

УТВЕРЖДЕНО

Решением Исполкома РФБ

от «01» октября 2021 г.



Президент

А.Г. Кириленко

Положение

о проведении Чемпионата и Кубка России по интерактивному баскетболу
среди мужских команд
сезона 2021/2022 гг.

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Чемпионат и Кубок России по интерактивному баскетболу среди мужских команд сезона 2021/2022 – соревнования в режиме реального времени (онлайн) среди Команд Pro-Am в симуляторе баскетбола NBA 2K22.

2. НАИМЕНОВАНИЯ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

В тексте настоящего Положения (далее – Положение) используются термины и определения в следующем их значении:

Соревнования	Чемпионат и Кубок России по интерактивному баскетболу среди мужских команд сезона 2021/2022 гг.
Организатор Соревнований	Общероссийская общественная организация «Российская Федерация Баскетбола» (РФБ)
Официальный сайт	russiabasket.ru
Официальные социальные сети	instagram.com/russiabasket vk.com/russiabasket instagram.com/cyberbasket twitter.com/cyberbasket facebook.com/cyberbasket vk.com/cyberbasket
Официальный e-mail	cyberbasket@russiabasket.ru все официальные уведомления и сообщения (в том числе документы, указанные в разделе 10 Положения) должны быть направлены на указанный адрес

Официальный PSN аккаунт	russiabasket и cyberbasket; статистика матчей, скриншоты должны отправляться посредством сервиса PlayStation Messages в чат, созданный любым из этих аккаунтов
Официальный Discord	discord.gg/SY4pnCf6dG
Агрессивное поведение	различные действия физического лица или группы лиц, направленные на причинение морального или иного ущерба (за исключением физического) другому лицу без применения прямого физического воздействия, а также причинение ущерба имуществу юридических или физических лиц, в том числе с применением физического воздействия
Аккаунт (Аккаунт PSN)	учётная запись, регистрируемая на сервере (в системе серверов) видеоигры, которая является идентификатором участника соревнований в видеоигре
Акт насилия	различные действия физического лица или группы лиц, направленные на причинение физического воздействия другому лицу или группе лиц
Аморальное поведение/Неспортивное поведение	поступки, противоречащие установленным в обществе моральным нормам (например, курение, распитие алкогольных напитков, демонстрация обнаженных частей тела в кадре во время

интервью, нарушение принципов честной игры и т.д.);

примерами аморального/неспортивного поведения также являются словесные оскорбления, насмешка над оппонентом, споры с судьями, чрезмерно эмоциональное празднование набранного очка в матче

Арена (корт)

видеопроекция соревновательной площадки (часть игровой вселенной), на которой происходят основные соревновательные действия

Баг

ошибка в программе (симуляторе)

Бадж

специальное умение персонажа, увеличивающее шанс выполнения того или иного спортивного действия (бросок, передача, блок, заслон, подбор и т.д.); баджи имеют несколько градаций силы применения эффекта

Бот

робот-программа, симулирующая действия живого игрока в компьютерной игре

Буст

усиление одной или нескольких характеристик персонажа (временное или постоянное)

Видеоигра

программное обеспечение, позволяющее осуществить организацию соревновательного процесса (геймплея) соревнующимся сторонам (командам/спортсменам), формирующее соревновательное пространство (арену),

создающее объекты управления (персонажи), воспринимаемое органами чувств человека, где участник соревнований через устройства ввода/вывода воздействует на объекты управления; видеоигра автоматически либо с помощью контролируемых настроек/запретов обеспечивает равные условия соревнующимся сторонам

Внутриигровая механика (геймплей)

игровой процесс с точки зрения спортсмена, а именно: имитация баскетбола, создаваемая симулятором баскетбола с адаптацией основных принципов и правил и с сохранением всех пропорций в размерах игровой площадки, виртуальных спортсменов, оборудования (относительно друг друга)

Вылет за оценку

часть геймплея, не зависящая от Организаторов и судей Соревнования (определяется Симулятором), которая приводит к потере игроком контроля над своим персонажем за ряд негативных действий на игровой Арене (например: потери, фолы, плохая защита и т.д.); игрок также будет отключен от Арены и не будет видеть происходящее в реальном времени, а за него матч будет доигрывать бот

Геймпад

устройство ввода, с помощью которого спортсмен отдает команды игровой платформе, а также взаимодействует с настройками и меню видеоигры

Глитч	ошибка в программе, вызванная пользователем путем выполнения ряда определенных последовательных действий
Дозаявка	заявка в состав команды дополнительного игрока. Подаётся Менеджером команды, возможна только при соблюдении требований раздела 10 настоящего Положения
Директорат РФБ	рабочий орган, создаваемый приказом Президента РФБ для осуществления контроля соблюдения участниками Соревнований, проводимых РФБ, требований, положений, регламентов и вынесения решений о применении санкций
Дисконнект	потеря связи Клиента игрока, участвующего в матче, с сервером или Хостом игрока, с Клиентами других участвующих в том же матче игроков, происходящая из-за сбоев в работе оборудования и приводящая к исчезновению персонажа игрока с Арены или потере управления им в течение длительного времени (15 секунд и более)
Дискорд (Discord)	сервис для обмена сообщениями, видеозвонками, аудиовызовами, файлами
Дистанционное воспроизведение (Ремоут)	трансляция экрана и звука с игровой платформы в режиме реального времени на компьютер/смартфон с установленным специализированным приложением «Remote Play»

Игра/матч	присутствие соревнующихся сторон в игровом процессе, ограниченное временем, счётом или выявлением победителя по другим признакам; матч состоит из четырёх четвертей по пять минут каждая; по результатам сыгранных четвертей определяется результат матча
Игровая платформа	инвентарь, состоящий из технического средства со специальным программным обеспечением, позволяющим функционировать симулятору баскетбола, устройства управления и устройства отображения
Игровое медиа	изображение (скриншот) и/или видеозапись экрана, сделанные стандартными средствами игровой платформы, а также посредством специализированных видеорекордеров, карт видеозахвата
Игровой сервер (сервер)	программный компонент специализированного компьютерного оборудования, центральная часть видеоигры, обеспечивающая связь между различными Клиентами, предоставляя им возможность взаимодействия друг с другом в рамках программной оболочки видеоигры
Игрок/участник/спортсмен	физическое лицо, принимающее участие в Соревнованиях, в том числе находящееся в заявке на Соревнования

Игрок, категории «Р»	физическое лицо, имеющее российское гражданство, принимающее участие в Соревнованиях, а также имеющее право выступать за сборные команды России
Игрок категории «Л»	физическое лицо, имеющее любое гражданство, принимающее участие в Соревнованиях, а также не имеющее право выступать за сборные команды России
Интернет-видеотрансляция	Трансляция изображения экрана и звука матча, а также Стрима/Ремоута/Шейра матча в глобальной сети Интернет в режиме реального времени или в записи
Клиент (Клиентская часть видеоигры)	программный компонент вычислительной системы, посылающий запросы серверу. Клиент может запрашивать с сервера какие-либо данные, манипулировать данными непосредственно на сервере, запускать на сервере новые процессы (старт матча, выполнение команд, отправленных с геймпада и т.д.)
Клуб	юридическое лицо, созданное и действующее в соответствии с законодательством страны, в которой он зарегистрирован, осуществляющее тренировочную, соревновательную, физкультурную и воспитательную деятельность, имеющее одну или несколько команд, которые принимают участие в Соревнованиях

Команда Pro-Am (Команда)	объединение физических лиц, состоящее из нескольких игроков, выступающих сообща в составе одного коллектива (включенных в заявку команды), объединяющих свои усилия для достижения победы в матчах Соревнований и управляющих каждый своим объектом управления (персонажем) на одной игровой арене
Менеджер команды	лицо, имеющее право представлять интересы Клуба/Команды в Соревнованиях
NBA 2K22	компьютерный симулятор баскетбола от студии Visual Concepts (используется версия для консолей PlayStation 5 – Next Gen)
Никнейм	псевдоним игрока, использующийся в сети PlayStation Network
Отзаявка	исключение игрока из состава участников Клуба/Команды на основании заявления Менеджера команды
Персонаж игрока/участника/спортсмена	часть видеоигры (игровой вселенной), управляемая и контролируемая игроком с помощью устройств ввода (игровой контроллер и пр.) и вывода (монитор, звуковые системы и пр.), взаимодействующая с Ареной и объектами управления других игроков, обладающая характеристиками, обуславливающими это взаимодействие и текущими значениями параметров состояния. Участие в Соревнованиях

осуществляется путём управления игроком его персонажем, находящимся под прямым контролем данного игрока/участника и являющимся визуальным образом этого игрока в игровом мире/игровой среде

Персонаж игрока/участника/спортсмена с репутацией «Легенда»

Персонаж игрока, который достиг репутации «Легенда» в баскетбольном симуляторе NBA 2K22, путём прохождения им определенного количества игр (внутриигровых заданий) и имеющий повышенные атрибуты (скорость, сила, броски и т.д.) и баджи по отношению к другим персонажам в игре

PRO STICK

система бросков в симуляторе NBA 2K22, которая использует правый аналоговый стик геймпада

PlayStation 5 (PS5)

игровая консоль от компании SONY

PlayStation Network (PSN)

социальная сеть, используемая владельцами игровой консоли PlayStation 5

PlayStation Plus (PS+)

сервис по подписке, позволяющий играть на PlayStation 5 в многопользовательские режимы

Про-Ам (Pro-Am)

режим игры в NBA 2K22, в котором 5 игроков играют против 5 других игроков

Ростер

состав участников команды в соответствии с заявкой на Соревнование/технической заявкой на игру

Симулятор	программные и аппаратные средства, создающие впечатление действительности, отображая часть реальных явлений и свойств в виртуальной среде
Стрим	трансляция экрана в глобальной сети Интернет (для неограниченного круга лиц) в режиме реального времени стандартными средствами консоли PlayStation 5
Тусовка (Voice chat PSN)	приложение для игровой консоли PlayStation 5, позволяющее игрокам взаимодействовать между собой посредством голосового или текстового чата (виртуальная комната)
FaceScan	сервис, функционалом которого является нанесение на лицо внутриигрового персонажа изображения лица из реальной жизни посредством камеры смартфона с установленным специальным мобильным приложением
Хост	PlayStation 5 одного из участников, которая предоставляет сервисы в режиме сервера (Хост нельзя назначить, определяется в случайном порядке среди игроков одного матча в баскетбольном симуляторе NBA 2K22)
Шейр (SharePlay)	трансляция экрана (для одного человека или группы лиц, находящихся в одной виртуальной комнате) в режиме реального времени стандартными средствами игровой платформы

Shot meter

параметр в настройках симулятора NBA 2K22, который активирует/деактивирует отображение на экране заполняемой шкалы во время броска

Shot feedback

параметр в настройках симулятора NBA 2K22, который активирует/деактивирует отображение на экране информации о качестве броска

3. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Соревнования проводятся с целью определения по спортивному принципу чемпиона России и обладателя Кубка России по интерактивному баскетболу, повышения индивидуального уровня мастерства российских спортсменов и для решения основных задач:

- популяризации интерактивного баскетбола в России как спортивной дисциплины;
- популяризации баскетбола через игру в интерактивный баскетбол;
- пропаганды здорового образа жизни, в том числе среди молодежи;
- подготовки и успешного выступления сборных команд России на Чемпионатах и Турнирах Европы, мира;
- подготовки и успешного выступления команд в международных соревнованиях;
- выявления сильнейших игроков России по интерактивному баскетболу;
- объединения и сплочения игроков по интерактивному баскетболу.

