

УТВЕРЖДЕНО
Решением Исполкома РФБ
от «___» _____ 2020 г.



Президент
А.Г. Кириленко

Положение

о проведении Чемпионата и Кубка России по интерактивному баскетболу
среди мужских клубов/команд
сезона 2020/2021 гг.

1. НАИМЕНОВАНИЯ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

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

- 1.1 **Соревнования** — Чемпионат России по интерактивному баскетболу и Кубок России по интерактивному баскетболу;
- 1.2 **Организатор Соревнования** — Общероссийская общественная организация «Российская Федерация Баскетбола» (РФБ);
- 1.3 **Официальный сайт** — <https://russiabasket.ru>;
- 1.4 **Официальная группа ВКонтакте** — vk.com/russiabasket / vk.com/cyberbasket;
- 1.5 **Официальный Инстаграм** — instagram.com/russiabasket / instagram.com/cyberbasket;
- 1.6 **Официальный Discord-сервер** — [cyberbasket](https://discord.com/invite/cyberbasket);
- 1.7 **Официальный e-mail/электронная почта** — cyberbasket@russiabasket.ru; все официальные уведомления и сообщения (в том числе документы, указанные в разделе 10 Положения) должны быть направлены на указанный адрес;
- 1.8 **Официальные аккаунты PSN** — [russiabasket](https://playstation.com/russiabasket) и [cyberbasket](https://playstation.com/cyberbasket); статистика матчей, скриншоты должны отправляться посредством сервиса PlayStation Messages на любой из этих аккаунтов;
- 1.9 **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. Результат матча – единица турнирной таблицы или сетки соревнований;
- 1.10 **Игрок/участник/спортсмен** — физическое лицо, принимающее участие в Соревнованиях, в том числе находящееся в заявке на Соревнования;
- 1.11 **Клуб** — профессиональный баскетбольный клуб, юридическое лицо, созданное и действующее в соответствии с законодательством Российской Федерации, осуществляющее тренировочную, соревновательную, физкультурную и воспитательную деятельность, имеющее одну или несколько команд, которые принимают участие в Соревнованиях;
- 1.12 **Игрок, категории «Р»** — физическое лицо, имеющее российское гражданство, принимающее участие в Соревнованиях, а также имеющее право выступать за сборные команды России по интерактивному баскетболу;
- 1.13 **Игрок, категории «РБ»** — физическое лицо, имеющее гражданство Республики Беларусь, Республики Армении, Киргизской Республики и Республики Казахстан,

принимающее участие в Соревнованиях, а также имеющее право выступать за сборные команды указанных стран по интерактивному баскетболу;

- 1.14 Игрок, категории «Л»** — физическое лицо, имеющее любое гражданство (кроме гражданства Республики Беларусь, Республики Армении, Киргизской Республики и Республики Казахстан), принимающее участие в Соревнованиях, а также не имеющее право выступать за сборные команды России по интерактивному баскетболу;
- 1.15 Внутригровая 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);
- 1.16 Аккаунт** — учётная запись, регистрируемая на сервере (в системе серверов) видеоигры, которая является идентификатором участника соревнований в видеоигре;
- 1.17 Никнейм** — псевдоним игрока, использующийся в сети PlayStation Network;
- 1.18 PlayStation Network (PSN)** — социальная сеть, используемая владельцами игровой консоли PlayStation;
- 1.19 Персонаж игрока/участника/спортсмена** — персонаж, находящийся под прямым контролем одного игрока/участника и являющийся визуальным образом этого игрока в игровом мире/игровой среде;
- 1.20 Бот** — робот-программа, симулирующая действия живого игрока в компьютерной игре;
- 1.21 PlayStation 4** — игровая консоль от компании SONY;
- 1.22 NBA 2K21** — компьютерный симулятор баскетбола от студии Visual Concepts;
- 1.23 PlayStation Plus (PS+)** — сервис по подписке, позволяющий играть на PlayStation 4 в многопользовательские режимы;
- 1.24 Pro-Am** — режим игры в NBA 2K21, в котором 5 игроков играют против 5 других игроков;
- 1.25 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;
- 1.26 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;

- 1.27 Буст** — усиление отдельной или нескольких характеристик персонажа (временное или постоянное);
- 1.28 Тусовка** — приложение для игровой консоли PlayStation 4, позволяющее игрокам взаимодействовать между собой посредством голосового или текстового чата (виртуальная комната);
- 1.29 Discord (Дискорд)** — сервис для обмена сообщениями, видеозвонками, аудиовызовами;
- 1.30 Стрим** — трансляция экрана в глобальной сети Интернет (для неограниченного круга лиц) в режиме реального времени стандартными средствами консоли PlayStation 4;
- 1.31 Дистанционное воспроизведение (Ремоут)** — трансляция экрана и звука в режиме реального времени с PlayStation 4 на компьютер/мобильный с установленным приложением «Remote Play»;
- 1.32 Шейр (SharePlay)** — трансляция экрана в Тусовке (для одного человека или группы лиц, находящихся в одной виртуальной комнате) в режиме реального времени стандартными средствами консоли PlayStation 4;
- 1.33 Интернет-видеотрансляция** — трансляция Стрима/Ремоута/Шейра матча в глобальной сети Интернет в режиме реального времени или в записи;
- 1.34 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, исполнение команд, отправленных с геймпада и т.д.);
- 1.35 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;
- 1.36 Игровой сервер (или сервер)** — программный компонент специализированного компьютерного оборудования, центральная часть видеоигры, обеспечивающая связь между различными клиентами, предоставляя им возможность взаимодействия друг с другом в рамках видеоигры;
- 1.37 Хост** — PlayStation одного из участников, которая предоставляет сервисы в режиме сервера (Хост нельзя назначить, определяется в случайном порядке, среди игроков одного матча в баскетбольном симуляторе NBA 2K21);
- 1.38 Арена (Корт)** — видеопроекция соревновательной площадки (часть игровой вселенной), на которой происходят основные соревновательные действия;

