия в ОМТ-2 МС

1. Принять участие в самом массовом спортивном командном соревновании и получить медаль «Рекордсмен мира. Участник «Кавказской битвы».
2. Желание доказать, что сможешь покорить новую спортивную вершину и получить денежные призы:
 - в ОМТ-2,
 - в Финале (зависит от количества ОМТ-2):

Количество ОМТ-2	Примерные суммы призового фонда, тыс. рублей		
	1 место	2 место	3-4 место
8	120	60	30
16	240	120	60
32	480	240	120
64	960	480	240

3. Принять участие в самом глобальном спортивном мега-событии в качестве зрителя и гостя и попутешествовать с семьей по Северному Кавказу.

Мотивация для Организаторов ОМТ-1, ОМТ-2

1. Участие в самом уникальном спортивном проекте.
2. Создание нового ежегодного массового спортивного события в своем месте
3. Проведение ОМТ как важного регионального и мирового спортивного события.

Мотивация для муниципалитетов, принимающих ОМТ-1 и ОМТ-2

1. Поддержка самого массового спортивного события.
2. Участие в установлении мирового рекорда самого массового спортивного события.
3. Продвигать свои туристические возможности.

Мотивация для благотворителей и спонсоров

1. Участие в истории создания самого массового спортивного события.
2. Продвижение своих брендов в пространстве МС.

Возможности для участия партнеров

Проект дает большие возможности для

- Создание в мире нового туристского имиджа СКФО,
- развития внутреннего и въездного туризма на территории СКФО,
- Министерств туризма республик СКФО: развитие событийного календаря, организация новых событий,
- муниципальных образований: продвижение своих туристических потенциалов,
- молодежных добровольческих организаций для получения важного опыта проведения масштабных мероприятий в СКФО,
- тур-фирм в части создания и продажи туров для гостей МС,
- владельцев КСР (коллективных средств размещения),
- транспортных компаний,
- организаций общественного питания,
- производителей и продавцов сувенирной продукции,
- информационных агентств (сетевых),
- рекламных агентств в части создания единого рекламного пространства МС,
- и т.д.

Примерное расписание МС

1 день: ОМТ (1,2) – с 10-00 до 18-00 (уточняется организатором ОМТ).

2 день: Финалы МС – 10-00 – 18-00 (уточняется организатором МС).

Как стать участником МС?

Чтобы стать участником МС, нужно зарегистрироваться в ОМТ (1 или/и 2), оплатить взнос за участие в ОМТ, получить электронный билет, принять участие в ОМТ (1 или/и 2).

Примечание для иностранных участников. Чтобы отправиться на МС, необходимо иметь международный паспорт и визу.

Как попробовать свои возможности в состязании

«Дуйбол в парном разряде»?

1. Заказать (например, на странице https://www.instagram.com/duyopen_kmv/) оборудование для проведения поединков по Дуйболу.
2. Изготовить оборудование самостоятельно.

ПОЛОЖЕНИЕ ОБ ОТБОРОЧНОМ МЕГА-ТУРНИРЕ ПО ДУЙБОЛУ В ПАРНОМ РАЗРЯДЕ (ОМТ-1)

Общие положения

Цель отборочного мега-турнира по Дуйболу в парном разряде (далее – ОМТ-1):
Определение четырех сильнейших участников в состязаниях по Дуйболу в парном разряде в рамках мега-соревнования «Кавказская битва».

Участники ОМТ-1

К участию в ОМТ-1 допускаются участники, имеющие здоровые органы дыхания и сердца, зарегистрированные в ОМТ-1.

Порядок проведения ОМТ-1

ОМТ-1 проводится в одном месте, на восьми площадках (столах).

Номера групп участников	Отборочный этап	Количество площадок	Время отборочного этапа	Количество победителей	Общее количество участников
1.	основной	8	9-00 - 9-30	8	ок. 256
	реванш	8	9-30 – 10-00	8	ок. 256
2.	основной	8	10-00 - 10-30	8	ок. 256
	реванш	8	10-30 – 11-00	8	ок. 256
3.	основной	8	11-00 - 11-30	8	ок. 256
	реванш	8	11-30 – 12-00	8	ок. 256
4.	основной	8	12-00 - 12-30	8	ок. 256
	реванш	8	12-30 – 13-00	8	ок. 256
Всего					Ок. 1024

ОМТ-1 разбивается на четыре отборочных этапа.

Порядок проведения отборочных этапов ОМТ-1

На каждой площадке устанавливаются один стол для поединков по Дуйболу.

Каждый стол имеет свой номер.

За каждым столом закреплен судья и помощник (волонтер).

Отборочный этап проводится для групп из 32 участников.

По команде главного судьи каждая группа из 32 участников выстраиваются в очередь к одному из столов.