4. КОНТРОЛЬ ЗА ПРОВЕДЕНИЕМ СОРЕВНОВАНИЯ

4.1. Общее руководство организацией и проведением Соревнований осуществляется Общероссийской общественной организацией «Российская Федерация Баскетбола».

4.2. Организатор осуществляет:

- разработку и утверждение настоящего Положения и календаря Соревнований;
- назначение технических судей и Главного судьи Соревнований;
- утверждение состава участников Соревнований;

- регистрацию результатов Соревнований и утверждение их итогов;
- контроль за соблюдением настоящего Положения;
- награждение победителей и призеров Соревнований;
- иные полномочия, установленные законодательством РФ, в том числе, Федеральным законом «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» от 04.12.2007 №329-ФЗ.

5. МЕСТО, СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ И ПРОГРАММА СОРЕВНОВАНИЙ

- 5.1. Соревнования проводятся с использованием информационно-коммуникационной сети Интернет в онлайн-режиме (в реальном времени);
- 5.2. Чемпионат России по интерактивному баскетболу среди мужских команд сезона 2021/2022 гг. включает в себя регулярный этап, плей-офф и финал:
- регулярный этап: 27 октября 2021 — 15 декабря 2021;
 - плей-офф: 16 декабря 2021 — 24 декабря 2021;
 - финал: 25 декабря 2021;
- 5.3. Кубок России по интерактивному баскетболу среди мужских команд сезона 2021/2022 гг. включает регулярный этап и Финал четырёх:
- регулярный этап: 19 января 2022 — 16 февраля 2022;
 - финал четырёх: 17 февраля 2022 — 27 февраля 2022.

6. ТРЕБОВАНИЯ К КЛУБАМ (PRO-AM КОМАНДАМ)

- 6.1. Соревнования проводятся в единой командной категории среди команд, состоящих из игроков мужского пола;
- 6.2. Участниками Соревнований могут быть объединения физических лиц (игроков), формирующих Команды Pro-Am, а также юридические лица (Клубы), указывающие в заявке (см. Приложение №3 к настоящему Положению) населенный пункт Российской Федерации по месту

- регистрации Менеджера команды и имеющие Команды Pro-Am в баскетбольном симуляторе NBA 2K22;
- 6.3. Менеджер команды обязан быть гражданином РФ, зарегистрированным в одном из населенных пунктов РФ;
 - 6.4. В случае если Клуб заявляет для участия в Соревнованиях Команду Pro-Am, от этого Клуба на Официальный e-mail Организатора должно быть направлено письмо на официальном бланке организации (смотреть пример в Приложении № 7 настоящего Положения) с уведомлением о намерении участвовать в том или ином Соревновании;
 - 6.5. Один Клуб вправе заявить несколько Команд Pro-Am для участия в Соревнованиях;
 - 6.6. Все Клубы/Команды должны руководствоваться принципами честного делового партнерства, справедливости, уважения к соперникам, судьям, зрителям и принимать все необходимые меры для исключения насилия и противоправных действий во время проведения Соревнований;
 - 6.7. Замена в течение спортивного сезона юридического лица, заявляющего Команду Pro-Am для участия в Соревнованиях, запрещена за исключением случаев ликвидации юридического лица. В указанном случае Команда Pro-Am может продолжить участие в Соревновании только по письменному согласованию с Организатором. К письму необходимо приложить документы, подтверждающие ликвидацию юридического лица. Команда должна оставаться в том же составе, с другим названием, логотипом, формой и ареной, которые также необходимо согласовать с Организатором в срок не позднее трех дней после направления письма;
 - 6.8. В Соревновании в одну команду могут быть заявлены минимум 5 и максимум 8 игроков, при этом:
 - команда вправе иметь в составе не более двух игроков в возрасте от 16 до 18 лет;
 - команда вправе иметь в составе не более двух игроков категории «Л»;

- Менеджер команды может быть одним из игроков команды;
 - остальные игроки должны соответствовать категории «Р» и быть в возрасте 18 лет и старше;
- 6.9. Менеджер команды может быть изменен по ходу Соревнования, для этого необходимо направить официальное письмо от текущего Менеджера команды о передаче статуса на Официальную электронную почту Организатора;
- 6.10. Перед подачей заявки команды Менеджер команды должен в письменном виде согласовать название Команды Pro-Am с Организатором Соревнований, название не должно содержать информации нецензурного, экстремистского, эротического характера, оскорблять чувства других участников, а также нарушать права третьих лиц на средства индивидуализации (интеллектуальную собственность);
- 6.11. В названии команды не может быть использовано название иностранного населенного пункта (например: «Los Angeles Bears г. Тамбов»), а также выдуманного (не существующего в реальной жизни) населенного пункта (например: «Лос Сантос г. Волгоград»);
- 6.12. Менять название Команды Pro-Am запрещается (за исключением случаев, предусмотренных п. 6.7 настоящего Положения);
- 6.13. Сокращенное внутриигровое название Команды Pro-Am, отображаемое на табло счёта, должно быть согласовано в письменном виде с Организатором и не должно содержать информации нецензурного, экстремистского, эротического характера, оскорблять чувства других участников, а также нарушать права третьих лиц на средства индивидуализации (интеллектуальную собственность);
- 6.14. Внутриигровой логотип Команды Pro-Am должен быть согласован с Организатором в письменном виде (предоставление скриншота) и не должен содержать информации нецензурного, экстремистского, эротического характера, оскорблять чувства других участников, а также

нарушать права третьих лиц на средства индивидуализации (интеллектуальную собственность);

6.15. Цвета Команды Pro-Am в настройке «TEAM COLOR» игрового симулятора NBA 2K22 не должны содержать белого, светло-серого цветов во избежание нечитаемости счёта на табло во время матча.

7. ТРЕБОВАНИЯ К ИГРОКАМ

7.1. Каждый участник обязан выполнить требования к регистрации, установленные разделом 10 настоящего Положения;

7.2. Каждый участник обязан соблюдать требования Федерального закона «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» от 04.12.2007 №329-ФЗ, а также иные нормативные правовые акты и документы РФБ, связанные с проведением Соревнований;

7.3. Игроки, не достигшие совершеннолетнего возраста, должны предоставить письменное разрешение родителей/опекунов на участие в Соревновании (см. Приложение №2 к настоящему Положению);

7.4. Каждый игрок может одновременно находиться в составе только одной Команды Pro-Am в Соревновании;

7.5. В заявке команды может быть указан только один аккаунт PSN для каждого игрока команды;

7.6. Использовать аккаунты, не указанные в заявке команды Pro-Am, запрещается;

7.7. Игрок обязан иметь на аккаунте минимум одного персонажа с рейтингом OVR не менее 85;

7.8. Игрок может иметь более одного персонажа и использовать в Соревнованиях любого из них на свое усмотрение;

7.9. Игрок не может использовать в Соревновании персонажей с репутацией «Легенда»;

7.10. Никнейм игрока может быть изменён только по письменному согласованию с Организатором и не позднее, чем за 72 часа до начала следующей игры его команды. Никнейм не может содержать выражений

нецензурного, экстремистского, эротического характера, оскорблять чувства других участников, а также нарушать права третьих лиц на средства индивидуализации. Организатор вправе отклонить смену никнейма игрока;

- 7.11. Запрещено наносить на персонажа татуировки, содержащие изображения/надписи нецензурного, экстремистского, эротического характера, оскорбляющие чувства других участников, а также нарушающие права третьих лиц на средства индивидуализации (интеллектуальную собственность);
- 7.12. Запрещено наносить на лицо персонажа посредством FaceScan изображения/надписи нецензурного, экстремистского, эротического характера, оскорбляющие чувства других участников, а также нарушающие права третьих лиц на средства индивидуализации (интеллектуальную собственность);
- 7.13. Игрок обязан зарегистрироваться в Discord и находиться на сервере (в чате) Организатора на протяжении всего Соревнования;
- 7.14. Игрокам запрещено вести трансляцию матчей на личные каналы YOUTUBE, ВКОНТАКТЕ, TWITCH и т.д. без письменного согласования с Организатором;
- 7.15. Участникам, судьям и иным лицам связанным с проведением Соревнования запрещается:
 - 7.15.1. осуществлять ставки в букмекерских конторах и интерактивные ставки на Соревнования как самостоятельно, так и через третьих лиц (родственников, друзей, знакомых);
 - 7.15.2. вступать в переговоры (в том числе выражать намерения, давать намеки) с другими лицами с целью участия в противоправном влиянии на результат Соревнований, в том числе обеспечения заранее определенного результата;
- 7.16. Участники Соревнований обязуются соблюдать правила, установленные лицензионным соглашением компании разработчика спортивного симулятора NBA 2K22;

7.17. Менеджер команды лично несет ответственность за несоблюдение игроками его команды Pro-Am настоящего Положения, прав на интеллектуальную собственность, а также лицензионного соглашения компании разработчика спортивного симулятора NBA 2K22.