- 1.39 Баг** — ошибка в программе (симуляторе);
- 1.40 Глитч** — ошибка в программе, вызванная пользователем, путем выполнения ряда определенных последовательных действий;
- 1.41 Скриншот (снимок экрана)** — изображение экрана, сделанное стандартными средствами PlayStation 4;
- 1.42 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;
- 1.43 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;
- 1.44 Симулятор** — программные и аппаратные средства, создающие впечатление действительности, отображая часть реальных явлений и свойств в виртуальной среде;
- 1.45 Ростер** — состав участников команды в соответствии с заявкой на Соревнование/технической заявкой на игру;
- 1.46 Геймпад** — устройство ввода, с помощью которого спортсмен отдает команды PlayStation 4;
- 1.47 Замена** — выбытие участника из состава команды и добавление в состав команды нового участника, который ранее не принимал участие в соответствующем Соревновании (Чемпионат или Кубок России);
- 1.48 Дозаявка** — заявка в состав команды игрока, который ранее не принимал участие в соответствующем Соревновании (Чемпионат или Кубок России). Подаётся капитаном команды, возможна только при соблюдении требований п. 5.4 Положения;
- 1.49 Переход** — смена команды одного из участников, выбытие участника из состава команды с последующей дозаявкой в состав другой команды в рамках соответствующего Соревнования (Чемпионат или Кубок России);
- 1.50 Аморальное поведение** — поступки, противоречащие установленным в обществе моральным нормам (например, курение, распитие алкогольных напитков, демонстрация обнаженных частей тела в кадре во время интервью и т.д.).

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

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

- популяризация интерактивного баскетбола в России как вида спорта;
- популяризация баскетбола через игру в интерактивный баскетбол;
- пропаганда здорового образа жизни, в том числе среди молодежи;
- подготовка и успешное выступление сборных команд России на Чемпионатах и Первенствах Европы, мира;
- подготовка и успешное выступление клубов/команд в международных соревнованиях;
- выявление сильнейших игроков России по интерактивному баскетболу;
- объединение и сплочение игроков по интерактивному баскетболу.

3. КОНТРОЛЬ ЗА ПРОВЕДЕНИЕМ СОРЕВНОВАНИЯ

3.1 Общее руководство организацией и проведение Соревнований осуществляется Общероссийской общественной организацией «Российская Федерация Баскетбола».

3.2 Организатор осуществляет:

- разработку и утверждение настоящего Положения и календаря Соревнований;
- назначение технических судей и Главного судьи Соревнований;
- определение состава участников Соревнований;
- регистрацию результатов Соревнований и утверждение его итогов;
- контроль за соблюдением настоящего Положения;
- награждение победителя и призеров Соревнования;
- разрешение споров, возникающих в связи с проведением Соревнований;
- иные полномочия, установленные законодательством РФ, в том числе, Федеральным законом от 04.12.2007 №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации».

4. МЕСТО, СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ И ПРОГРАММА СОРЕВНОВАНИЙ

4.1 Соревнования проводятся с использованием информационно-коммуникационной сети Интернет в онлайн-режиме (в реальном времени);

- 4.2** Соревнование Чемпионат России по интерактивному баскетболу включает в себя регулярный этап, плей-офф и финал:
- регулярный этап: 21 октября 2020 — 14 апреля 2021;
 - плей-офф: 21 апреля — 28 апреля 2021;
 - финал: 8 мая 2021.
- 4.3** Соревнование Кубок России по интерактивному баскетболу включает регулярный этап и Финал четырёх:
- регулярный этап: 26 мая — 16 июня 2021;
 - Финал четырёх: 26 июня 2021.

5. ТРЕБОВАНИЯ К КОМАНДАМ/КЛУБАМ

- 5.1** Соревнование проводится в единой командной категории среди команд, состоящих из игроков мужского пола;
- 5.2** Участниками Соревнований могут быть объединения физических лиц (игроков), формирующих команды Pro-Am, а также юридические лица (Клубы), имеющие команды Pro-Am в баскетбольном симуляторе NBA 2K21. Если команда Pro-Am представляет на Соревнованиях какой-либо Клуб, от этого Клуба на Официальный e-mail должно быть направлено письмо с уведомлением об участии на официальном бланке организации (Приложение № 5);
- 5.3** Несколько Pro-Am команд вправе представлять один и тот же Клуб в Соревновании;
- 5.4** В течение Соревнования в одну команду могут быть заявлены минимум 5 и максимум 7 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»;
 - капитаном команды должен быть только игрок категории «Р»;
 - остальные игроки должны соответствовать категории «Р» и «РБ» и быть в возрасте 18 лет и старше;
- 5.5** Команда обязана сохранять видеозапись каждого матча Соревнований и публиковать его на YOUTUBE-канале Организатора не позднее чем в течение 24 часов с момента окончания матча (доступ к аккаунту YOUTUBE-канала предварительно будет выдан капитану команды);
- 5.6** Удалять запись матча с YOUTUBE-канала Организатора категорически запрещается.

6. ТРЕБОВАНИЯ К ИГРОКАМ

- 6.1** В заявке команды может быть указан только один аккаунт PSN для каждого игрока команды;
- 6.2** Использовать аккаунты, не зарегистрированные в заявке команды Pro-Am, запрещается;
- 6.3** Игрок обязан иметь на аккаунте минимум одного персонажа с рейтингом OVR не менее 85;
- 6.4** Игрок может иметь более одного персонажа и использовать в Соревнованиях любого из них на свое усмотрение;
- 6.5** Никнейм игрока может быть изменён только по письменному согласованию с Организаторами и не позднее, чем за 48 часов до начала следующей игры его команды. Никнейм не может содержать выражений нецензурного, экстремистского, эротического характера, а также оскорблять чувства других участников;
- 6.6** Игрок обязан зарегистрироваться в Discord и находиться на сервере (в чате) Организатора на протяжении Соревнования;
- 6.7** Игрокам запрещено вести трансляцию матчей на каналы YOUTUBE и TWITCH без письменного согласования с Организатором;
- 6.8** Каждый участник обязан выполнить требования к регистрации, установленные разделом 10 Положения;
- 6.9** Каждый участник обязан соблюдать требования Федерального закона от 04.12.2007 №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации»;
- 6.10** Лицам, заявленным для участия в Соревнованиях, судьям, а также иным лицам, связанным с проведением Соревнования запрещается:
 - осуществлять ставки в букмекерских конторах и интерактивные ставки на Соревнования как самостоятельно, так и через третьих лиц (родственников, друзей, знакомых);
 - вступать в переговоры (в том числе выражать намерения, давать намеки) с другими лицами с целью участия в противоправном влиянии на результат игры Соревнований, в том числе обеспечения заранее определенного результата;
- 6.11** Участники Соревнований обязуются соблюдать правила, установленные лицензионным соглашением компании разработчика спортивного симулятора NBA 2K21;
- 6.12** Капитан команды лично несет ответственность за несоблюдение игроками его команды настоящего Положения.