Судья стола приглашает пару для поединка по Дуйболу (см. «Порядок проведения поединка по Дуйболу (парный разряд)»).

Участник, проигравший поединок, получает красную «Отметку» маркера на руке и покидает площадку, победившие - занимают очередь участников на следующий уровень.

Судья проводит поединки следующего уровня и приглашает к поединкам пары участников, которые не имеют «Отметок», т.е. не проиграли ни разу.

Судья проводит поединки до тех пор, пока рядом с ним останется только один участник, который не проиграл ни разу. Судья записывает имя победителя ОТ и приглашает его принять участие в Финале ОМТ-1.

Судья приглашает следующую группу из 32 участников.

Важно! Каждый участник ОМТ-1, в случае проигрыша в одном из поединков, имеет право на один «Реванш», т.е. еще раз принять участие в отборочном этапе.

Для участия в «Реванше» участнику необходимо занять в указанное время очередь на «Реванш».

Во время «Реванша» судья меняет цвет «Отметки» маркера на синюю.

Поединки проводятся до тех пор, пока все участники группы примут в них участие.

Все участники отборочного этапа в группе получают памятные медали «Рекордсмен мира. Участник «Мега-Битва».

Порядок проведения поединка по Дуйболу (парный разряд)

Поединок выявляет участника с лучшей тактикой, реакцией, выносливостью и силой форсированного выдоха.

На центр игрового поля устанавливается шарик (для настольного тенниса).

Игроки размещаются за игровым столом таким образом, чтобы направить струю воздуха на шарик под углом примерно 45 градусов.

Игрок не должен перекрывать своим лицом пространство ворот и нависать над пространством поля!

По команде судьи игроки начинают дуть на шарик, стремясь задуть его в ворота соперника напротив.

По команде судьи «1-2-Дуй» игроки начинают дуть на шарик, стремясь задуть его в ворота.

Один поединок продолжается до 3-5 (по решению судьи) забитых шаров в одни ворота.

Проигравший участник покидает площадку ПФ МС, победитель переходит в зону «Победители».

Порядок проведения финала ОМТ-1

Важно! Время проведения финала должно назначаться не ранее чем через 3 часа после обеда.

1. Гл. судья ОМТ-1 объявляет о начале Финала в месте его проведения.
2. Гл. судья приглашает 64 победителя отборочных этапов принять участие в жеребьевке.
3. По результатам жеребьевки группы по 8 участников распределяются по 8 площадкам.
4. Гл. судья дает команду «Старт».
5. Судьи площадок проводят поединки и определяют победителей на каждой площадке (за каждым столом), всего 8 победителей.
6. Гл. судья приглашает победителей площадок в зону «Финалисты».
7. Гл. судья приглашает пары победителей по номерам площадок и проводит между ними поединки $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$ Финала. Каждый поединок продолжается до 5 забитых мячей в одни ворота..
8. Проигравшие участники возвращаются в зону «Финалисты», победители переходят в зону «Победители».
9. Поединки продолжаются до тех пор, пока на площадке останется только один, никому не проигравший участник.
10. Гл. судья (ведущий) объявляет о завершении ОМТ-1, приглашает 4 сильнейших участников для награждения, проводит церемонию награждения:
 - 1) участники, занявшие 3-4 места, получают третий денежный приз,
 - 2) участник, занявший 2 место, получает второй денежный приз,
 - 3) победитель ОМТ-1 награждается главным денежным призом,
 - 4) четыре сильнейших участника получают «Приглашение на Финал МС».

**ПОЛОЖЕНИЕ
О ФИНАЛЕ МЕГА-СОРЕВНОВАНИЯ
«КАВКАЗСКАЯ БИТВА»**

Цель финала МС

Определение

- 1) четырех сильнейших участников из числа отобравшихся на этапе «ОМТ-1».
- 2) четырех сильнейших команд из числа отобравшихся на этапе «ОМТ-2».

Порядок проведения финала МС по Дуйболу в парном разряде

Финал проводится в одном месте. Количество площадок (столов) зависит от количества ОМТ-1 .