8. ТРЕБОВАНИЯ К ВНУТРИИГРОВОЙ ФОРМЕ ПЕРСОНАЖЕЙ КОМАНД PRO-AM

8.1. Макет внутриигровой формы персонажей Команды Pro-Am должен быть согласован с Организатором и не должен содержать изображений/надписей нецензурного, экстремистского, эротического характера, оскорблять чувства других участников, а также нарушать права третьих лиц на средства индивидуализации (интеллектуальную собственность);

8.2. Любое изменение внутриигровой формы персонажей Команды Pro-Am на протяжении всего Соревнования должно быть согласовано с Организатором в письменном виде;

8.3. Домашняя внутриигровая форма персонажей Команды Pro-Am должна быть светлого цвета, выездная — тёмного;

8.4. На майке внутриигровой формы персонажей Команды Pro-Am должен быть нанесен логотип Организатора Соревнования;

8.4.1 логотип Организатора будет предоставлен Менеджеру команды в необходимом формате для загрузки на ресурс <http://nba2k.com/upload> и размещения его на внутриигровой форме персонажей;

8.4.2 расположение логотипа на внутриигровой форме персонажей должно соответствовать значениям:

- MOVE X: 0,24, Y: -0,85;
- SCALE: default
- ROTATE: default;

8.5 На майке внутриигровой формы персонажей Команды Pro-Am может быть нанесен логотип/название Клуба/Команды;

- 8.5.1 название/логотип должен располагаться на груди внутриигровой формы персонажа, не перекрывать логотип Организатора и игровой номер персонажа;
- 8.6 Номера на спинах персонажей должны быть читабельны:
 - 8.6.1 Параметр SCALE номера персонажа должен быть X: 70;
 - 8.6.2 Номера персонажей могут дополнительно быть расположены на шортах внутриигровой формы;
 - 8.6.3 Номера персонажей одной Команды Pro-Am не могут быть одинаковыми.
- 8.7 Обувь и аксессуары для персонажей разрешается использовать любые на своё усмотрение.

9. ТРЕБОВАНИЯ К ВНУТРИИГРОВОЙ АРЕНЕ КОМАНД PRO-AM

- 9.1 Внутриигровая арена Команды Pro-Am должна быть согласована в письменном (предоставление скриншота) виде с Организатором. Элементы арены (LED-борты, паркет, наклейки на щитах и пр.) не должны содержать изображений/надписей нецензурного, экстремистского, эротического характера, оскорблять чувства других участников, а также нарушать права третьих лиц на средства индивидуализации;
- 9.2 Любое изменение арены Команды Pro-Am по ходу Соревнования должно быть согласовано в письменной форме с Организатором;
- 9.3 Паркет домашней игровой площадки Арены не должен быть кислотного цвета (яркие, контрастные, неприятные глазу сочетания цветов);
- 9.4 На бортах Арены должен быть нанесен логотип Организатора;
 - 9.4.1 логотип Организатора будет предоставлен Менеджеру команды в необходимом формате для загрузки на ресурс <http://nba2k.com/upload> и размещения его на бортах внутриигровой Арены;
- 9.5 На внутриигровом паркете Команды Pro-Am в разделе Secondary Logo 1 и Secondary Logo 2 должен быть нанесен логотип Организатора;

- 9.5.1 логотип Организатора будет предоставлен Менеджеру Команды Pro-Am в необходимом формате для загрузки на ресурс <http://nba2k.com/upload> и размещения его на паркете внутриигровой Арены;
- 9.5.2 Параметр Secondary Logo 1 Size и Secondary Logo 2 Size должен быть на значении 100;
- 9.6 На внутриигровом паркете Команды Pro-Am в разделе Arena Name Logo 1 и Arena Name Logo 2 должен быть нанесен логотип Организатора;
 - 9.6.1 логотип Организатора будет предоставлен Менеджеру команды в необходимом формате для загрузки на ресурс <http://nba2k.com/upload> и размещения его на паркете внутриигровой Арены;
 - 9.6.2 Настройка Arena Name Logo 1 Size и Arena Name Logo 2 Size должна быть на значении 100;
- 9.7 Настройка Baseline Text 1 и Baseline Text 2 должна содержать название Команды Pro-Am с одной и город Команды Pro-Am с другой стороны;
 - 9.7.1 Необходимо использовать шрифт GETVOIP GROTESQUE;
 - 9.7.2 Название команды должно быть написано белым шрифтом (Font Color);
- 9.8 Настройка Sideline Text 1 должно содержать надпись @russiabasket;
 - 9.8.1 Необходимо использовать шрифт GETVOIP GROTESQUE;
 - 9.8.2 Должен быть использован белый шрифт (Font Color);
- 9.9 Параметр Sideline Text 2 должен содержать надпись @cyberbasket;
 - 9.9.1 Необходимо использовать шрифт GETVOIP GROTESQUE;
 - 9.9.2 Должен быть использован белый шрифт (Font Color).

10. РЕГИСТРАЦИЯ УЧАСТНИКОВ. ПОРЯДОК И СРОКИ ПОДАЧИ ЗАЯВОК

- 10.1 Заявки на участие в Чемпионате России по интерактивному баскетболу подаются Менеджером команды в период с 1 по 16 октября 2021 г. путем направления письма на электронную почту cyberbasket@russiabasket.ru с заполненным бланком заявки (Приложение №3 настоящего Положения);
- 10.2 Заявки на участие в Кубке России по интерактивному баскетболу подаются Менеджером команды в период с 21 декабря 2021 г. по 10 января 2022 г. путем направления письма на электронную почту cyberbasket@russiabasket.ru с заполненным бланком заявки (Приложение №3 настоящего Положения);
- 10.3 Также к письму с заявкой в соответствии с требованиями п. [10.1](#) и [10.2](#) необходимо прикрепить:
- 10.3.1 Фотографию каждого игрока команды в формате *.jpg/*.png (пример фотографии в Приложении №4 к Положению):
- размер фотографии не менее 500 кб;
 - разрешение фотографии не менее 1500x2000 пикселей;
 - фото анфас (смотреть прямо, улыбаться);
 - фото чуть ниже пояса;
 - фон белый (ковёр, обои, спортзал, шкаф или пейзаж в качестве фона не подходят);
 - голова не должна быть повернута или наклонена;
 - на игроке должна быть надета однотонная футболка;
 - фотография в белой футболке не допускается;
 - фотография в кепке, солнцезащитных очках, косынке, шапке и т.д. не допускается;
- 10.3.2 Скан страницы паспорта каждого игрока команды с фотографией, датой рождения и регистрацией;
- 10.3.3 Логотип команды в формате векторного изображения;

- 10.4 Заявка, содержащая неверные и/или недостоверные сведения, признается недействительной. В этом случае Организатор вправе отказать в допуске Участника/Команды к Соревнованию;
- 10.5 Если после утверждения состава участников Соревнований будет установлено, что в предоставленной заявке содержатся недостоверные сведения, к Клубу/Команде, предоставившей такую заявку, могут быть применены спортивные санкции (в том числе дисквалификация);
- 10.6 Организатор вправе запросить у участника дополнительные документы, подтверждающие соответствие участника требованиям настоящего Положения;
- 10.7 Все игроки, чья команда проходит регистрацию в Соревнованиях (которые включены Менеджером команды в заявку), добровольно предоставляют свои персональные данные в соответствии с настоящим разделом Положения, а именно: фамилия, имя отчество, город проживания, дата рождения, номер телефона, электронная почта, фотография, скан страницы паспорта с фотографией и возрастом участника, подтверждают свое согласие на обработку Организатором Соревнования предоставленных персональных данных, включая сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, распространение, блокирование, удаление, уничтожение, на время проведения настоящего Соревнования (на весь срок его проведения с даты утверждения Положения и до фактического окончания Соревнования) и в течение 10 (десяти) лет после его окончания, в соответствии с положениями, предусмотренными Федеральным Законом от 27.07.2006 №152-ФЗ «О персональных данных», а также соглашаются с тем, что:
- 10.7.1 предоставляют в соответствии с Положением актуальные, точные и достоверные данные;
- 10.7.2 участие в Соревнованиях является добровольным, свободным и сознательным выражением согласия участника

- Соревнований на обработку Организатором его персональных данных;
- 10.7.3 игроки будут бороться за победу до финального свистка, а также доигрывать матчи в полную силу и сохранять спортивную составляющую Соревнования;
- 10.7.4 Организатор Соревнований вправе использовать имена и никнеймы участников, фото и видеозаписи с их участием в Соревновании на ресурсах Организатора и ресурсах партнеров Соревнования, а также в любых публичных и рекламных мероприятиях или других акциях без ссылок на источник, дополнительных уведомлений или компенсаций;
- 10.7.5 участники обязуются соблюдать настоящее Положение;
- 10.7.6 Организатор Соревнований вправе обрабатывать и хранить персональные данные участника для целей организации и проведения Соревнований, в том числе для связи с участником;
- 10.7.7 участники соглашаются с тем, что выступления и интервью с ними может быть записано и показано в средствах массовой информации, на иных информационных ресурсах (в том числе сайтах и социальных сетях), а также записано и показано в информационных/рекламных целях без ограничений по времени и формату и без компенсации в отношении этих материалов;
- 10.7.8 согласие на обработку персональных данных может быть отозвано участником Соревнования в любое время путем уведомления Организатора посредством направления письма на электронный адрес cyberbasket@russiabasket.ru Отзыв согласия на обработку персональных данных автоматически влечет за собой выход участника из Соревнования (из состава участников) и делает

невозможным получение приза Соревнования, предусмотренного разделом [14](#) настоящего Положения;

10.7.9 после получения Организатором уведомления Участника об отзыве согласия на обработку персональных данных, Организатор обязан прекратить их обработку и обеспечить их уничтожение в срок, не превышающий 90 (девяносто) дней с даты получения уведомления Организатором, за исключением случаев, когда Организатор вправе осуществлять обработку персональных данных Участника без его согласия в соответствии с законодательством Российской Федерации;

10.8 По окончании сроков, указанных в п. [10.1](#) и [10.2](#), Организатор публикует на своих ресурсах утвержденный состав участников.