7. ТРЕБОВАНИЯ К КОМАНДАМ PRO-AM

- 7.1** Перед подачей заявки команды капитан 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;
- 7.2** Менять название команды запрещается;
- 7.3** 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;
- 7.4** 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;
- 7.5** Цвета команды не должны содержать белого, светло-серого цветов, во избежание нечитаемости счёта на табло во время матча.

8. ТРЕБОВАНИЯ К ФОРМЕ КОМАНД PRO-AM

- 8.1** Макет внутриигровой формы 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;
- 8.2** Любое изменение формы команды Pro-Am на протяжении Соревнования, должно быть согласовано с Организатором в письменном виде;
- 8.3** Домашняя форма команды должна быть светлого цвета, выездная — тёмного;
- 8.4** На майке игровой формы команды Pro-Am должен быть нанесен логотип Организатора и логотип Соревнования;
 - 8.4.1** Требования к логотипу Организатора на игровой майке:
 - логотип должен быть загружен с PSN аккаунта Организатора в оригинальном размере;
 - расположение логотипа на форме должно соответствовать значениям X: -0.18 Y: -0.85;
 - параметры SCALE и ROTATE должны быть выставлены по умолчанию;

8.4.2 Требования к логотипу Соревнования на игровой майке:

- логотип должен быть загружен с PSN аккаунта Организатора в оригинальном размере;
- расположение логотипа на форме должно соответствовать значениям X: 0.24 Y: -0.85;
- параметры SCALE и ROTATE должны быть выставлены по умолчанию;

8.5 На майке игровой формы команды Pro-Am может быть нанесен логотип/название команды;

8.5.1 Название/логотип должен располагаться на груди формы персонажа, не перекрывать логотипы Организатора, Соревнования и игровой номер персонажа;

8.6 Номера игроков на спинах игроков 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 игровой формы;

8.6.3 Обувь и аксессуары разрешается использовать любые на своё усмотрение.

9. ТРЕБОВАНИЯ К 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 двух бортах арены из шести должен быть нанесен логотип Организатора;

9.4.1 Логотип должен быть загружен с PSN аккаунта Организатора в оригинальном размере;

9.5 На одном борте арены из шести должен быть нанесен логотип Соревнования;

9.5.1 Логотип должен быть загружен с PSN аккаунта Организатора в оригинальном размере;

9.6 На игровом паркете команды Pro-Am в разделе Secondary Logo 1 и Secondary Logo 2 должен быть нанесен логотип Организатора;

- 9.6.1 Логотип должен быть загружен с PSN аккаунта Организатора в оригинальном размере;
- 9.6.2 Параметр Secondary Logo 1 Size и Secondary Logo 2 Size должен быть на значении 100;
- 9.7 На игровом паркете команды Pro-Am в разделе Arena Name Logo 1 и Arena Name Logo 2 должен быть нанесен логотип Соревнования;
 - 9.7.1 Логотип должен быть загружен с PSN аккаунта Организатора в оригинальном размере;
 - 9.7.2 Настройка Arena Name Logo 1 Size и Arena Name Logo 2 Size должна быть на значении 100;
- 9.8 Настройка Baseline Text 1 и Baseline Text 2 должна содержать название команды;
 - 9.8.1 Необходимо использовать шрифт GETVOIP GROTESQUE;
 - 9.8.2 Название команды должно быть написано белым шрифтом (Font Color);
- 9.9 Настройка Sideline Text 1 должно содержать надпись @russiabasket;
 - 9.9.1 Необходимо использовать шрифт GETVOIP GROTESQUE;
 - 9.9.2 Должен быть использован белый шрифт (Font Color);
- 9.10 Параметр Sideline Text 2 должен содержать надпись @cyberbasket;
 - 9.10.1 Необходимо использовать шрифт GETVOIP GROTESQUE;
 - 9.10.2 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 капитаном команды в период с 1 по 15 октября 2020 г. путем направления письма на электронную почту cyberbasket@russiabasket.ru с заполненным бланком заявки (Приложение № 3);
- 10.2 Заявки на участие в Кубке России по интерактивному баскетболу подаются капитаном команды в период с 1 по 20 мая 2021 г. путем направления письма на электронную почту cyberbasket@russiabasket.ru с заполненным бланком заявки (Приложение № 3);
- 10.3 Спортсменам, не достигшим 18-ти летнего возраста, необходимо предоставить письменное разрешение от родителей или законных представителей;
- 10.4 Также к письму необходимо прикрепить:
 - 10.4.1 Фотографию каждого игрока команды в формате:
 - размер фотографии не менее 500 кб;
 - разрешение фотографии не менее 1500x2000;
 - фото анфас (смотреть прямо, улыбаться, фото по пояс);

- 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;
- 10.4.2** Скан страницы паспорта каждого игрока команды с фотографией и датой рождения;
- 10.4.3** Заявка, содержащая неверные и/или недостоверные сведения, признается недействительной. В этом случае Организатор вправе отказать в допуске участника к Соревнованию;
- 10.4.4** Если постфактум выяснилось, что в предоставленной заявке содержатся недостоверные сведения, к команде, предоставившей такую заявку, могут быть применены спортивные санкции в виде дисквалификации;
- 10.5** Организатор вправе запросить у участника дополнительные документы, подтверждающие соответствие участника требованиям настоящего Положения;
- 10.6** Все игроки, чья команда проходит регистрацию в Соревнованиях (которые включены капитаном команды в заявку), добровольно предоставляют свои персональные данные в соответствии с разделом 10 Положения о проведении Соревнований, 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 – Общероссийской общественной организацией «Российская Федерация Баскетбола» – 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 3 (трех) лет после его окончания, в соответствии с положениями, предусмотренными Федеральным Законом от 27.07.2006 N 152-ФЗ «О персональных данных», а также соглашаются с тем, что:
- игроки предоставляют в соответствии с Положением о проведении Соревнований актуальные, точные и достоверные данные;
 - участие в Соревнованиях является добровольным, свободным и сознательным выражением согласия участника Соревнований на обработку Организатором его персональных данных;

- игроки будут бороться за победу до финального свистка, а также доигрывать матчи в полную силу и сохранять спортивную составляющую Соревнования;
- 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;
- участники обязуются соблюдать настоящее Положение;
- Организатор Соревнований вправе обрабатывать и хранить персональные данные участника для целей организации и проведения Соревнований, в том числе для связи с участником;
- 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 Положения Соревнования, если Участник отозвал согласие на обработку персональных данных в период его проведения;
- 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.