Количество ОМТ-1	Количество участников финала	Количество площадок
8	32	1
16	64	2
32	128	4
64	256	8

1. Гл. судья Финала объявляет о начале Финала и приглашает сильнейших участников ОМТ-1 принять участие в жеребьевке.
2. По результатам жеребьевки группы по 32 участника распределяются по площадкам.
3. Гл. судья дает команду «Старт».
4. Судьи площадок проводят поединки и определяет победителей на каждой площадке (за каждым столом).
5. Гл. судья приглашает победителей площадок в зону «Финалисты».
6. Гл. судья приглашает пары победителей по номерам площадок и проводит между ними поединки $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$ Финала. Каждый поединок продолжается до 7 забитых мячей в одни ворота.
7. Проигравшие участники покидают зону Финала, победители переходит в зону «Победители».
8. Когда в зоне «Сильнейшие» остается 4 участника, Гл. судья объявляет «Начинаются поединки полуфинала» и приглашает 2 пары для участия в $\frac{1}{2}$ Финала.
9. Между проигравшими участниками 1/2 финала проводится поединок за 3-4 место.
10. Между победителями $\frac{1}{2}$ финала проводится поединок за 1-2 место.
11. Гл. судья (ведущий) объявляет о завершении Финала, приглашает 4 сильнейших участников для награждения, проводит церемонию награждения:
 - 1) участники, занявшие 3-4 места, получают третий и четвертый денежный приз,
 - 2) участник, занявший 2 место, получает второй денежный приз,
 - 3) победитель МС награждается главным денежным призом.

Порядок проведения финала МС по «Дуйбол-треку»

Финал проводится в одном месте.

Финал проводится по Олимпийской системе («на вылет»).

Количество площадок (столов) зависит от количества ОМТ-2.

Количество ОМТ-2	Количество команд ОТФ	Количество Групп Команд (по 16)	Количество площадок финальных ОТ
8	32	2	4
16	64	4	8
32	128	8	16
64	256	16	32

1. Гл. судья Финала объявляет о начале Финала и приглашает представителей команд, сильнейших на этапе «ОМТ-2» принять участие в жеребьевке.
2. По результатам жеребьевки группы по 16 команд распределяются по площадкам.
3. Гл. судья дает команду «Старт».
4. Судьи площадок проводят поединки и определяет победителей на каждой площадке (за каждым столом).
5. Гл. судья приглашает команды-победительницы площадок в зону «Финалисты».
6. Гл. судья приглашает пары команд-победителей по номерам площадок и проводит между ними поединки. Каждый поединок продолжается до 2 побед одной команды.
7. Проигравшие команды покидают зону Финала, победители переходят в зону «Сильнейшие».
8. Когда в зоне сильнейшие остается 4 команды, Гл. судья объявляет «Начинаются поединки полуфинала» и приглашает 2 пары команд для участия в ½ Финала.
9. Между проигравшими командами 1/2 финала проводится поединок за 3-4 место.
10. Между победителями ½ финала проводится поединок за 1-2 место.
11. Гл. судья (ведущий) объявляет о завершении Финала, приглашает 4 сильнейших команды для награждения, проводит церемонию награждения:
 - 1) команды, занявшие 3-4 места, получают третий и четвертый денежный приз,
 - 2) команда, занявшая 2 место, получает второй денежный приз,
 - 3) команда-победитель финала по Дуйбол-треку МС награждается главным денежным призом.

НАШИ СМЫСЛЫ И УСТРЕМЛЕНИЯ

***КАЖДЫЙ ДЕНЬ ДЕСЯТКИ ТЫСЯЧ ДЕТЕЙ
В МИРЕ НАЧИНАЮТ КУРИТЬ!
РОССИЯ ОСТАЕТСЯ ОДНОЙ ИЗ САМЫХ
КУРЯЩИХ СТРАН МИРА!***

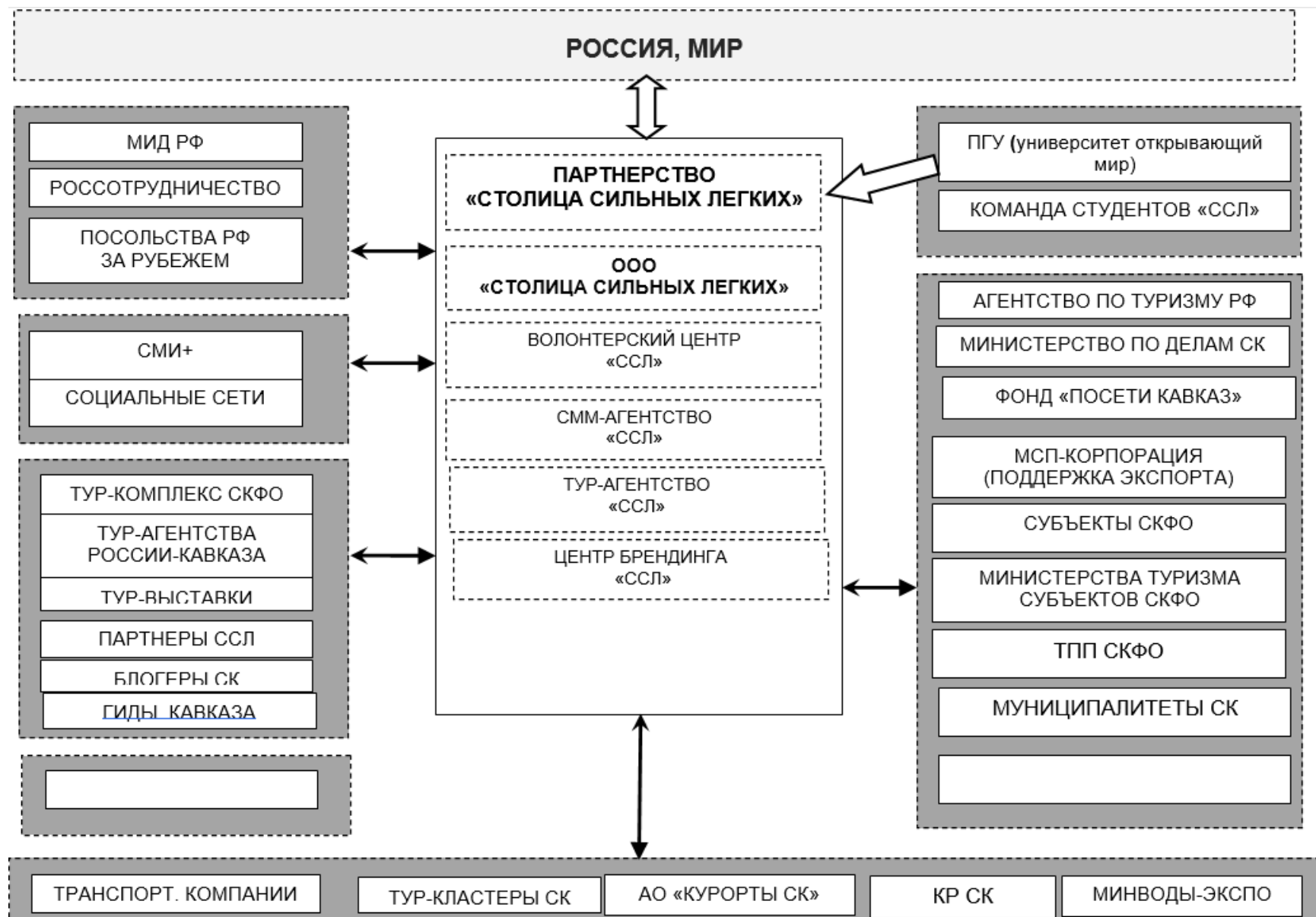
МЫ ПРОВОДИМ ТУРНИРЫ ПО **ДУЙБОЛУ
И ХОТИМ УВЛЕЧЬ ДЕТЕЙ ЗАНЯТИЯМИ СПОРТОМ
И ЗАЩИТИТЬ ИХ ОТ ТАБАЧНОГО ПРЕССИНГА!
МЫ – ЗА СИЛЬНЫЕ И ЗДОРОВЫЕ ЛЕГКИЕ!**

***ЗА ПОСЛЕДНИЕ 30 ЛЕТ
РУССКОЕ СЛОВО «ДУЙ» ВДРУГ СТАЛО ЖАРГОННЫМ,
А ПРОИЗВОДНЫЕ ОТ ЭТОГО СЛОВА ВСЕ ЧАЩЕ
ВОСПРИНИМАЮТСЯ В ИЗВРАЩЕННОМ СМЫСЛЕ!***

**МЫ ВОЗВРАЩАЕМ СЛОВУ «ДУЙ»
ЕГО ИСКОННЫЙ СМЫСЛ!
МЫ – ЗА ЗДОРОВЫЕ СМЫСЛЫ!**

***НАДОЕЛО СМОТРЕТЬ КАК ИЗДЕВАЮТСЯ
НАД НАШИМИ СПОРТСМЕНАМИ,
КОГДА НЕ РАЗРЕШАЮТ ВЫСТУПАТЬ
ПОД ФЛАГОМ СВОЕЙ СТРАНЫ?***

**МЫ ПРИДУМАЛИ САМОЕ БЫСТРОЕ ЕДИНОБОРСТВО!
МЫ ХОТИМ ПРОВОДИТЬ САМЫЕ МАССОВЫЕ
СПОРТИВНЫЕ СОБЫТИЯ!
МЫ РАЗВИВАЕМ СПОРТ ДЛЯ ВСЕГО МИРА!
СТОЛИЦА СИЛЬНЫХ ЛЕГКИХ ЖДЕТ ТЕБЯ!
УЧАСТВУЙ В МЕГА-ТУРНИРАХ
ПОД ФЛАГОМ СВОЕЙ СТРАНЫ!**



НАПРАВЛЕНИЯ БРЕНДИНГА «СТОЛИЦА СИЛЬНЫХ ЛЕГКИХ»