11. ДОЗАЯВКИ, ОТЗАЯВКИ ИГРОКОВ В СОРЕВНОВАНИЯХ ПО ИНТЕРАКТИВНОМУ БАСКЕТБОЛУ

11.1 Клуб/Команда имеет право дозаявить ([Приложение №5](#) настоящего Положения) игроков в Команде Pro-Am участнице Чемпионата или Кубка России по интерактивному баскетболу. Общее количество игроков после дозаявки не должно превышать 8 (восемь) человек;

11.2 Дозаявки в Чемпионат и Кубок России по интерактивному баскетболу с полным пакетом документов, установленных разделом [10](#) настоящего Положения, должны подаваться Организатору не позднее, чем за три рабочих дня до начала очередной игры;

11.3 Если Менеджер команды дозаявляет игрока в команду для участия в Чемпионате или Кубке России по интерактивному баскетболу, который уже участвовал в этом Соревновании, то такая дозаявка помимо документов, предусмотренных разделом [10](#) настоящего Положения, а также п. [11.1](#) и [11.2](#) должна сопровождаться отзаявкой ([Приложение №6](#) настоящего Положения) от текущего Менеджера Клуба/Команды игрока, которого дозаявляют;

- 11.4 В течение Чемпионата России по интерактивному баскетболу разрешена только ОДНА дозаявка для игрока, который уже принимал участие в данном Соревновании;
- 11.5 В течение Кубка России по интерактивному баскетболу разрешена только ОДНА дозаявка для игрока, который уже принимал участие в данном Соревновании;
- 11.6 В течение Чемпионата или Кубка России по интерактивному баскетболу Клуб для каждой своей Команды/Команда Pro-Am может провести неограниченное число дозаявок/отзаявок;
- 11.7 Крайний срок на дозаявки в Чемпионате России по интерактивному баскетболу – 19 ноября 2021 г. 00:00 по московскому времени;
- 11.8 Крайний срок на дозаявки в Кубке России по интерактивному баскетболу – 28 января 2022 г. 00:00 по московскому времени;
- 11.9 В случае если игрок покидает Клуб/Команду по какой-либо причине, Менеджер команды обязан в течение одного рабочего дня письменно уведомить (отзаявить, [Приложение №6](#) настоящего Положения) об этом Организатора;
- 11.10 Меняться аккаунтами PSN внутри команды разрешается, указав об этом в технической заявке ([Приложение №4](#) настоящего Положения);
- 11.11 Техническая заявка ([Приложение №4](#) настоящего Положения) на матч подается Менеджером команды путем направления электронного письма на адрес cyberbasket@russiabasket.ru за двое суток до начала матча.

12. ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ

- 12.1 В течение игры запрещено выражать свое неуважение к сопернику путем:
 - 12.1.1 совершения 2 (двух) и более попыток бросков со своей половины в случае заведомо проигрышного отставания (при разнице 20 и более очков);
 - 12.1.2 попыток затягивать игру, результат которой уже очевиден (при разнице 20 и более очков), любыми способами;

- 12.2 Организатор оставляет за собой право запретить использовать анимации, персонажей, баджи (например, Heart Crusher и Showtime Badges), предметы, которые могут нарушить спортивную составляющую Соревнования (глитч-анимации, баги);
- 12.3 При броске используя PRO STICK параметр Shot meter и Shot feedback должны быть активированы на значении «ON»;
- 12.4 Лейапы разрешается бросать используя PRO STICK с отключенным параметром Shot meter, при этом параметр Shot feedback должен быть активирован на значении «ON»;
- 12.5 При броске с использованием кнопки «квадрат» параметр Shot feedback должен быть активирован на значении «ON»;
- 12.6 Технический судья Соревнования может применить следующие санкции:
- 12.6.1 устное предупреждение в голосовом чате с дублированием в письменном виде посредством сообщения на Дискорд-сервере Организатора и/или электронного письма на электронную почту Менеджера команды в конце игрового дня;
- 12.6.2 техническое поражение 0 — 20 в матче;
- 12.7 Главный судья Соревнования может вынести следующие санкции:
- 12.7.1 устное предупреждение в голосовом чате с дублированием в письменном виде посредством сообщения на Дискорд-сервере Организатора, и/или электронного письма на Менеджера команды в конце игрового дня;
- 12.7.2 техническое поражение 0 — 20 в матче;
- 12.7.3 дисквалификация (отстранение от участия) отдельного игрока или всей Команды Pro-Am;
- 12.8 Нарушения, за которые Технический или Главный судья вправе вынести предупреждение:
- 12.8.1 нарушение пунктов [6.7](#), [7.6](#), [7.9 – 7.14](#), [7.16](#), [7.17](#), [10.5](#), [10.7](#), [11.9 – 11.11](#), [12.1 – 12.5](#) разделов [8](#) и [9](#) настоящего Положения;

- 12.8.2 нарушение пунктов 1.6, 1.10 – 1.13, 1.16, 1.18 – 1.21, 3.3, 3.4, 4.6 – 4.8, 4.12 Приложения № 1 настоящего Положения;
- 12.8.3 явку на матч на 10 минут и более (неявку) позже установленного времени, без согласования с Организатором в письменной форме
- 12.8.4 совершение запрещённых приёмов и действий внутри видеоигры, использование запрещённых персонажей и предметов, глитчей и багов (если таковое выяснилось постфактум по результатам просмотра записи — выносится решение об отмене результатов матча и присуждении технического поражения (0 – 20) нарушающей стороне);
- 12.8.5 остановку игры;
- 12.8.6 выход из игры до финального свистка без разрешения Технического судьи Соревнования;
- 12.8.7 оскорбление Игроков/Команд (в том числе игроков других команд), судей, Организаторов, использование нецензурной лексики, а также негативные и отрицательные комментарии в адрес Игроков/Команд (в том числе игроков других команд), судей или Организатора;
- 12.8.8 агрессивное поведение;
- 12.8.9 аморальное/неспортивное поведение.
- 12.9 Нарушения, за которые Технический или Главный судья вправе вынести техническое поражение в матче со счётом 0 — 20:
 - 12.9.1 нарушение пунктов [6.7](#), [7.6](#), [7.9](#), [7.10](#), [7.15](#), [10.5](#), [10.7](#), [11.11](#), [12.2 – 12.5](#) настоящего Положения, а также разделов [8](#) и [9](#) настоящего Положения;
 - 12.9.2 нарушение пунктов 1.6, 1.10 – 1.13, 1.16, 1.18, 1.19, 1.21, 3.3, 3.4, 4.6 – 4.8, 4.12 Приложения №1 настоящего Положения;
 - 12.9.3 дисконнект трех и более игроков произошел у одной и той же Команды Pro-Am при переигровке;
 - 12.9.4 отказ от переигровки;

12.9.5 явку на матч на 10 минут и более (неявку) позже установленного времени, без согласования с Организатором в письменной форме.

12.10 Главный судья Соревнования может дисквалифицировать игрока или Команду Pro-Am:

12.10.1 после двух письменных предупреждений в течение Соревнования от Технического и/или Главного судьи Соревнования;

12.10.2 после двух нарушений пункта [12.1](#), в течение всего Соревнования;

12.10.3 за предоставление при регистрации недостоверных сведений;

12.10.4 за участие в Соревновании лица, не зарегистрированного в качестве игрока в Соревновании, с одного из аккаунтов участника Команды Pro-Am;

12.10.5 за акт насилия;

12.10.6 если у Команды Pro-Am прервался матч по причине дисконнекта более 5 раз за один этап Соревнования;

12.10.7 за отказ или невозможность исполнить обязательства, установленные пунктом [10.6](#) настоящего Положения, а также 1.6 Приложения № 1 к настоящему Положению;

12.10.8 за нарушение пунктов [6.6](#), [7.2](#), [7.4](#), [7.6](#), [7.9](#), [7.15 – 7.17](#), [10.5](#), [10.7](#), разделов [8](#) и [9](#) настоящего Положения;

12.10.9 за несоблюдение духа спортивного соперничества и честной игры;

12.10.10 за иные нарушения настоящего Положения, за которые не предусмотрена санкция в виде предупреждения.

12.11 Спортивные санкции могут налагаться комплексно;

12.12 При определении санкции учитываются характер совершенного нарушения, личность виновного, обстоятельства, смягчающие/отягчающие ответственность за совершенное деяние;

- 12.13 За незначительные нарушения, не влияющие на ход матча, не отражающиеся на проведении Соревнования, к участнику Соревнования спортивные санкции могут быть не применены, однако такое лицо может быть призвано к порядку Техническим судьей соревнования с указанием на возможность применения спортивных санкций в случае повторного совершения нарушений;
- 12.14 При возникновении ситуаций, связанных с проведением матчей Соревнований, не предусмотренных настоящим Положением, а также в случае если санкция за нарушение не определена Положением, такие ситуации рассматриваются Директоратом РФБ с последующим утверждением решения Президентом РФБ (Исполнительным директором–Генеральным секретарем РФБ), а в исключительных случаях – Исполкомом РФБ;
- 12.15 Организатор Соревнования не несет ответственность за ущерб, связанный с участием в Соревнованиях, причиненный участникам, а также ущерб, причиненный участниками третьим лицам;
- 12.16 Организатор вправе изменять и дополнять настоящее Положение, при этом оставляя спортивную составляющую и дух Соревнования;
- 12.17 Если дисквалифицирован Менеджер команды, все игроки этой Команды должны принять единогласное решение по кандидатуре нового Менеджера этой Команды и не позднее одного дня с момента дисквалификации направить письмо на Официальную электронную почту Организатора с уведомлением о том, кто из них далее будет выполнять функции Менеджера их Команды;
- 12.18 Если несколько игроков команды получили дисквалификацию в Соревновании и в составе команды осталось менее 5 (пяти) игроков:
- 12.18.1 Менеджер команды обязан заявить необходимое количество игроков не позднее чем за 24 часа до официального начала следующей игры (исключением является случай, когда дисквалификация была получена позднее, в таком случае команда обязана заявить игрока

не позднее чем за два часа до официального старта матча. Если дисквалификация была получена позднее чем за два часа до официального начала матча, то команда получает техническое поражение во всех несыгранных матчах игрового дня);

12.18.2 В случае получения игроком или Командой Pro-Am дисквалификации, Организатор вправе учесть этот факт при формировании состава участников в будущих соревнованиях, проводимых под эгидой РФБ, и не допустить игрока/Команду Pro-Am до участия в них.