11. ДОЗАЯВКИ, ЗАМЕНЫ, ПЕРЕХОДЫ ИГРОКОВ В СОРЕВНОВАНИЯХ ПО ИНТЕРАКТИВНОМУ БАСКЕТБОЛУ

- 11.1** Команда Pro-Am имеет право заявить или заменить игроков в Чемпионате России по интерактивному баскетболу. Общее количество игроков после заявки не должно превышать 7 (семь) человек;
- 11.2** Заявки/замены в Чемпионат России по интерактивному баскетболу с полным пакетом документов, установленных разделом 10 Положения, должны подаваться Организатору не позднее, чем за два рабочих дня до начала очередной игры;

- 11.3** Если капитан команды заявляет/заменяет игрока в Чемпионат России по интерактивному баскетболу, который уже участвовал в этом Соревновании, то такая заявка/замена приравнивается к переходу из одной Команды Pro-Am в другую;
- 11.4** В течение Чемпионата России по интерактивному баскетболу разрешен только один переход игрока из одной команды Pro-Am в другую;
- 11.5** В течении Чемпионата России по интерактивному баскетболу одна команда может провести не более четырех заявок/замен/переходов;
- 11.6** Крайний срок на заявки/замены – 1 марта 2021 г. 00:00 по московскому времени;
- 11.7** Крайний срок на переходы – 13 марта 2021 г. 00:00 по московскому времени;
- 11.8** В случае если игрок покидает клуб/команду по какой-либо причине, капитан команды обязан в течение одного рабочего дня письменно уведомить об этом Организатора;
- 11.9** Меняться аккаунтами PSN в рамках своей команды разрешается;
- 11.10** Техническая заявка (Приложение №4) на матч подается путем направления электронного письма на адрес cyberbasket@russiabasket.ru за 2 часа до начала матча;
- 11.11** Заявление о переходе игрока подается капитаном принимающей стороны (команды) в письменной форме (Приложение №6) на Официальный e-mail Организатора не позднее чем за 24 часа до следующей игры принимающей стороны (команды). Дополнительно к заявлению должны быть приложены согласие (в письменном виде) на переход от капитана первоначальной команды и самого игрока;
- 11.12** Заявки/замены в Кубке России по интерактивному баскетболу запрещены.

12. ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ

- 12.1** В течение игры запрещено высказывать свое неуважение к сопернику путем:
- совершения 2 (двух) и более попыток бросков со своей половины в случае заведомо проигрышного отставания (при разнице 20 и более очков);
 - 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, предметы, которые могут нарушить спортивную составляющую Соревнования (глитч-анимации, баги);
- 12.3** Технический судья Соревнования может вынести следующие санкции:
- устное предупреждение в голосовом чате с дублированием в письменном виде посредством сообщения на Дискорд-сервере Организатора и/или электронного письма на электронную почту капитана команды в конце игрового дня;
 - техническое поражение в матче;

12.4 Главный судья Соревнования может вынести следующие санкции:

- устное предупреждение в голосовом чате с дублированием в письменном виде посредством сообщения на Дискорд-сервере Организатора, и/или электронного письма на имя капитана команды в конце игрового дня;
- техническое поражение в матче;
- дисквалификация (отстранение от участия) отдельного игрока или всей команды;

12.5 Нарушения, за которые Технический или Главный судья вправе вынести техническое поражение в матче, со счётом 20 — 0:

- нарушение пунктов 5.5, 6.7, 11.10, 12.1, 12.2 настоящего Положения;
- нарушение пунктов 1.11 — 1.12, 1.21 — 1.23, 1.28, 1.30.3, 1.30.4 Приложения №1 к Положению;
- за явку на матч на 10 минут позже установленного времени без предупреждения Организатора в письменной форме.

12.6 Нарушения, за которые Технический или Главный судья вправе вынести предупреждение:

- нарушение пунктов 5.5, 6.5 — 6.7, разделов 7, 8, 9, пунктов 11.8, 11.10, 12.1, 12.2 настоящего Положения;
- нарушение пунктов 1.11 — 1.13, 1.21 — 1.24, 1.28, 1.30.3, 1.30.4 Приложения №1 к Положению;
- совершение запрещённых приёмов и действий внутри видеоигры, использование запрещённых персонажей и предметов (если таковое выяснилось постфактум по результатам просмотра записи — выносится решение об отмене результатов матча и присуждении технического поражения нарушающей стороне);
- остановка игры;
- за выход из игры до финального свистка без разрешения Технического судьи Соревнования;
- оскорбление соперника, использование нецензурной лексики, а также негативные и отрицательные комментарии в адрес судей или Организатора;
- за явку на матч на 10 минут позже установленного времени без предупреждения Организатора в письменной форме;
- агрессивное поведение;
- аморальное поведение.

12.7 Главный судья Соревнования может дисквалифицировать игрока или команду:

- после трёх письменных предупреждений в течении одного игрового дня от Технического и/или Главного судьи Соревнования;
- после трёх нарушений пункта 12.1, в течении всего Соревнования;
- за явку на матч на 10 минут позже установленного времени без предупреждения Организатора в письменной форме более трёх раз за всё Соревнование;
- за предоставление при регистрации недостоверных сведений;
- за участие в Соревновании лица, не зарегистрированного в качестве игрока в Соревновании, с одного из аккаунтов участника команды;
- если один из участников замечен в диалоге, целью которого является оказание противоправного влияния на результат Соревнования или иные действия, направленные на достижение заранее определенного результата матча Соревнования. Квалификация этих действий осуществляется Техническим судьей Соревнования по согласованию с Главным судьёй;
- если у команды прервался матч по причине дисконнекта более 7 раз за один этап Соревнования;
- отказ или невозможность исполнить обязательства, установленные пунктом 1.11 Приложения №1 к Положению;
- нарушение пунктов 5.6, 6.2, 6.10 — 6.12, 10.5, 10.6 Положения;
- несоблюдение духа спортивного соперничества и честной игры;
- за иные нарушения настоящего Положения, за которые не предусмотрена санкция в виде предупреждения.