12.19 Место исключенной из состава участников Соревнования (дисквалифицированной) Команды Pro-Am не может быть занято другой Командой Pro-Am;

12.20 Всем командам Соревнования, которые не сыграли с исключенной из состава участников Соревнования (дисквалифицированной) командой присуждается победа со счётом 0 – 20;

12.21 Результаты всех сыгранных матчей, а также персональная статистика игроков дисквалифицированной команды не подлежат обнулению, если команда сыграла 50% матчей регулярного этапа и более;

12.22 Если команда дисквалифицирована в период с момента окончания регулярного этапа и до начала первого раунда плей-офф, ее место в сетке плей-офф занимает следующая по рейтингу команда регулярного этапа;

13 ПРОТЕСТЫ

13.1 Команда может подать протест в случае, если она полагает, что её права были ущемлены в результате:

13.1.1 ошибки при ведении счета игры, отсчета игрового времени или отсчета времени для броска, которая не была исправлена судьями;

- 13.1.2 решения о присуждении поражения, установленных п. 12.9 настоящего Положения и связанных с отменой, переносом или невозобновлением игры, а также решением не играть;
- 13.1.3 нарушением правил допуска к участию в матче.
- 13.2 Процедура подачи протеста:
- 13.2.1 в течение 15 минут после окончания игры (если матч состоялся) или после принятия решения Главным/Техническим судьёй о присуждении поражения в матче (отмена/перенос/невозобновление игры) менеджер Команды, подающей протест, должен уведомить Главного судью о намерении подать протест и подписать официальный протокол в графе «Подпись менеджера в случае протеста»;
- 13.2.2 для подтверждения протеста Клуб/Команда, подавшая протест, в течение одного часа после окончания игры должен письменно изложить причину подачи протеста с указанием на обжалуемое действие или игровой момент; Примерный текст обращения: «Председателю Директората РФБ от (ФИО, должность, название Клуба/Команды). Клуб/Команда _____ протестует против _____ . *Описание сути протеста.* Дата. Подпись менеджера _____ Клуба/Команды.» Данное письменное обращение необходимо направить на Официальную электронную почту Организатора Соревнования. Если по истечении указанного времени (одного часа после окончания игры) Клубом/Командой не будет предоставлен текст протеста, то данный протест рассматриваться не будет.
- 13.2.3 Клуб/Команда, подающая протест, оплачивает взнос в размере 20 000 рублей, необходимый для процедуры рассмотрения данного протеста. Взнос перечисляется безналичным платежом на расчётный счёт РФБ в течение

двух банковских дней с момента подачи протеста. В случае удовлетворения протеста взнос возвращается Клубу/Команде в соответствии с п. [13.15](#) настоящего Положения;

- 13.3 Не принимаются к рассмотрению несвоевременно поданные и не зафиксированные в Официальном протоколе матча протесты, а также протесты, поданные без оплаты (за исключением случаев, указанных в п. [13.10](#) настоящего Положения);
- 13.4 Для всех игр Соревнований, проводимых по туровой системе, финальных этапов Соревнований по туровой системе и системе плей-офф, решение по протесту принимается в первой и последней инстанции Председателем Директората РФБ.
- Решение является окончательным и пересмотру не подлежит.
- 13.5 Председатель Директората должен принимать своё решение на основании рапортов Главного и Технических судей Соревнования, а также осуществленного им видеопросмотра матча. Эти рапорты должны быть предоставлены Председателю Директората РФБ конфиденциально в течение одного часа после получения письменного обращения (текста протеста) от Клуба/Команды;
- 13.6 По требованию Менеджера Клуба/Команды Председатель Директората РФБ должен выслушать его мнение прежде, чем принять своё окончательное решение. Данные менеджера Клуба/Команды должны быть внесены в техническую заявку на данную игру;
- 13.7 Председатель Директората РФБ должен принять решение так скоро, как это возможно, но не позднее, чем за два часа до утвержденного времени начала ближайшего матча одной из команд, принимавших участие в опротестованной игре. Об этом решении он должен немедленно сообщить Клубам/Командам и в Департамент Интерактивного баскетбола РФБ;
- 13.8 В случае если результат игры объявляется недействительным, матч должен быть переигран (либо доигран) на следующий день;

- 13.9 В случае если результат игры объявляется недействительным, и матч не может быть переигран на следующий день, решение о дате переигровки матча принимает Департамент Интерактивного баскетбола РФБ;
- 13.10 Протесты при проведении игр серии плей-офф могут приниматься без предварительной оплаты взноса, но при представлении в РФБ гарантийного письма о его оплате в течение двух банковских дней с момента подачи протеста, подписанного Менеджером Клуба/Команды;
- 13.11 Любые протесты, связанные с нарушениями настоящего Положения и действующих Официальных Правил интерактивного баскетбола, должны подаваться Клубами/Командами в письменном виде на Официальную электронную почту Организатора Соревнования не позднее, чем через один час после окончания игры с соблюдением процедуры подачи протеста;
- 13.12 В содержании протеста должны быть указаны причины, послужившие основанием к его подаче, а также подробно изложены обстоятельства, связанные с нарушениями пунктов настоящего Положения и действующих Официальным Правил Интерактивного баскетбола;
- 13.13 Лица, подавшие протест, несут ответственность за достоверность и объективность содержащихся в нём сведений. В случае если в протесте содержатся заведомо ложные, искаженные сведения, Direktorat РФБ может принять решение, утверждаемое Исполнительным директором – Генеральным секретарём РФБ, о применении к Клубу/Команде дисциплинарных наказаний и/или штрафных санкций;
- 13.14 Только надлежащим образом зафиксированный в протоколе матча протест Клуба/Команды может служить основанием для рассмотрения уполномоченными лицами/органами;
- 13.15 Основанием к возврату денежного взноса являются:
- 13.15.1 удовлетворение протеста, признание обстоятельств (фактов), содержащихся в протесте, которые нарушают пункты настоящего Положения и Официальных Правил Интерактивного баскетбола;

- 13.15.2 если Клуб/Команда в письменном виде отзывает заявленный протест или снимает его до принятия решения Директоратом РФБ;
- 13.16 Возврат взноса стороне, поджавшей протест, осуществляется в течение пяти рабочих дней с момента вынесения решения Директоратом РФБ или отзыва/снятия протеста Клубом/Командой до вынесения решения Директоратом РФБ;
- 13.17 Все споры, разногласия или требования, возникающие из настоящего Регламента или в связи с ним, в том числе, касающиеся его исполнения, нарушения, прекращения или недействительности, подлежат разрешению исключительно «Национальным Центром Спортивного Арбитража» при АНО «Спортивная Арбитражная Палата» в соответствии с его Регламентом. Решение НЦСА является окончательным;
- 13.18 Санкции за нарушения п. 7.15, совершенные при проведении Соревнований, могут налагаться Комиссией по предотвращению противоправного влияния на результаты матчей в соответствии с Положением о мерах по предотвращению противоправного влияния на результаты баскетбольных матчей.

14 НАГРАЖДЕНИЕ

- 14.1 Команда, одержавшая победу в финале Чемпионата России по интерактивному баскетболу сезона 2021/2022 гг., награждается медалями, а также денежной суммой в размере 100 000 рублей, предоставляемыми Организатором;
- 14.2 Команда, занявшая второе место в Чемпионате России по интерактивному баскетболу сезона 2021/2022 гг., награждается медалями, а также денежной суммой в размере 50 000 рублей, предоставляемыми Организатором;
- 14.3 Команды, занявшие третье и четвертое места в Чемпионате России по интерактивному баскетболу сезона 2021/2022 гг., награждаются медалями, а также денежной суммой в размере 25 000 рублей для каждой команды, предоставляемыми Организатором;

- 14.4 Команда, одержавшая победу в финале Кубка России по интерактивному баскетболу сезона 2021/2022 гг., награждается Кубком, а также денежной суммой в размере 50 000 рублей, предоставляемыми Организатором;
- 14.5 Команда, занявшая второе место в Кубке России по интерактивному баскетболу сезона 2021/2022 гг., награждается денежной суммой в размере 25 000 рублей, предоставляемыми Организатором;
- 14.6 Команды, занявшие третье и четвертое места в Кубке России по интерактивному баскетболу сезона 2021/2022 гг., награждаются денежной суммой в размере 15 000 рублей для каждой команды, предоставляемыми Организатором;
- 14.7 Все призовые выплаты осуществляются на реквизиты, предоставленные Менеджером команды-призера.

15 ФИНАНСОВЫЕ УСЛОВИЯ И КОММЕРЦИАЛИЗАЦИЯ

- 15.1 Все коммерческие права Соревнования (включая любые маркетинговые и медиа-права), относящиеся к Соревнованию, принадлежат РФБ;
- 15.2 Игроки не имеют права ассоциировать себя с РФБ каким-либо образом, использовать интеллектуальную собственность РФБ;
- 15.3 Организатор обеспечивает финансирование Соревнования по следующим статьям расходов:
 - 15.3.1 оплата работы Технических судей и Главного судьи Соревнования, специалистов, осуществляющих проведение Соревнования (при наличии);
 - 15.3.2 организация трансляции Соревнования на ресурсах Организатора;
 - 15.3.3 разработка фирменного стиля Соревнования;
 - 15.3.4 аренда студии аналитики;
 - 15.3.5 призовые выплаты;
 - 15.3.6 изготовление наградной продукции.
- 15.4 Участники самостоятельно несут расходы, связанные с их участием в Соревновании (в том числе, связанные с приобретением игрового

оборудования, подключением к сети Интернет, копий симулятора интерактивного баскетбола, подписки PS+ и прочего).

Приложение № 1. ФОРМАТ И ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ЧЕМПИОНАТА И КУБКА РОССИИ ПО ИНТЕРАКТИВНОМУ БАСКЕТБОЛУ

1. ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

- 1.1 Соревнования проводятся в соответствии с правилами вида спорта «Баскетбол», дисциплина «интерактивный баскетбол»;
- 1.2 Игровой платформой Соревнований является игровая консоль Sony PlayStation 5, укомплектованная геймпадом, подпиской PS+, а также подключением к сети Интернет со скоростью не менее 5 м/бит входящей скорости и 2,5 м/бит исходящей при тестировании на самой консоли;
- 1.3 Игровой средой Соревнований является симулятор баскетбола — видеоигра NBA 2K22 (Next Gen) от разработчика «Visual Concepts»;
- 1.4 Игровой режим Соревнований — «Pro-Am 5x5»;
- 1.5 Все матчи играют через режим «Pro-Am Private Match»;
- 1.6 По требованию Организатора перед каждым матчем игрок обязан записать видео на смартфон и отправить Техническому судье Соревнований посредством мессенджера Telegram/WhatsApp, либо совершить видеозвонок в Discord с Техническим судьёй Соревнований со следующим содержанием:
 - 2.4.1. в первую очередь игрок должен четко снять свое лицо;
 - 2.4.2. затем повернуть камеру таким образом, чтобы было четко видно экран устройства, к которому подключена консоль PlayStation 5 с запущенной игрой NBA 2K22;
 - 2.4.3. игрок должен находиться перед Ареной Pro-Am и показать информацию о персонаже (тенденции/анимации персонажа), с целью проверки его на предмет глитчей/багов и т.д., затем свернуть игру и показать меню PlayStation 5 (геймпад, которым управляет игрок, должен быть в кадре). После необходимо зайти в лобби матча (на Арену Команды Pro-Am) и не покидать её до старта игры. Последним на арену Pro-Am заходит капитан

команды и дополнительно показывает никнеймы всех игроков команды.

- 1.7 Матч состоит из 4 четвертей по 5 минут каждая;
- 1.8 Дополнительное время при равном счёте — 3 минуты;
- 1.9 Время на атаку — 24 секунды;
- 1.10 По требованию Организатора игрок обязан поделиться трансляцией экрана во время Соревнований путем Стрима, Ремоута или Шейра на выбор Организатора (Организатор вправе запросить у любого игрока команды Pro-Am Стрим на канал YOUTUBE или TWITCH Организатора, а игрок обязан обеспечить этот Стрим);
- 1.11 Игрок, который делится экраном с Организатором, обязан установить настройки звука игры в соответствии с требованиями Организатора;
- 1.12 Запрещается отменять или переносить матчи без письменного согласования с Главным судьёй Соревнований;
- 1.13 Все матчи играют до конца, отключаться от матча запрещается, необходимо дождаться загрузочного экрана, после показа статистики матча и появления команды на домашней арене;
- 1.14 При получении игроком (внутриигровым персонажем игрока) шестого фола, игрок выбывает из игры и вместо него матч продолжает Бот;
- 1.15 Если три персонажа одной команды получили по шесть фолов, то такой команде присуждается техническое поражение со счётом 0 - 20;
- 1.16 Если у одного, двух, трёх или четырёх игроков одной команды произошел Вылет за оценку, команда обязана продолжать игру, при этом индивидуальная статистика вылетевших игроков сохраняется;
- 1.17 Если у пяти игроков одной команды произошел Вылет за оценку, то такая команда получает техническое поражение, со счётом 0 – 20, при этом индивидуальная статистика вылетевших игроков обнуляется;
- 1.18 По окончании матча каждая Команда Pro-Am обязана сделать скриншот финальной статистики матча и направить Техническому судье Соревнований в чат PlayStation Messages, созданный одним из официальных аккаунтов PSN Организатора. Фотография экрана не

принимается, необходим именно скриншот, сделанный средствами PlayStation 5;

- 1.19 Каждая команда обязана самостоятельно сохранять видеозапись каждого матча Соревнований в формате .mov или .mp4 с качеством 1080p 60 fps и передать её Организатору соревнования не позднее чем в течение 24 часов с момента окончания матча;
- 1.20 Технический судья Соревнований может запросить отображение игровой статистики во время матча у игрока одной из Команд Pro-Am, игрок обязан вывести на экран на срок не менее чем 3 секунды отображение статистики сразу после забитого мяча;
- 1.21 Во время матча запрещено запускать дополнительные приложения на PlayStation 5, например Spotify или др.

2. ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ

- 2.1 Состав участников определяет и утверждает Главный судья на основании раздела 10 настоящего Положения по согласованию с Организатором Соревнования;
- 2.2 Список с итоговым утвержденным составом участников публикуется на официальных ресурсах Организатора;
- 2.3 Чемпионат России по интерактивному баскетболу сезона 2021/2022 гг. (далее – Чемпионат России) состоит из регулярного этапа, плей-офф и финала;
- 2.4 Регулярный этап Чемпионата России:
 - 2.4.1. каждая команда играет по два матча с каждым соперником;
 - 2.4.2. за победу в отборочном этапе чемпионата команда получает 2 очка рейтинга, а за поражение – 1 очко рейтинга и за неявку 0 очков рейтинга;

- 2.4.3. если у нескольких команд равное количество очков рейтинга, то в итоговой таблице выше расположена та команда, у которой больше побед в личных встречах со спорящими командами;
- 2.4.4. если у нескольких команд равное количество побед в личных встречах, то в итоговой таблице выше расположена та команда, у которой среднее арифметическое разницы забитых/пропущенных очков в матчах больше;
- 2.4.5. если у нескольких команд равное количество очков рейтинга, равное количество побед в личных встречах и среднее арифметическое разницы забитых/пропущенных очков, то в итоговой таблице выше расположена та команда, у которой больше среднее арифметическое разницы забитых/пропущенных очков в личных встречах;
- 2.4.6. если у нескольких команд равное количество очков рейтинга, равное количество побед в личных встречах, среднее арифметическое разницы забитых/пропущенных очков, среднее арифметическое разницы забитых/пропущенных очков в личных встречах, то назначаются дополнительные матчи между спорящими командами;
- 2.4.7. В плей-офф Соревнования проходят шесть лучших команд согласно рейтингу, по итогам регулярного этапа;

2.5 Плей-офф:

- 2.5.1 В первом и втором раундах плей-офф матчи играют до двух побед;
- 2.5.2 В первом раунде плей-офф:
 - пара 1: третье место регулярного этапа играет против шестого места регулярного этапа;
 - пара 2: четвертое место регулярного этапа играет против пятого места регулярного этапа;
- 2.5.3 Во втором раунде плей-офф играют:

- пара А: победитель пары 1 играет со вторым местом регулярного этапа;
- пара Б: победитель пары 2 играет с первым местом регулярного этапа;

2.6 Финал Чемпионата России по интерактивному баскетболу:

2.6.1 Финал играется до трёх побед:

- победитель пары А играет с победителем пары Б;

2.7 Кубок России по интерактивному баскетболу сезона 2021/2022 гг. (далее – Кубок России) состоит из регулярного этапа и финала четырёх;

2.8 Регулярный этап Кубка России:

2.8.1 каждая команда играет по одному матчу с каждым соперником;

2.8.2 за победу в отборочном этапе чемпионата команда получает 2 очка рейтинга, а за поражение – 1 очко рейтинга и за неявку – 0 очков рейтинга;

2.8.3 если у нескольких команд равное количество очков рейтинга, то в итоговой таблице выше расположена та команда, у которой больше побед в личных встречах со спорящими командами;

2.8.4 если у нескольких команд равное количество побед в личных встречах, то в итоговой таблице выше расположена та команда, у которой среднее арифметическое разницы забитых/пропущенных очков в матчах больше;

2.8.5 если у нескольких команд равное количество очков рейтинга, равное количество побед в личных встречах и среднее арифметическое разницы забитых/пропущенных очков, то в итоговой таблице выше расположена та команда, у которой больше среднее арифметическое разницы забитых/пропущенных очков в личных встречах;

2.8.6 если у нескольких команд равное количество очков рейтинга, равное количество побед в личных встречах, среднее

арифметическое разницы забитых/пропущенных очков, среднее арифметическое разницы забитых/пропущенных очков в личных встречах, то назначаются дополнительные матчи между спорящими командами;

2.8.7 В финал четырёх Кубка России проходят четыре лучшие команды согласно рейтингу, по итогам регулярного этапа;

2.9 Финал четырёх Кубка России по интерактивному баскетболу:

2.9.1 Финал четырёх Кубка России играется до трёх побед;

2.9.2 В первом раунде:

- пара 1: первое место регулярного этапа играет против четвертого места регулярного этапа;
- пара 2: второе место регулярного этапа играет против третьего места регулярного этапа;

2.9.3 Во втором раунде:

- Победитель пары 1 играет с победителем пары 2;

2.10 Календарь и сетка Соревнований размещается на официальном сайте Организатора;

2.11 За ведение, заполнение турнирной таблицы отвечает Технический судья Соревнования;

2.12 За утверждение итоговой и турнирной таблицы, протоколов, итогового протокола отвечает Главный судья Соревнования.

3. ДИСКОННЕКТ

3.1 В случае дисконнекта одного или двух игроков одной из Команд Pro-Am, эта Команда Pro-Am может продолжить игру с одним и двумя ботами, на свое усмотрение;

- 3.2 Если Команда Pro-Am, у которой вылетели один или два игрока не желает продолжать игру с ботом(ами), то действует правило раздела 4 настоящего Приложения;
- 3.3 В случае если дисконнект произошел у трех и более игроков одной Команды Pro-Am, то правило раздела 4 настоящего Приложения действует в принудительном порядке;
- 3.4 В случае если Команде Pro-Am требуется переигровка согласно правилу пунктов 3.2, 3.3 настоящего Приложения, все оставшиеся на Арене игроки этой команды обязаны незамедлительно прекратить играть, остановить своих персонажей и сообщить о готовности к переигровке Техническому судье Соревнования;
- 3.5 Правило дисконнектов:

3.5.1 дисконнект игроков произошел в первой четверти — переигрывается три четверти и оставшееся не доигранное время первой четверти до переигровки, при этом для каждой Команды Pro-Am счёт, набранный в первой четверти первой игры, суммируется со счётом последней четверти второй игры и идёт в зачет первой четверти матча. Счёт первой четверти второй игры, идет в зачет второй четверти матча. Счёт второй четверти второй игры, идет в зачет третьей четверти матча. Счёт третьей четверти первой игры идет в зачёт четвертой четверти матча (Рисунок 1);

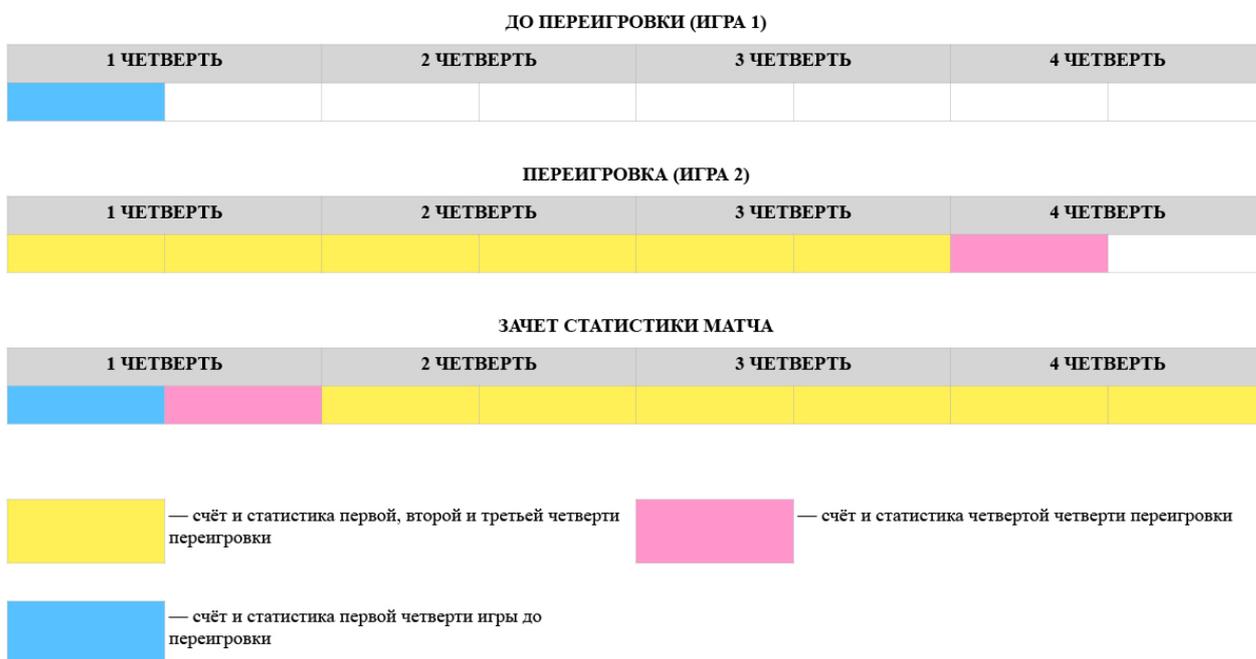


Рисунок 1

3.5.2 дисконнект игроков произошел во второй четверти — переигрывается две четверти и оставшееся не доигранное время второй четверти до переигровки, при этом для каждой Команды Pro-Am счёт, набранный в первой четверти первой игры, идет в зачёт первой четверти матча. Счёт, набранный во второй четверти первой игры, суммируется со счётом третьей четверти второй игры и идёт в зачёт второй четверти матча. Счёт первой четверти второй игры идёт в зачёт третьей четверти матча. Счёт второй четверти второй игры идёт в зачёт четвертой четверти матча (Рисунок 2);