12.8 За незначительные нарушения, не влияющие на ход матча, не отражающиеся на организации Соревнований, к участнику Соревнований 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;

12.9 За нарушения, влияющие или способные повлиять на ход соревнований, приведшие к переигровке, отрицательно сказывающиеся на общественном восприятии Соревнований, Организатора, команд, но допущенные не намеренно, а также за намеренные незначительные нарушения, а также при повторном совершении нарушения, за которое лицо было призвано к порядку Техническим судьей соревнования с указанием на возможность применения спортивных санкций, к участнику соревнований, тренеру команды, руководителю команды применяется предупреждение;

12.10 При возникновении ситуаций, связанных с проведением матчей Соревнований, не предусмотренных настоящим Положением, такие ситуации рассматриваются Президентом РФБ (Исполнительным директором–Генеральным секретарем РФБ), а в исключительных случаях – Исполкомом РФБ;

12.11 Организатор Соревнования не несет ответственность за ущерб, связанный с участием в Соревнованиях, причиненный участникам, а также ущерб, причиненный участниками третьим лицам;

12.12 Организатор вправе изменять и дополнять настоящее Положение, при этом оставляя спортивную составляющую и дух Соревнования;

12.13 Если несколько игроков команды получили дисквалификацию в Соревновании и в составе команды осталось менее 5 (пяти) игроков:

- команда обязана 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 матчах игрового дня);
- если Команда исчерпала лимит заявок, Команде присуждается дисквалификация;

12.14 В случае получения игроком или командой дисквалификации, Организатор вправе учесть этот факт при формировании состава участников в будущих соревнованиях, проводимых под эгидой РФБ, и не допустить игрока/команду до участия в них.

13. НАГРАЖДЕНИЕ

13.1 Команда, одержавшая победу в финале Соревнования, награждается медалями, предоставляемыми Организатором;

13.2 Организатор вправе принять решение об учреждении дополнительных призов для победителей и призеров Соревнования или отдельного этапа.

14. ФИНАНСОВЫЕ УСЛОВИЯ

14.1 Организатор обеспечивает финансирование Соревнования по следующим статьям расходов:

- оплата работы Технических судей и Главного судьи Соревнования, специалистов, осуществляющих проведение Соревнования (при наличии);

- организация трансляции Соревнования на ресурсах Организатора;
- разработка фирменного стиля Соревнования;
- аренда студии аналитики.

14.2 Участники самостоятельно несут расходы, связанные с их участием в Соревновании (в том числе, связанные с приобретением игрового оборудования, подключением к сети Интернет, подписки PS+ и прочего).

ПРИЛОЖЕНИЕ 1. ФОРМАТ И ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ЧЕМПИОНАТА И КУБКА РОССИИ ПО ИНТЕРАКТИВНОМУ БАСКЕТБОЛУ

- 1.** Соревнования проводятся в соответствии с правилами вида спорта «Баскетбол», дисциплина «интерактивный баскетбол»;
 - 1.1** Матч состоит из 4 четвертей по 5 минут каждая;
 - 1.2** Средний бросок — 2 очка, дальний — 3 очка;
 - 1.3** Время на атаку — 24 секунды;
 - 1.4** При получении игроком (внутриигровым персонажем игрока) шестого фолла, игрок выбывает из игры и вместо него матч продолжает Бот;
 - 1.5** Если три персонажа одной команды получили по шесть фолов, то команде присуждается техническое поражение со счётом, который был на момент шестого фолла третьего персонажа в команде. Если команда, в которой три персонажа набрали по шесть фолов, вела в счёте, то очки этой команды сохраняются, а сопернику присуждается победа со счётом +2 очка от счёта команды, получившей техническое поражение;
 - 1.6** Игровой платформой Соревнований является игровая консоль Sony PlayStation 4, 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;
 - 1.7** Игровой средой Соревнований является симулятор баскетбола — видеоигра «NBA 2K21» от разработчика «Visual Concepts»;
 - 1.8** Игровой режим Соревнований — «Pro-Am 5x5»;
 - 1.9** Все матчи играются через режим «Pro-Am Private Match»;
 - 1.10** Игроки одной команды должны находиться в одной Тусовке PlayStation;
 - 1.11** 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:
 - в первую очередь игрок должен четко снять свое лицо;
 - затем повернуть камеру таким образом, чтобы было четко видно экран устройства, к которому подключена консоль PlayStation 4 с запущенной игрой NBA 2K21;
 - 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 4 (геймпад, которым управляет игрок, должен быть в кадре). После необходимо зайти в лобби

матча (на Арену Pro-Am команды) и не покидать её до старта игры. Последним на арену Pro-Am заходит капитан команды и дополнительно показывает никнеймы всех игроков команды.

- 1.12** 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);
- 1.13** Игрок, который делится экраном с Организатором, обязан установить настройки звука игры в соответствии с требованиями Организатора;
- 1.14** Чемпионат состоит из регулярного этапа, плей-офф и финала;
- 1.15** Регулярный этап Чемпионата:
 - 1.15.1** Команды играют по два матча с каждой командой – соперником;
 - 1.15.2** За победу в регулярном этапе Чемпионата команда получает 2 очка рейтинга, а за поражение – 0 очков рейтинга;
 - 1.15.3** Если у нескольких команд равное количество очков рейтинга, то в итоговой таблице выше расположена та команда, у которой среднее арифметическое разницы забитых/пропущенных очков в матчах больше;
 - 1.15.4** Если у нескольких команд равное количество очков рейтинга 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;
 - 1.15.5** Если у нескольких команд равное количество очков рейтинга, среднее арифметическое разницы забитых/пропущенных очков и среднее арифметическое разницы забитых/пропущенных очков в личных встречах, то назначаются дополнительные матчи для выявления места в рейтинге;
- 1.16** Плей-офф Чемпионата:
 - 1.16.1** В плей-офф выходят 8 (восемь) лучших команд согласно рейтингу;
 - 1.16.2** В первом и втором раундах плей-офф матчи играют до двух побед;
 - 1.16.3** В первом раунде плей-офф:
 - пара 1: 1 место рейтинга играет с 8 местом рейтинга;
 - пара 2: 2 место рейтинга играет с 7 местом рейтинга;
 - пара 3: 3 место рейтинга играет с 6 местом рейтинга;
 - пара 4: 4 место рейтинга играет с 5 местом рейтинга;
 - 1.16.4** Во втором раунде плей-офф играют:

- пара А: победитель пары 1 с победителем пары 3;
- пара Б: победитель пары 2 с победителем пары 4;

1.17 Финал Чемпионата:

1.17.1 Финал играется до трех побед;

1.17.2 В финале играют победитель пары А с победителем пары Б;

1.18 Кубок состоит из регулярного этапа и Финала четырёх;

1.19 Регулярный этап Кубка:

1.19.1 В регулярном этапе может участвовать любое количество команд;

1.19.2 Каждая команда сыграет по одному матчу со всеми командами по круговой системе;

1.19.3 За победу в регулярном этапе Кубка команда получает 2 очка рейтинга, а за поражение – 0 очков рейтинга;

1.19.4 Если у нескольких команд равное количество очков рейтинга, то в итоговой таблице выше расположена та команда, у которой среднее арифметическое разницы забитых/пропущенных очков в матчах больше;

1.19.5 Если у нескольких команд равное количество очков рейтинга и среднее арифметическое разницы забитых/пропущенных очков, то в итоговой таблице выше расположена та команда, у которой лучше среднее арифметическое разницы забитых/пропущенных очков в личных встречах;

1.19.6 Если у нескольких команд равное количество очков рейтинга, среднее арифметическое разницы забитых/пропущенных очков и среднее арифметическое разницы забитых/пропущенных очков в личных встречах, то назначаются дополнительные матчи для выявления места в рейтинге;

1.19.7 Лучшие четыре команды по итогам регулярного этапа попадают в Финал четырёх;

1.20 Финал четырёх Кубка:

1.20.1 В Финал четырёх выходят четыре лучшие команды согласно рейтингу;

1.20.2 В первом раунде Финала четырёх матчи играют до двух побед;

1.20.3 Во втором раунде Финала четырёх матчи играют до трех побед;

1.20.4 В первом раунде Финала четырёх 1-4 места рейтинга играют между собой, где:

- пара А: 1 место рейтинга играет с 4 местом;
- пара Б: 2 место рейтинга играет с 3 местом;

1.20.5 Во втором раунде Финала четырёх играют победитель пары А с победителем пары Б;

- 1.21** Запрещается отменять или переносить матчи без письменного согласования с Главным судьёй Соревнований;
- 1.22** Все матчи играют до конца, отключаться от матча запрещается, необходимо дождаться загрузочного экрана, после показа статистики матча и появления команды на домашней арене;
- 1.23** По окончании матча каждая команда обязана сделать скриншот финальной статистики матча и направить Техническому судье Соревнований в личные сообщения «PlayStation Messages». Фотография экрана не принимается, необходим именно скриншот, сделанный средствами PlayStation 4;
- 1.24** Технический судья Соревнований может запросить отображение игровой статистики во время матча у игрока одной из команд, игрок обязан вывести на экран на срок не менее чем 3 секунды отображение статистики сразу после забитого мяча;
- 1.25** В случае дисконнекта одного или двух игроков одной из команд, команда может продолжить игру с одним и двумя ботами, на свое усмотрение;
- 1.26** Если команда не желает продолжать игру с ботом(ами), то действует правило пункта 1.30 Приложения №1;
- 1.27** В случае если дисконнект произошел у трех игроков одной команды, то правило пункта 1.30 Приложения №1 действует в принудительном порядке;
- 1.28** В случае если команде требуется переигровка согласно правилу пунктов 1.26, 1.27 Приложения №1, все оставшиеся на паркете игроки этой команды обязаны незамедлительно прекратить играть, остановить своих персонажей и сообщить о готовности переигровки Техническому судье Соревнования;
- 1.29** Правило дисконнектов:
- дисконнект игроков произошел в первой четверти — переигрывается три четверти и оставшееся не доигранное время первой четверти до переигровки, при этом для каждой команды 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);

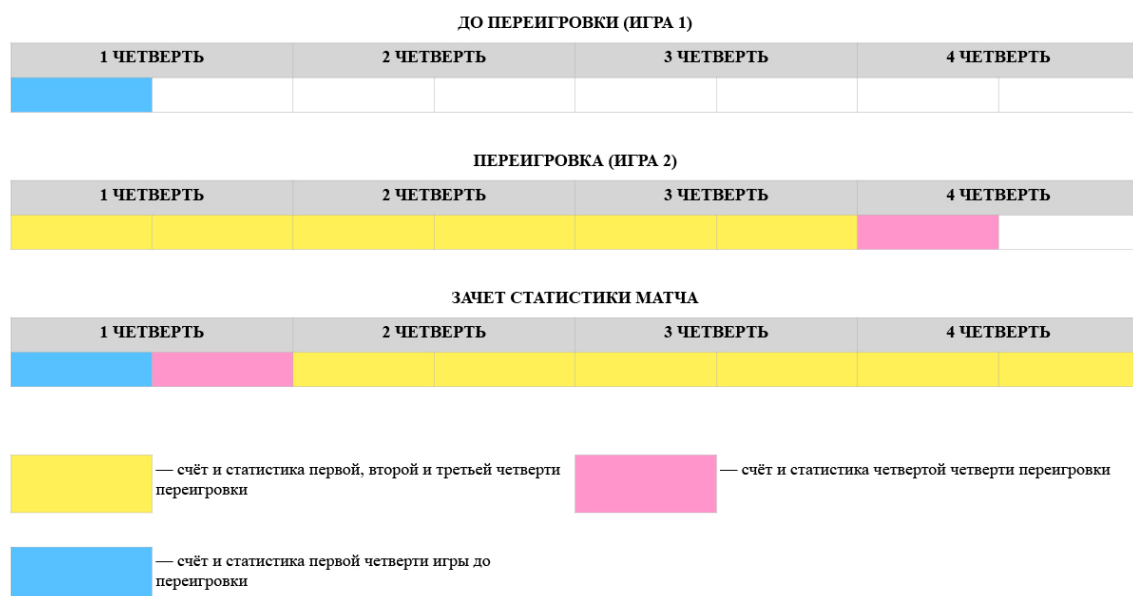


Рисунок 1.

- дисконнект игроков произошел во второй четверти — переигрывается две четверти и оставшееся не доигранное время второй четверти до переигровки, при этом для каждой команды 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);

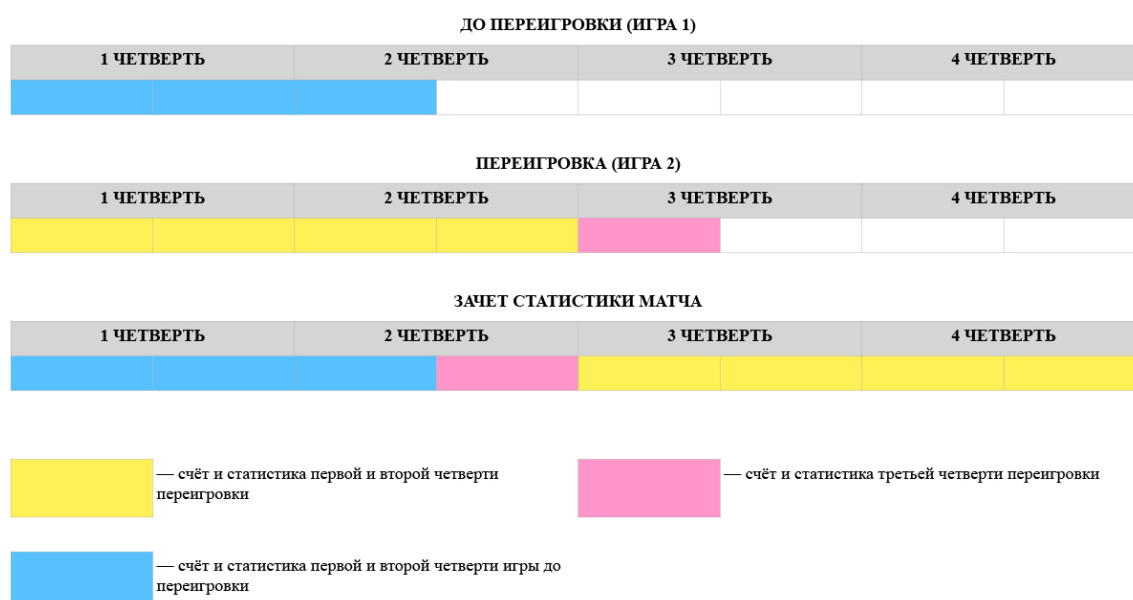


Рисунок 2.

- дисконнект игроков произошел в третьей четверти — переигрывается одна четверть и оставшееся не доигранное время третьей четверти до переигровки, при

этом для каждой команды 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);

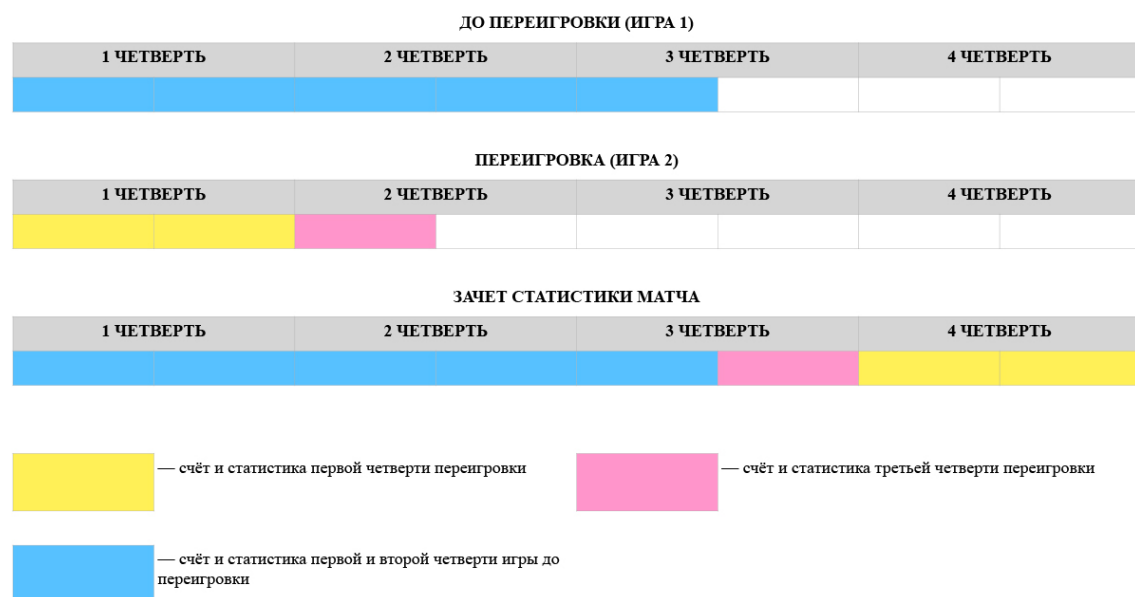


Рисунок 3.

- 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 недоигранное время матча) (Рисунок 4). Счет четвертой четверти матча может не учитывается в общий зачет матча, если четвертая четверть переигрывается полностью;



Рисунок 4.

- время ожидания команды соревнований после дисконнекта – 10 минут, по истечению этого времени матч засчитывается техническим поражением отсутствующей команды;

1.30 Переигровка:

- 1.30.1** Если сумма набранных очков в сыгранных матчах каждой команды до переигровки и после переигровки равна, для выявления победителя назначается дополнительный матч длительностью три минуты;
- 1.30.2** Если победитель не выявлен, назначаются дополнительные три минуты игры повторно до момента, пока не определится победитель матча;
- 1.30.3** Каждой команде необходимо сделать несколько скриншотов финальной статистики матча:
 - скриншот статистики в момент остановки матча;
 - скриншот статистики по окончании переигровки;
 - скриншот статистики каждого дополнительно назначенного времени;
- 1.30.4** Направить скриншоты необходимо Техническому судье Соревнований в личные сообщения «PlayStation Messages» (фотография экрана не принимается, необходим именно скриншот, сделанный средствами PlayStation 4);
- 1.30.5** Мяч, забитый в момент дисконнекта игрока, при переигровке засчитывается только по решению Главного судьи, при рассмотрении видеоповтора момента;
- 1.31** Если дисконнект трех и более игроков произошел у одной и той же команды при переигровке, то команда получает техническое поражение со счётом 20 — 0, без сохранения статистики;
- 1.32** Если один или несколько игроков команды отказываются от переигровки, то их команде присуждается поражение со счетом 20 — 0;

- 1.33** Календарь и сетка Соревнований размещается на официальном сайте Организатора;
- 1.34** За ведение, заполнение таблицы отвечает Технический судья Соревнований;
- 1.35** За утверждение таблицы отвечает Главный судья Соревнований.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2. ЛОГОТИПЫ

Логотип Организатора (Рисунок 1.) для расположения на игровой форме и домашнем паркете игровой Арены, можно найти в редакторе команды Pro-Am, баскетбольного симулятора NBA 2K21 по идентификатору Аккаунта RUSSIABASKET или CYBERBASKET



Рисунок 1.

Логотип Соревнования Чемпионат России по интерактивному баскетболу (Рисунок 2.), для расположения на игровой форме и домашнем паркете игровой Арены, можно найти в редакторе команды Pro-Am, баскетбольного симулятора NBA 2K21 по идентификатору Аккаунта RUSSIABASKET или CYBERBASKET



Рисунок 2.

Логотип Соревнования Кубок России по интерактивному баскетболу (Рисунок 3.), для расположения на игровой форме и домашнем паркете игровой Арены, можно найти в редакторе команды Pro-Am, баскетбольного симулятора NBA 2K21 по идентификатору Аккаунта RUSSIABASKET или CYBERBASKET



Рисунок 3.

Логотип Организатора (Рисунок 4.) для расположения на LED-бортах, можно найти в редакторе команды Pro-Am, баскетбольного симулятора NBA 2K21 по идентификатору Аккаунта RUSSIABASKET или CYBERBASKET

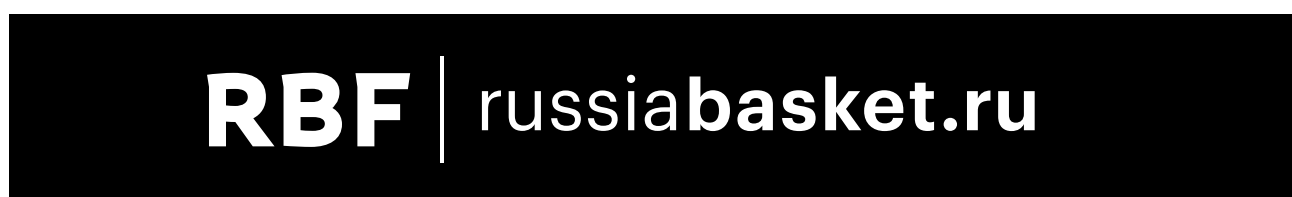


Рисунок 4.

Логотип Чемпионата России по интерактивному баскетболу (Рисунок 5.) для расположения на LED-бортах, можно найти в редакторе команды Pro-Am, баскетбольного симулятора NBA 2K21 по идентификатору Аккаунта RUSSIABASKET или CYBERBASKET



Рисунок 5.

Логотип Кубка России по интерактивному баскетболу (Рисунок 6.) для расположения на LED-бортах, можно найти в редакторе команды Pro-Am, баскетбольного симулятора NBA 2K21 по идентификатору Аккаунта RUSSIABASKET или CYBERBASKET



Рисунок 6.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3. ЗАЯВКА ДЛЯ УЧАСТИЯ В СОРЕВНОВАНИЯХ

Заявка на участие в _____ по интерактивному баскетболу
наименование соревнования

Настоящим команда _____ заявляет о готовности участвовать в _____ России по интерактивному баскетболу среди мужских клубов/команд сезона 2020/2021 гг.

Капитан команды		Город проживания	
Номер телефона		e-mail	

1. Все игроки, добровольно предоставляют свои персональные данные в соответствии с разделом 10 Положения о проведении «Чемпионата России по интерактивному баскетболу», подтверждают свое согласие на обработку Организатором Соревнования – Общероссийской общественной организацией «Российская Федерация Баскетбола» – 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 3 (трех) лет после его окончания, в соответствии с положениями, предусмотренными Федеральным Законом от 27.07.2006 N 152-ФЗ «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 к соревнованию.

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

Дата _____ Капитан команды _____ / _____ /

ПРИЛОЖЕНИЕ 4. ТЕХНИЧЕСКАЯ ЗАЯВКА НА ИГРУ СОРЕВНОВАНИЯ

Техническая заявка на игру _____
наименование соревнования

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

Команда обязуется выполнить условия:

- поделиться трансляцией экраном PlayStation по ходу матча посредством Remote Play (рекомендуется использовать PlayStation PRO);
- сохранить полную видеозапись матча и опубликовать её на YouTube канале Организатора (данные к аккаунту будут предоставлены Техническим судьёй матча);
- сохранить и отправить скриншот итоговой статистики матча посредством PlayStation Messages.

№	ФИО	Никнейм PSN	Игровой номер	Ответственный за
1				Коммуникацию с Техническим судьёй матча
2				Трансляцию экрана PlayStation 4 по ходу матча посредством Remote Play
3				Сохранение полной видеозаписи матча и публикации её на YouTube канале Организатора
4				Сохранение и отправку скриншота итоговой статистики матча
5				Стрим на YouTube канале Организатора

Цвет формы _____

Дата _____ Капитан команды _____ / _____ /

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

ПРИЛОЖЕНИЕ 5. УВЕДОМЛЕНИЕ ОТ КЛУБА ОБ УЧАСТИИ В СОРЕВНОВАНИИ

ФОРМА (на официальном бланке Клуба)

Главному судье
Чемпионата России/Кубка России
по интерактивному баскетболу
среди мужских клубов/команд сезона 2020/2021 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 клубов/команд сезона 2020/2021 гг. команду

(название команды) в следующем составе:

Капитан команды – _____

должность

ФИО

подпись, м.п.

**ПРИЛОЖЕНИЕ 6. УВЕДОМЛЕНИЕ О ПЕРЕХОДЕ ИГРОКА В ДРУГУЮ КОМАНДУ
В СОРЕВНОВАНИИ**

ФОРМА

Главному судье
Чемпионата России/Кубка России
по интерактивному баскетболу
среди мужских клубов/команд сезона 2020/2021 гг.

от капитана команды _____

ФИО

Уведомление

Уважаемый _____!

Настоящим подтверждаем, что игрок _____,
ранее принимавший участие в Чемпионате России/Кубке России по интерактивному
баскетболу (нужное подчеркнуть) в составе команды _____, переходит в
команду _____ и продолжит участие в Чемпионате России/Кубке России
по интерактивному баскетболу (нужное подчеркнуть) среди мужских клубов/команд сезона
2020/2021 гг. в её составе.

капитан команды, принимающей игрока

ФИО