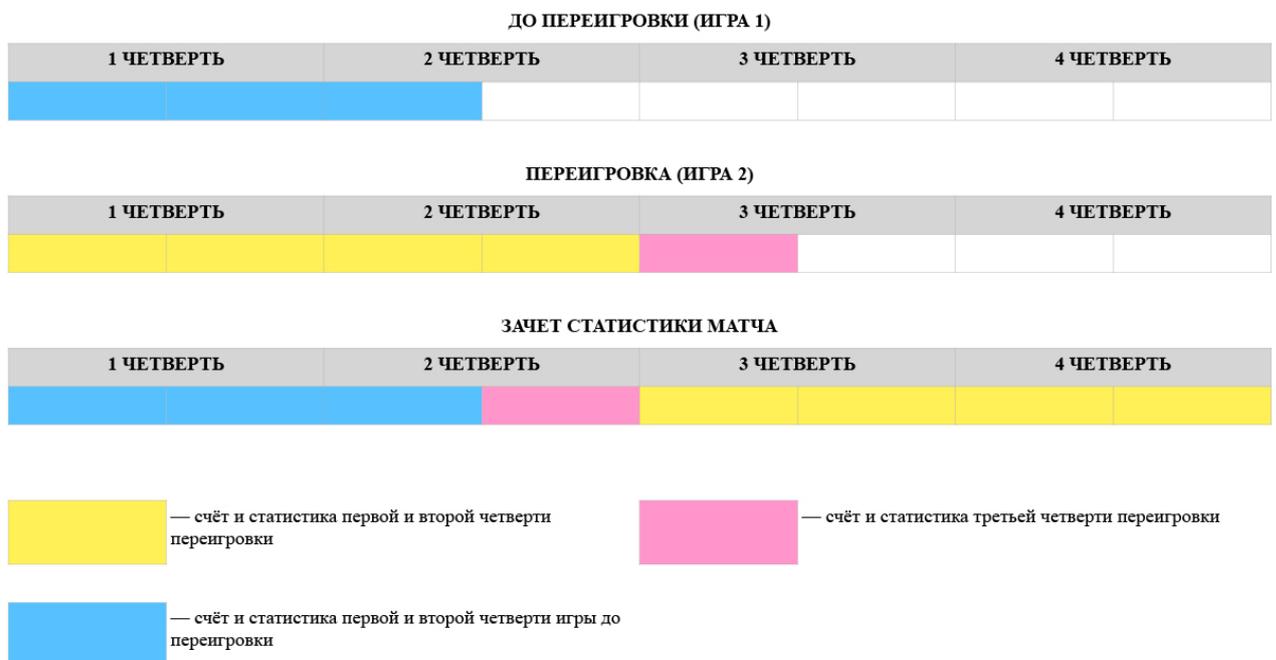


Рисунок 2

3.5.3 дисконнект игроков произошел в третьей четверти — переигрывается одна четверть и оставшееся не доигранное время третьей четверти до переигровки, при этом для каждой Команды Pro-Am счёт, набранный в первой и второй четверти первой игры, идет в зачет первой и второй четверти матча, а счёт, набранный в третьей четверти первой игры, суммируется со счётом второй четверти второй игры и идёт в зачет третьей

четверти матча. Счёт, набранный в первой четверти, второй игры идёт в зачёт четвертой четверти матча (Рисунок 3);

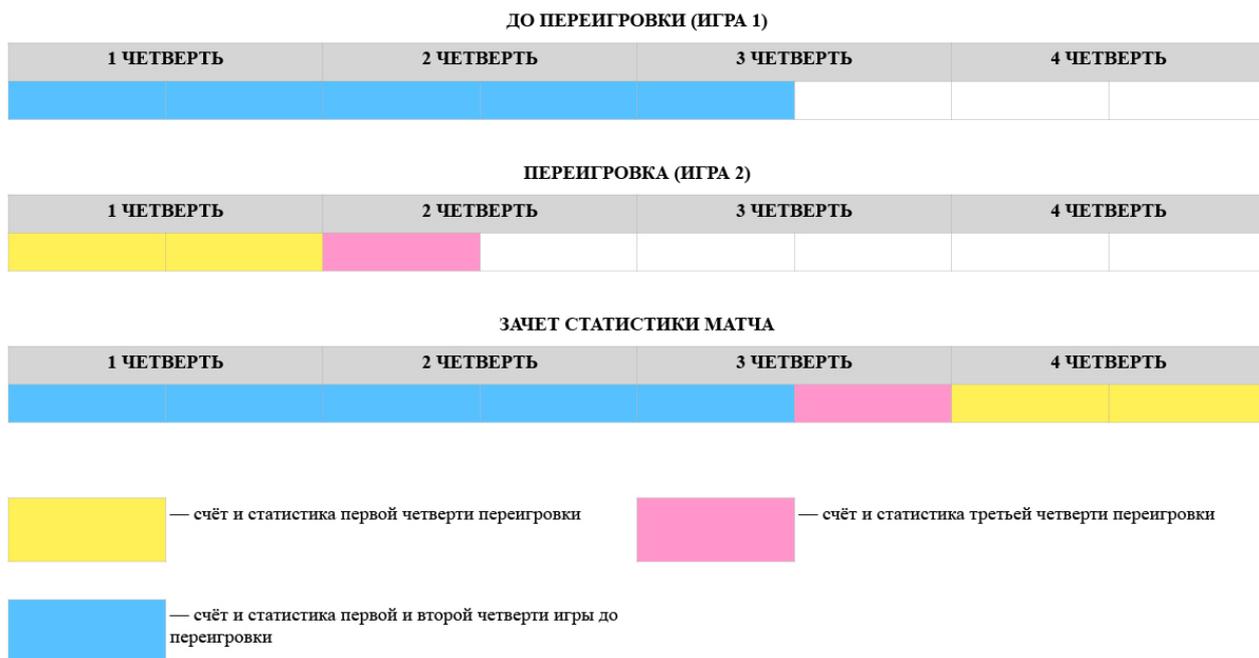


Рисунок 3

3.5.4 дисконнект игроков произошел в четвертой четверти, такой случай будет рассмотрен судьёй индивидуально, и четвертая четверть может быть переиграна как полностью, так и частично, при этом счёт набранный в первой, второй и третьей четверти первой игры, идёт в зачет первой, второй и третьей четверти матча. Счёт, набранный в четвертой четверти матча, суммируется со счётом первой четверти переигровки, если четверть переигрывается частично (доигрывается оставшееся не доигранное время матча) (Рисунок 4). Счет четвертой четверти матча может не учитывается в общий зачет матча, если четвертая четверть переигрывается полностью;

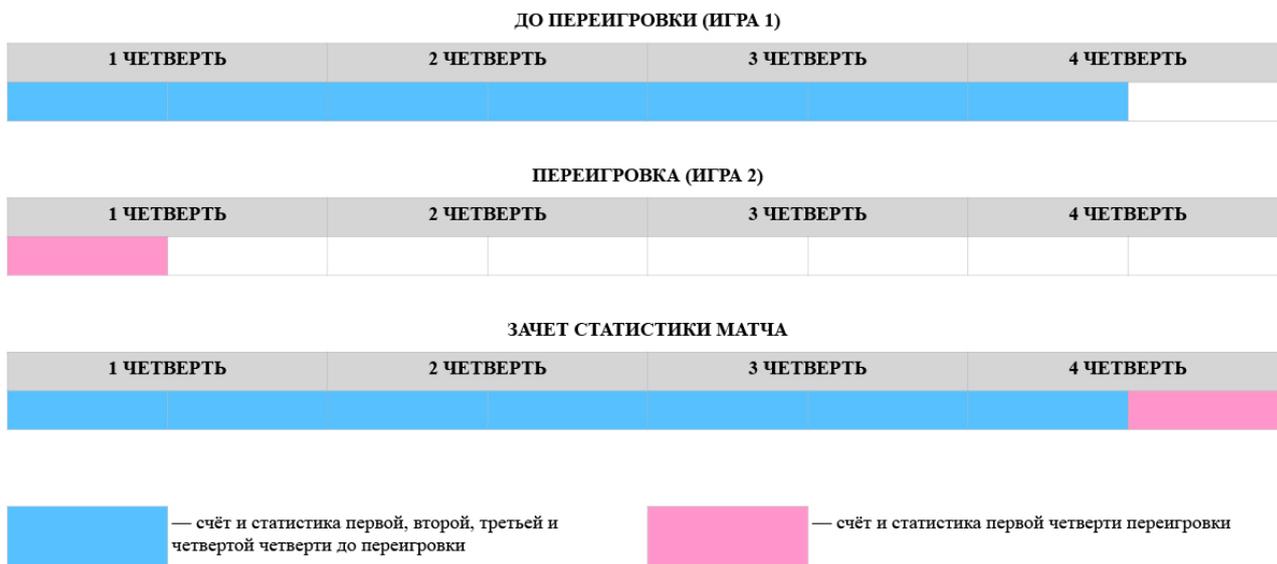


Рисунок 4

3.5.5 время ожидания Команды Pro-Am соревнований после дисконнекта – 10 минут, по истечению этого времени матч может быть засчитан техническим поражением отсутствующей Команды Pro-Am;

4. ПЕРЕИГРОВКА

- 4.1 Победитель матча определяется путём суммы очков каждой команды до переигровки с очками по её окончании в соответствии с разделом 3 настоящего Приложения;
- 4.2 Если сумма набранных очков в сыгранных матчах каждой Команды Pro-Am до переигровки и после переигровки равна, для выявления победителя назначается дополнительный матч (Овертайм) длительностью три минуты;
- 4.3 Если победитель не выявлен, назначаются дополнительные три минуты игры повторно до момента, пока не определится победитель матча;
- 4.4 Все статистические данные для каждого игрока при переигровке сохраняются и складываются со статистическими данными после переигровки;
- 4.5 Мяч, забитый в момент дисконнекта игрока, при переигровке засчитывается только по решению Главного судьи, при рассмотрении видеоповтора момента;

- 4.6 Команды должны оставаться в тех же составах и с теми же персонажами, которые были до переигровки за исключением особых случаев (массовое или локальное отключение электроэнергии, интернета и т.д.);
- 4.6.1 Главный судья Соревнования оставляет за собой право решать, может ли быть произведена замена игрока или персонажа при переигровке;
- 4.7 При переигровке индивидуальные фолы каждого игрока суммируются с фолами этого матча до переигровки, и при достижении в сумме шестого фола игрок обязан выйти из матча досрочно, а вместо него персонажем будет управлять Бот;
- 4.8 В случае если игрок получил шесть фолов или вылет за оценку и его команде понадобилась переигровка согласно пункта 3.1 и 3.3 Приложения 1 настоящего Положения, он обязан зайти на Арену вместе с командой, дать возможность запустить матч и после свистка виртуального судьи, сигнализирующего о начале матча выйти из матча досрочно, а вместо него персонажем будет управлять Бот;
- 4.9 Если три и более игроков одной команды при переигровке получили по шесть фолов, включая фолы в этом матче до переигровки, то такой команде присуждается техническое поражение со счётом 0 – 20, при этом индивидуальная статистика игроков этой команды обнуляется;
- 4.10 Если дисконнект трех и более игроков произошел у одной и той же Команды Pro-Am при переигровке, то Технический судья вправе применить спортивную санкцию этой команде в виде технического поражения со счётом 0 — 20, без сохранения статистики;
- 4.11 Если один или несколько игроков команды отказываются от переигровки, то их команде присуждается поражение со счетом 0 — 20;
- 4.12 Каждой Команде Pro-Am необходимо сделать несколько скриншотов финальной статистики матча:
- 4.12.1 скриншот статистики в момент остановки матча;
- 4.12.2 скриншот статистики по окончании переигровки;

- 4.12.3 скриншот статистики каждого дополнительно назначенного времени;
- 4.12.4 Направить все скриншоты необходимо Техническому судье Соревнований посредством PlayStation Messages в чат, созданный одним из официальных аккаунтов PSN Организатора (фотография экрана не принимается, необходим именно скриншот, сделанный средствами PlayStation 5).

Приложение №2. СОГЛАСИЕ НА УЧАСТИЕ В СОРЕВНОВАНИИ ОТ РОДИТЕЛЕЙ/ОПЕКУНОВ

Согласие родителей на участие ребенка в соревнованиях

Я _____

(Ф.И.О. родителя/законного представителя полностью)

родитель/законный представитель _____

(нужное подчеркнуть) ФИО участника полностью)

(далее – «участник»), _____ года рождения, зарегистрированный по адресу: _____

_____, добровольно соглашаюсь на участие моего ребенка (опекаемого) в Чемпионате/Кубке России по интерактивному баскетболу среди мужских команд сезона 2021/2022 гг. (далее – «Соревнования») и при этом:

1. Я осознаю, что участие моего ребёнка (опекаемого) в данном виде Соревнования при наличии противопоказаний врачей может привести к негативным последствиям для его здоровья и жизни.
2. В случае, если во время Соревнований с ребенком произойдет несчастный случай, прошу сообщить об этом _____.

(указывается кому (ФИО) и номер телефона)

3. Я обязуюсь, что я и мой ребенок (опекаемый) будем следовать всем требованиям организаторов Соревнований, связанными с вопросами безопасности.

4. Я самостоятельно несу ответственность за личное имущество, используемое во время Соревнования, и в случае его поломки не имею права требовать компенсации.

5. Я подтверждаю, что я и мой ребёнок (опекаемый) ознакомлены с Положением о проведении Чемпионата/Кубка России по интерактивному баскетболу среди мужских команд сезона 2021/2022 гг.

6. Я согласен с тем, что выступление моего ребенка (опекаемого) и интервью с ним может быть записано и показано в средствах массовой информации, на иных информационных ресурсах (в том числе сайтах и социальных сетях), а также записано и показано в информационных/рекламных целях без ограничений по времени и формату и без компенсации в отношении этих материалов.

_____/_____/_____

(подпись)

(ФИО родителя/законного представителя)

« ____ » _____ 20__ г.

* Согласие оформляется родителем или законным представителем участника, который не достиг 18-летнего возраста

Приложение №3. ЗАЯВКА КОМАНДЫ ДЛЯ УЧАСТИЯ В СОРЕВНОВАНИИ

Заявка на участие в _____ России по интерактивному баскетболу

Настоящим команда _____

из населенного пункта _____ заявляет о готовности

участвовать в _____ России по интерактивному баскетболу среди

мужских команд сезона 2021/2022 гг.

Менеджер команды		Город проживания	
Номер телефона		e-mail	

1. Все игроки добровольно предоставляют свои персональные данные в соответствии с разделом 10 Положения о проведении «Чемпионата/Кубка России по интерактивному баскетболу», подтверждают свое согласие на обработку Организатором Соревнования – Общероссийской общественной организацией «Российская Федерация Баскетбола» «РФБ» – предоставленных персональных данных, включая сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, распространение, блокирование, удаление, уничтожение для целей проведения настоящего Соревнования на весь срок его проведения и в течение 10 (десяти) лет после его окончания, в соответствии с положениями, предусмотренными Законом «О персональных данных».
2. Спортсменам, не достигшим 18-ти летнего возраста необходимо предоставить письменное разрешение от родителей или законных представителей.
3. Заявка, содержащая неверные и/или недостоверные сведения, признается недействительной. В этом случае Организатор вправе отказать в допуске участника/команды к соревнованию.

№	ФИО	Никнейм PSN	Дата рождения	Город проживания	Номер телефона	e-mail	Подпись
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							

Дата _____

Менеджер команды _____/_____

Техническая заявка на игру в _____ России по интерактивному баскетболу

Название команды:					
Дата матча		Команда-хозяин:	Сокращение:	Команда-визитёр:	Сокращение:

Менеджер команды обязуется проконтролировать выполнение условий:

- поделиться трансляцией экраном PlayStation 5 по ходу матча посредством Remote Play;
- сохранить полную видеозапись матча и передать её Техническому судье Соревнования не позднее чем 24 часа, после окончания матча;
- сохранить и отправить скриншот итоговой статистики матча посредством PlayStation Messages;
- иные требования, предусмотренные Положением о проведении Чемпионата и Кубка России по интерактивному баскетболу среди мужских команд сезона 2021/2022 гг.

№	ФИО	Никнейм PSN	Игровой номер	Ответственный за
1				Коммуникацию с Техническим судьёй матча. Сохранение и отправку скриншота итоговой статистики матча
2				Трансляцию экрана PlayStation 5 для Организаторов
3				Сохранение полной видеозаписи матча и передачи её Организатору
4				
5				

Цвет формы

Дата _____ Менеджер команды _____ / _____ / _____

Техническая заявка должна быть направлена Техническому судье матча Соревнования перед игрой не позднее, чем за двое суток до официального времени начала игры.

Главному судье

_____ России

по интерактивному баскетболу

среди мужских команд

сезона 2021/2022 гг.

от Менеджера Клуба/Команды _____

ФИО

Уведомление

Уважаемый _____!

Настоящим подтверждаем, что игрок:

№	ФИО	Никнейм PSN	Дата рождения	Город проживания	Номер телефона	e-mail	Подпись игрока
1							

примет участие в _____ России по интерактивному баскетболу среди мужских команд сезона 2021/2022 гг. в составе команды

_____.

Дата _____ Менеджер команды _____/_____/_____

Главному судье

_____ России

по интерактивному баскетболу

среди мужских команд

сезона 2021/2022 гг.

от Менеджера Клуба/Команды _____

ФИО

Уведомление

Уважаемый _____!

Настоящим подтверждаем, что игрок:

№	ФИО	Никнейм PSN	Дата рождения	Город проживания	Номер телефона	e-mail	Подпись игрока
1							

ранее принимавший участие в _____ России

по интерактивному баскетболу среди мужских команд сезона 2021/2022 гг. выбывает

из состава команды _____ и не будет

принимать участие в Соревновании в её составе.

Дата _____ Менеджер команды _____/_____/_____

Приложение №7. УВЕДОМЛЕНИЕ ОТ КЛУБА ОБ УЧАСТИИ В СОРЕВНОВАНИИ

ФОРМА (на официальном бланке Клуба)

Главному судье
_____ России
по интерактивному баскетболу
среди мужских команд сезона 2021/2022 гг.

Уведомление

Уважаемый _____!

Настоящим подтверждаем, что Клуб _____
(название клуба и наименование юридического лица) направляет для участия в
Чемпионате России/Кубке России по интерактивному баскетболу (нужное
подчеркнуть) среди мужских команд сезона 2021/2022 гг. команду
_____ (название команды) в следующем составе:

Менеджер команды –

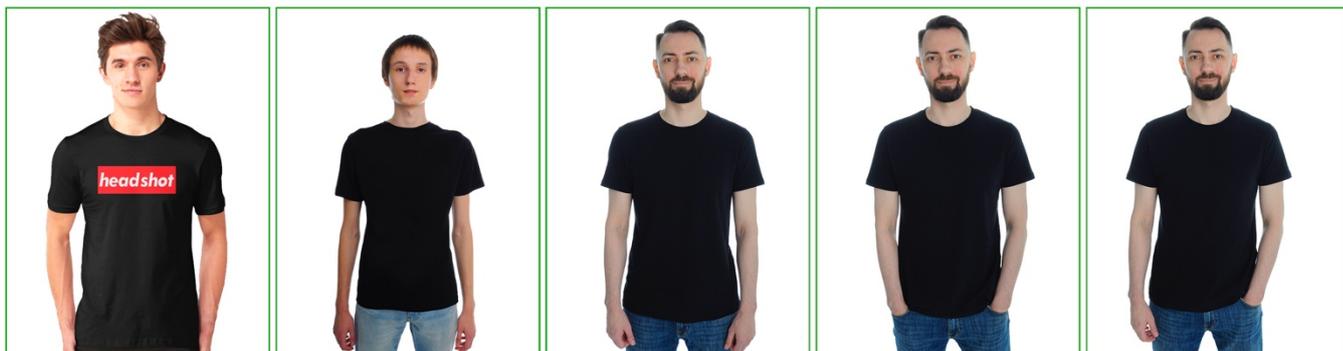
должность

ФИО

подпись, м.п.

Приложение №8. ПРИМЕРЫ ФОТОГРАФИИ

Пример хороших фотографий:



Пример плохих фотографий:

