

УТВЕРЖДЕНО  
Генеральный директор  
ООО «СПОРТ ИНТЕРАКТИВ  
ТЕХНОЛОДЖИ»

\_\_\_\_\_ А.М. Родин  
«\_\_» \_\_\_\_\_ 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО  
Решением Исполкома «РФБ»  
от «\_\_» \_\_\_\_\_ 2024 г.

\_\_\_\_\_ Президент «РФБ»  
\_\_\_\_\_ А.Г. Кириленко



**Положение**  
**о проведении межрегионального спортивного соревнования**  
**по интерактивному баскетболу 1x1 «Интерактивная Суперлига» 2025 года**

## 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящее Положение определяет основные организационные и технические условия проведения межрегионального спортивного соревнования по интерактивному баскетболу 1x1 «Интерактивная Суперлига» (далее – Соревнование).

1.2. Соревнование является официальным спортивным соревнованием и проводится в соответствии с правилами вида спорта «баскетбол», спортивная дисциплина – «интерактивный баскетбол».

## 2. НАИМЕНОВАНИЯ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

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

|              |                                                                                                     |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Соревнование | Межрегиональное спортивное соревнование по интерактивному баскетболу 1x1 «Интерактивная Суперлига». |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                           |                                                                                                                                 |
|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Организаторы Соревнования | Общероссийская общественная организация «Российская Федерация Баскетбола» («РФБ») ООО «СПОРТ ИНТЕРАКТИВ ТЕХНОЛОДЖИ» (ООО «СИТ») |
|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                  |                                                             |
|------------------|-------------------------------------------------------------|
| Официальный сайт | <a href="https://rfb-esports.ru">https://rfb-esports.ru</a> |
|------------------|-------------------------------------------------------------|

|                    |                                                                                                                                                             |
|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Официальный e-mail | <a href="mailto:ebasketball@sport-liga.pro">ebasketball@sport-liga.pro</a> , <a href="mailto:cyberbasket@russiabasket.org">cyberbasket@russiabasket.org</a> |
|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

все официальные уведомления и сообщения (в том числе документы, указанные в разделе 7 Положения) должны быть направлены на указанные адреса электронной почты

|                       |                                                                                                                                                                                                              |
|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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 или Организатора 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

«Антидопинг»

дистанционный образовательный курс на сайте Ассоциации Российского антидопингового агентства «РУСАДА» ([www.rusada.ru](http://www.rusada.ru)).

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

## Беттинг права

права на показ (вещание, трансляция, ретрансляция, стриминг и т.п.), в том числе аудиовизуальные, только визуальные, только аудио, в прямом эфире и в записи (по частям или полностью) «с задержкой», в формате нарезки, ТВ-сигнала Мероприятий в Беттинг точках и на Беттинг платформах.

Беттинг платформа – любая медиа-платформа, в том числе интернет/веб сайт и приложение (в том числе мобильное), которая предоставляет возможность приема ставок на спортивные события от потребителей, которая имеет и продлевает все лицензии, разрешения и согласия на осуществление деятельности по организации и проведению азартных игр в букмекерских конторах и тотализаторах, если такие разрешения требуются в соответствии с законодательством стран осуществления деятельности.

Беттинг точка – специальное открытое или закрытое помещение, зона, предназначенные для приема ставок на спортивные события от потребителей, в том числе посредством компьютерных терминалов, которая имеет и продлевает все лицензии, разрешения и согласия на осуществление деятельности по организации и проведению азартных игр в букмекерских конторах и тотализаторах, если такие разрешения требуются в соответствии с законодательством стран осуществления деятельности

## 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)                                                                                                                                                                                                                              |
| 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                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 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 Аренy или потере управления<br>им в течение длительного времени (15 секунд и более)                                                                                                                                                                                      |

|                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Дистанционное воспроизведение (Ремоут) | трансляция экрана и звука с игровой платформы в режиме реального времени на компьютер/смартфон с установленным специализированным приложением «Remote Play»                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Дисциплинарный комитет ООО «СИТ»       | орган, действующий в соответствии с Положением о Дисциплинарном комитете, утвержденным генеральным директором ООО «СИТ» 01 сентября 2021 года, осуществляющий контроль за соблюдением участниками Соревнований, организуемых и проводимых ООО «СИТ», положений о проведении соревнований, регламентов соревнований и иных нормативных актов ООО «СИТ», а также применяющий санкции и дисциплинарные наказания к участникам соревнований за их нарушение |
| 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 Соревновании, в том числе находящееся в заявке на Соревнование                                                                                                                                                                                   |
| 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.) |
| NBA 2K                                       | компьютерный симулятор баскетбола от студии Visual Concepts (Используется версия для консолей PlayStation 5)                                                                                                                                                                            |
| Никнейм                                      | псевдоним игрока, использующийся в сети PlayStation Network                                                                                                                                                                                                                             |
| PRO STICK                                    | система бросков в симуляторе NBA 2K, которая использует правый аналоговый стик геймпада                                                                                                                                                                                                 |
| PlayStation 5 (PS5) /<br>PlayStation 4 (PS4) | игровая консоль от компании SONY                                                                                                                                                                                                                                                        |
| PlayStation Network (PSN)                    | социальная сеть, используемая владельцами игровой консоли PlayStation                                                                                                                                                                                                                   |
| PlayStation Plus (PS+)                       | сервис по подписке, позволяющий играть на PlayStation 5 и/или PlayStation 4 в многопользовательские режимы                                                                                                                                                                              |
| Май лиг (MyLeague)                           | режим игры в NBA 2K, в котором один игрок играет                                                                                                                                                                                                                                        |

против одного другого игрока, управляя внутриигровой командой, созданной организатором соревнований. В каждой

из команд используются реальные прототипы игроков мужских клубов «Суперлиги».

|                          |                                                                                                                                                                                                         |
|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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                                                     |
| Тусовка (Voice chat PSN) | приложение для игровой консоли PlayStation, позволяющее игрокам взаимодействовать между собой посредством голосового или текстового чата (виртуальная комната)                                          |
| 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 2K) |
| 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 2K, который активирует / деактивирует отображение на экране заполняемой шкалы во время броска                                                                      |
| Shot feedback            | параметр в настройках симулятора NBA 2K, который активирует / деактивирует отображение на экране информации о качестве броска                                                                           |

### **3. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ**

Соревнование проводится с целью определения по спортивному принципу чемпиона Межрегионального спортивного соревнования по интерактивному баскетболу 1х1 «Интерактивная Суперлига», 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 спортсменов в российских соревнованиях;
- выявления сильнейших игроков России по интерактивному баскетболу;
- объединения и сплочения игроков по интерактивному баскетболу.

### **4. КОНТРОЛЬ ЗА ПРОВЕДЕНИЕМ СОРЕВНОВАНИЯ**

4.1. Общее руководство подготовкой и проведением Соревнования осуществляет «РФБ» и ООО «СИТ». Непосредственное проведение Соревнования возлагается на ООО «СИТ».

4.2. ООО «СИТ» принадлежат все права на освещение Соревнования любыми способами, предусмотренными Федеральным законом от 04.12.2007 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации». ООО «СИТ» распоряжается вышеуказанными правами по своему усмотрению в пределах, установленных действующим законодательством Российской Федерации. ООО «СИТ» вправе без дополнительного согласования с «РФБ» передавать/отчуждать третьим лицам права на освещение Соревнования.

4.3. ООО «СИТ» осуществляет:

- разработку календаря Соревнования;
- назначение технических судей и Главного судьи Соревнования;
- утверждение состава участников Соревнования;
- регистрацию результатов Соревнования и утверждение их итогов;
- контроль за соблюдением настоящего Положения;
- награждение победителей и призеров Соревнования;
- разрешение споров, возникающих в связи с проведением Соревнования.

4.4. «РФБ» осуществляет:

- контроль за соблюдением настоящего Положения;
- информационную поддержку проводимого Соревнования.

4.5. Иные права и обязанности Организаторов Соревнования могут распределяться Организаторами путем заключения договора, предусмотренного ч. 11 ст. 20 Федерального закона от 04.12.2007 № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» (далее – Договор).

## **5. МЕСТО, СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ И ПРОГРАММА СОРЕВНОВАНИЯ**

5.1. Соревнование проводится с использованием информационно-коммуникационной сети Интернет в онлайн-режиме (в реальном времени).

5.2. Соревнование проводится в два этапа:

**Групповой этап.** Групповой этап Соревнования проводится:

с 06 января 2025 года по 31 августа 2025 года.

**Финальные раунды.** Финальный этап Соревнования проводится:

с 01 сентября 2025 года по 07 сентября 2025 года.

5.3. Место проведения Соревнования – личные/онлайн.

5.4. Программа Соревнования:

Игровой день - 9:00-23:30.

## **6. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ**

6.1. Каждый участник обязан выполнить требования к регистрации, установленные разделом 7 настоящего Положения.

6.2. Каждый участник обязан соблюдать требования Федерального закона от 04.12.2007 № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации».

6.3. В Соревновании участвуют граждане Российской Федерации, достигшие 18-летнего возраста, имеющие медицинский допуск и ознакомленные с настоящим Положением. Под медицинским допуском понимается документ по форме, утвержденной Приложением № 2 к приказу Министерства здравоохранения Российской Федерации от 23 октября 2020 г. N 1144н.

6.4. В заявке игрока может быть указан только один аккаунт PSN такого игрока.

6.5. Игрокам запрещено вести трансляцию матчей на личные каналы YOUTUBE, ВКОНТАКТЕ, TWITCH, иные платформы, позволяющие осуществлять интернет-трансляцию в режиме реального времени без письменного согласования с ООО «СИТ» и «РФБ».

6.6. Участники Соревнования обязуются соблюдать правила, установленные лицензионным соглашением компании разработчика спортивного симулятора NBA 2K.

6.7. Участниками Соревнования не могут быть сотрудники ООО «СИТ», сотрудники «РФБ», региональных спортивных федераций по баскетболу, а также дочерних

или аффилированных компаний, судьи Соревнования, а также близкие родственники, проживающие совместно с перечисленными лицами.

6.8. Все игроки обязуются:

- предоставить свои персональные данные и подтвердить согласие на их обработку, включая распространение, в соответствии с положениями, предусмотренными Федеральным Законом от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных», по формам установленным Приложением 2, Приложением 3 к настоящему Положению;

- бороться за победу до финального свистка, а также доигрывать матчи в полную силу и сохранять спортивную составляющую Соревнования;

- соблюдать настоящее Положение;

- пройти образовательный курс «Антидопинг» на сайте «РУСАДА» и получить сертификат дистанционного образовательного курса «РУСАДА» ([www.rusada.ru](http://www.rusada.ru)).

6.9. К спортсменам применяется требование о недопустимости противоправного влияния на результаты Соревнования.

6.10. Противоправным влиянием на результат Соревнования признается совершение в целях достижения заранее определенного результата или исхода этого Соревнования хотя бы одного из следующих действий:

- подкуп участников соревнований, судей, тренеров, других участников Соревнования или представителей Организаторов, принуждение или склонение указанных лиц к оказанию такого влияния или совершение этих действий по предварительному сговору с указанными лицами;

- получение участниками, судьями или представителями Организаторов Соревнования денег, ценных бумаг, иного имущества, пользование указанными лицами услугами имущественного характера, извлечение ими других выгод и преимуществ или их предварительный сговор;

- использование, распространение и (или) предоставление полученной физическим лицом инсайдерской информации в сфере физической культуры и спорта, доступ к которой возникает у него в связи с осуществлением им трудовой или иной деятельности (в том числе в качестве непосредственного участника официального спортивного соревнования или спонсора такого соревнования) на основании договора с организатором официального спортивного соревнования или с организацией, участвующей в подготовке и проведении соответствующего официального спортивного соревнования, либо в случае, если физическое лицо является учредителем такой организации;

- принятие мер по предотвращению конфликта интересов в сфере физической культуры и спорта, которое привело к достижению заранее определенных результата или исхода официального спортивного соревнования.

6.11. Устанавливается запрет на участие в азартных играх в букмекерских конторах и тотализаторах путем заключения пари на исход матчей или Соревнования для участников (спортсменов) в которых они участвуют, в частности, участники соревнования обязуются:

- не совершать ставок в букмекерских конторах и тотализаторах на соревнования по интерактивному баскетболу, организуемые «РФБ» и/или ООО «СИТ». В случае, если спортсмен до приглашения на Соревнование принимал участие в азартных играх в букмекерской конторе или тотализаторе он обязуется сообщить об этом Организатору или его представителям;

- в обязательном порядке сообщать ООО «СИТ» о поступивших от третьих лиц предложениях об оказании противоправного влияния на результаты соревнований. Несообщение о таких фактах будет рассматриваться как соучастие в противоправном влиянии на результаты соревнований с применением санкций за подобные деяния вплоть до дисквалификации;

- провести информирование родственников, близких людей, друзей и знакомых о недопущении с их стороны совершения ставок на соревнования по интерактивному баскетболу, организуемые ООО «СИТ» и/или «РФБ», так как они могут прямым или косвенным образом скомпрометировать участника. Обо всех подобных случаях необходимо немедленно сообщить ООО «СИТ» и «РФБ»;

- сообщать о факторах, негативно влияющих на подготовку к нему: отпуск, болезнь и т.п. В случае если во время Соревнования спортсмен почувствовал недомогание или обнаружил другие факторы, мешающие ему продолжить участие в Соревновании, следует немедленно уведомить об этом судей или уполномоченных представителей Организаторов;

- в случае если участником были замечены подозрительные действия со стороны других участников Соревнования (нежелание защищаться или атаковать, либо затяжка времени и т.д.), следует немедленно сообщить об этом судьям или уполномоченным представителям Организаторов.

6.12. Меры, применяемые ООО «СИТ» по предотвращению противоправного влияния на результаты Соревнования и борьбе с ним, включают в себя, но не ограничиваются:

- установление ответственности за противоправное влияние на результаты Соревнования (дисквалификация и др.);

- уведомление «РФБ» о выявленных фактах противоправного влияния на результаты Соревнования участниками, судьями и санкциях, которые были применены за противоправное

влияние на результаты Соревнования к вышеуказанным лицам. «РФБ» оставляет за собой право применить санкцию в виде дисквалификации участников Соревнований в соответствии с внутренними документами «РФБ».

6.13. В случае обнаружения в действиях участников и персонала Соревнования признаков противоправного влияния на результаты Соревнования, эти лица отстраняются от участия или обслуживания турнира/соревнования до выяснения всех обстоятельств и принятия решения ООО «СИТ» о допуске к Соревнованию либо дисквалификации от соревнований, организуемых ООО «СИТ».

6.14. Игрок может быть отстранен от участия в соревнованиях, организуемых ООО «СИТ», на срок, определяемый Дисциплинарным комитетом ООО «СИТ» в случае получения информации от букмекерских компаний об аномальной ставочной активности на матчи с участием игрока, при наличии экспертного заключения о несоответствии уровня спортивного мастерства игрока уровню его игры в указанных матчах. ООО «СИТ» письменно уведомляет «РФБ» о принимаемых Дисциплинарным комитетом ООО «СИТ» решениях в отношении участников Соревнования в течение 3 (трех) календарных дней с момента их вынесения.

6.15. В случае подозрений в отношении участника в совершении им действий, которые могут оказывать противоправное влияние на результаты Соревнования, Организатор вправе предложить игроку пройти опрос с применением полиграфа, а также в присутствии участника и при наличии его согласия, проверить журнал звонков (сообщений) и чаты социальных сетей на наличие подозрительных разговоров и сообщений. В случае отказа игрока от прохождения опроса с применением полиграфа и предоставления для проверки журнала звонков (сообщений) и чаты социальных сетей, игрок по решению Дисциплинарного комитета ООО «СИТ» может быть дисквалифицирован от участия в Соревновании.

6.16. Участники обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять дружелюбное и вежливое отношение к судьям, представителям Организаторов Соревнования, а также к другим участникам. Запрещены любые действия, мешающие процессу игры, включая, но не ограничиваясь, намеренную порчу любого оборудования, вмешательство в подачу электроэнергии.

6.17. Запрещены любые действия участников, в т.ч. высказывания, жесты, публикации:

- содержащие бранные слова, непристойные и оскорбительные образы, сравнения и выражения, в том числе, в отношении пола, расы, национальности, профессии, социальной категории, возраста, языка, официальных государственных символов (флагов, гербов, гимнов), религиозных символов, объектов культурного наследия (памятников истории и культуры);

- содержащие демонстрацию и/или описание процессов курения и потребления алкогольной продукции, наркотических веществ, а также пива и напитков, изготавливаемых на его основе;

- содержащие элементы насилия, расовой, межнациональной и религиозной нетерпимости, информацию, которая направлена на пропаганду войны, материалы эротического или/и порнографического характера другие материалы, а также иная информация, за распространение которой предусмотрена уголовная или административная ответственность.

6.18. Участники обязуются незамедлительно сообщать ООО «СИТ» обо всех фактах угроз, шантажа, попытках подкупа участника, представителей организаторов Соревнования как со стороны третьих лиц, так и со стороны других участников, представителей Организатора. Спортсмены также должны сообщать обо всех случаях, когда игра является подозрительной,

то есть не соответствующей навыкам, стилю или уровню обычной для такого спортсмена игры, со стороны своих соперников или других спортсменов.

## **7. РЕГИСТРАЦИЯ УЧАСТНИКОВ. ПОРЯДОК И СРОКИ ПОДАЧИ ЗАЯВОК**

7.1. Заявки на участие в Соревновании подаются игроками до 04 января 2025 года путем направления письма на электронную почту [ebasketball@sport-liga.pro](mailto:ebasketball@sport-liga.pro) с заполненным бланком заявки (Приложение №2) и приложением скан-копий документов, указанных в п. 7.3 настоящего Положения.

7.2. Для допуска участника к Соревнованию он должен выполнить все требования, установленные настоящим Положением, и пройти проверку службы безопасности ООО «СИТ» (на предмет отсутствия счетов в букмекерских компаниях, отсутствия судимости). По итогам проверки представленных документов и прохождения проверки службой безопасности игрок получает приглашение от ООО «СИТ» для участия в Соревновании.

7.3. Исчерпывающий перечень документов, предъявляемых участниками Соревнования для допуска к участию в Соревновании:

- копия паспорта (2-3 страница и страница с пропиской);
- медицинская справка о допуске к участию в спортивном соревновании;
- согласие на участие в спортивных соревнованиях;
- обязательство о противодействии противоправному влиянию на результаты спортивных соревнований;
- согласие на обработку персональных данных;
- согласие на обработку персональных данных, разрешенных субъектом персональных данных для распространения (Приложение №3);

- копия ИНН, копия СНИЛС;
- сертификат дистанционного образовательного курса «РУСАДА», действующий на момент подачи заявки.

7.4. Принимая приглашение Организатора, участник Соревнования обязуется выполнять все требования, установленные настоящим Положением, а также нормативными актами «РФБ» и ООО «СИТ».

7.5. Заявка, содержащая неверные и/или недостоверные сведения, признается недействительной. В этом случае Организатор вправе отказать в допуске участника к Соревнованию.

7.6. Если после утверждения состава участников Соревнования будет установлено, что в предоставленной заявке содержатся недостоверные сведения, к участнику, предоставившему такую заявку, могут быть применены спортивные санкции (в том числе дисквалификация).

7.7. Организатор вправе запросить у участника дополнительные документы, подтверждающие соответствие участника требованиям настоящего Положения.

## **8. ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ**

8.1. В течение игры запрещено выражать свое неуважение к сопернику путем:

8.1.1 совершения 2 (двух) и более попыток бросков со своей половины в случае заведомо проигрышного отставания (при разнице 20 и более очков);

8.1.2 попыток затягивать игру, результат которой уже очевиден (при разнице 20 и более очков), любыми способами.

8.2. Организатор оставляет за собой право запретить использовать анимации, персонажей, баджи, предметы, которые могут нарушить спортивную составляющую Соревнования (глитч-анимации, баги).

8.3. При броске используя PRO STICK параметр Shot meter и Shot feedback должны быть активированы на значении «ON».

8.4. При броске с использованием кнопки «квадрат» параметр Shot feedback должен быть активирован на значении «ON».

8.5. Технический судья Соревнования может применить следующие санкции:

8.5.1 устное предупреждение в голосовом чате с дублированием в письменном виде посредством электронного письма на электронную почту участника в конце игрового дня;

8.5.2 техническое поражение 0 — 20 в матче.

8.5.3 дисквалификация (отстранение от участия).

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

8.6.1 за использование аккаунта, не указанного в заявке без письменного согласования с Техническим судьёй Соревнования;

8.6.2 за использование никнейма, содержащего выражения нецензурного, экстремистского, эротического характера, оскорбляющего чувства других участников, а также с нарушением прав третьих лиц на средства индивидуализации;

8.6.3 за ведение трансляции на личные каналы стримингового вещания без письменного согласования с Техническим судьёй Соревнования;

8.6.4 за нарушение правил, установленных лицензионным соглашением компании разработчика спортивного симулятора NBA 2K;

8.6.5 за предоставление недостоверных данных в заявке на соревнование;

8.6.6 нарушение пунктов 6.13, 7.6., 8.1. – 8.4. настоящего Положения;

8.6.7 нарушение пунктов 1.5., 1.8., 1.12., 1.14., 1.16. – 1.17, Приложения № 1 настоящего Положения;

8.6.8 явку на матч на 10 минут и более (неявку) позже установленного времени (установленного согласно расписанию на сайте «РФБ» и индивидуальной рассылке игрокам), без согласования с Организатором в письменной форме;

8.6.9 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 (в срок согласно правилам вида спорта «баскетбол») и присуждении технического поражения (0 – 20) нарушающей стороне);

8.6.10 остановку игры;

8.6.11 выход из игры до финального свистка без разрешения Технического судьи Соревнования;

8.6.12 оскорбление Игроков/Команд (в том числе других игроков), судей, Организаторов, использование нецензурной лексики, а также негативные и отрицательные комментарии в адрес Игроков/Команд (в том числе других игроков), судей или Организатора;

8.6.13 агрессивное поведение;

8.6.14 аморальное/неспортивное поведение.

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

8.7.1 за использование аккаунта, не указанного в заявке без письменного согласования с Техническим судьёй Соревнования;

8.7.2 за ведение трансляции на личные каналы стримингового вещания без письменного согласования с Техническим судьёй Соревнования;

8.7.3 за нарушение правил, установленных лицензионным соглашением компании разработчика спортивного симулятора NBA 2K;

8.7.4 за предоставление недостоверных данных в заявке на соревнование;

8.7.5 нарушение пунктов 6.13., 7.6., 8.2. – 8.4 настоящего Положения;

8.7.6 нарушение пунктов 1.5., 1.8., 1.12., 1.16. – 1.17 Приложения №1 настоящего Положения;

8.7.7 дисконнект произошел у одного и того же игрока при переигровке;

8.7.8 отказ игрока от переигровки;

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

8.8. Главный судья Соревнования может дисквалифицировать игрока:

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

8.8.2 после двух нарушений пункта 8.1. в течение всего Соревнования;

8.8.3 за предоставление при регистрации недостоверных сведений;

8.8.4 за участие в Соревновании лица, не зарегистрированного в качестве игрока в Соревновании, с одного из аккаунтов участника;

8.8.5 за акт насилия;

8.8.6 если у игрока прервался матч по причине дисконнекта более 5 раз за Соревнование;

8.8.7 за отказ или невозможность исполнить обязательства, установленные пунктом 7.5. настоящего Положения, а также 1.5. Приложения № 1 к настоящему Положению;

8.8.8 за нарушение пунктов 6.4., 6.5., 6.9., 6.13. – 6.19., 7.6. настоящего Положения;

8.8.9 за несоблюдение духа спортивного соперничества и честной игры;

8.9. Спортивные санкции могут налагаться комплексно.

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

8.11. 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 судьёй соревнования с указанием на возможность применения спортивных санкций в случае повторного совершения нарушений.

8.12. Дисциплинарный комитет ООО «СИТ» осуществляет контроль за соблюдением Положения о проведении Соревнования, а также наложение санкций и дисциплинарных наказаний на участников Соревнования в случае нарушения ими норм Положения о проведении Соревнования и иных нормативных актов ООО «СИТ». При возникновении ситуаций, связанных с проведением матчей Соревнования, не предусмотренных настоящим Положением, а также в случае, если санкция за нарушение не определена Положением, такие ситуации рассматриваются Дисциплинарным комитетом ООО «СИТ».

8.13. Организаторы Соревнования не несут ответственность за ущерб, связанный с участием в Соревнованиях, причиненный участникам, а также ущерб, причиненный участниками третьим лицам.

8.14. Организаторы вправе изменять и дополнять настоящее Положение, при этом оставляя спортивную составляющую и дух Соревнования.

8.15. В случае получения игроком дисквалификации РФБ и ООО «СИТ» вправе учесть этот факт при формировании состава участников в будущих соревнованиях, проводимых под эгидой РФБ и/или ООО «СИТ», и не допустить игрока до участия в них.

8.16. Всем участникам Соревнования, которые не сыграли с исключенным из состава участников Соревнования (дисквалифицированным) участником, присуждается победа со счётом 0 – 20.

8.17. Результаты всех сыгранных матчей, а также персональная статистика дисквалифицированного игрока не подлежат обнулению, если участник сыграл 50% матчей группового этапа и более. Всем участникам Соревнования, которые не сыграли с дисквалифицированным участником на групповом этапе, присуждается победа со счётом 0 – 20.

8.18. Если участник дисквалифицирован в период с момента окончания группового этапа и до начала первого раунда плей-офф, его место в сетке плей-офф занимает следующий по рейтингу участник группового этапа. Если участник дисквалифицирован в период проведения плей-офф, его соперник проходит в следующий раунд плей-офф, дисквалифицированный участник выбывает.

8.19. Организатор оставляет за собой право произвести замену участника при возникновении такой необходимости в случае форс-мажорных ситуаций (болезнь, травмы несовместимые с продолжением участия и т.д.).

## 9. ПРОТЕСТЫ

9.1. Участник может подать протест в случае, если он полагает, что его права были ущемлены в результате:

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

9.1.2 решения о присуждении поражения, установленных п. 8.9 настоящего Положения и связанных с отменой, переносом или невозобновлением игры, а также решением не играть;

9.1.3 нарушением правил допуска к участию в матче.

9.2. Процедура подачи протеста:

9.2.1 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) или в течение 15 минут после принятия решения о недопуске игрока к участию в матче (п. 9.1.3.) участник Соревнования, подающий протест, должен в письменном виде уведомить Главного судью о намерении подать протест;

9.2.2 для подтверждения протеста участник, подавший 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: «В Дисциплинарный комитет ООО «СИТ» от (ФИО, должность). Участник \_\_\_\_\_ протестует против \_\_\_\_\_. *Описание сути протеста.* Дата. Подпись участника Соревнования.».

Данное письменное обращение необходимо направить на электронную почту [ebasketball@sport-liga.pro](mailto:ebasketball@sport-liga.pro). Если по истечении указанного времени (одного часа после окончания игры) участником не будет предоставлен текст протеста, то данный протест рассматриваться не будет.

9.3. Не принимаются к рассмотрению несвоевременно и некорректно поданные протесты.

9.4. Дисциплинарный комитет ООО «СИТ» должен принимать своё решение на основании рапортов Главного и Технических судей Соревнования, а также осуществленного им видеопросмотра матча. Эти рапорты должны быть предоставлены в Дисциплинарный комитет

ООО «СИТ» конфиденциально в течение одного часа после получения письменного обращения (текста протеста) от участника Соревнования.

9.5. По требованию участника Соревнования Дисциплинарный комитет ООО «СИТ» должен выслушать его мнение прежде, чем принять своё окончательное решение.

9.6. Дисциплинарный комитет ООО «СИТ» должен принять решение так скоро, как это возможно, но не позднее, чем за два часа до утвержденного времени начала ближайшего матча одного из спортсменов, принимавших участие в опротестованной игре.

9.7. В случае если результат игры объявляется недействительным, матч должен быть переигран (либо доигран) на следующий день.

9.8. В случае если результат игры объявляется недействительным, и матч не может быть переигран на следующий день, решение о дате переигровки матча принимает Дисциплинарный комитет ООО «СИТ».

9.9. Любые протесты, связанные с нарушениями настоящего Положения и действующих Официальных Правил интерактивного баскетбола, должны подаваться участниками Соревнования в письменном виде на электронную почту [ebasketball@sport-liga.pro](mailto:ebasketball@sport-liga.pro) не позднее, чем через один час после окончания игры с соблюдением процедуры подачи протеста.

9.10. 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.

9.11. Лица, подавшие протест, несут ответственность за достоверность и объективность содержащихся в нём сведений. В случае если в протесте содержатся заведомо ложные, искаженные сведения, Дисциплинарным комитетом ООО «СИТ» может быть принято решение о применении к участнику Соревнования дисциплинарных наказаний.

9.12. Все споры, разногласия или требования, возникающие из настоящего Положения 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.

## **10. НАГРАЖДЕНИЕ**

10.1. По решению ООО «СИТ», спортсмены, участвующие в Соревновании (Турнирах), могут награждаться денежными призами. Порядок награждения, а также размер призовых определяются решениями ООО «СИТ».

10.2. Размер призового фонда, призовые места и иные условия награждения определяются ООО «СИТ».

10.3. При выплате призовых спортсменам, ООО «СИТ» осуществляет удержание налогов и сборов, обязанность по удержанию которых возложена на ООО «СИТ» действующим законодательством.

10.4. Выплаты производятся только при наличии у ООО «СИТ» всех документов, предоставляемых спортсменами для участия в Соревновании.

## **11. УСЛОВИЯ ФИНАНСИРОВАНИЯ**

11.1. При проведении Соревнования какие-либо взносы за участие в Соревновании не взимаются.

11.2. Финансовое обеспечение, связанное с организационными расходами по подготовке и проведению Соревнования, осуществляется за счет средств ООО «СИТ» и «РФБ». Размер и степень участия ООО «СИТ» и «РФБ» в финансовом обеспечении Соревнования и иные условия взаимодействия Сторон по данному вопросу определяются Договором.

11.3. 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).

11.4. Все коммерческие права, включая любые маркетинговые и медиа-права, за исключением Беттинг прав, относящие к Соревнованию, принадлежат Организаторам Соревнования совместно. ООО «СИТ» принадлежат Беттинг права. Порядок и условия распределения указанных прав и иные условия взаимодействия Сторон по данному вопросу определяются Договором.

Игроки не имеют права ассоциировать себя с Организаторами каким-либо коммерческим образом, использовать права интеллектуальной собственности «РФБ» и ООО «СИТ» и передавать права третьим лицам без письменного согласования «РФБ» и ООО «СИТ», которое может быть предоставлено или отказано, на усмотрение «РФБ» и ООО «СИТ».

к Положению о проведении межрегионального спортивного соревнования по интерактивному баскетболу 1x1 «Интерактивная Суперлига» 2025 года

## **ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА И ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЯ**

### **1. ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА**

1.1. Соревнование проводится в соответствии с правилами вида спорта «баскетбол», спортивная дисциплина – «интерактивный баскетбол».

1.2. Игровой платформой Соревнования 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 Соревнования является симулятор баскетбола — видеоигра NBA 2K от разработчика «Visual Concepts».

1.4. Игровой режим Соревнования — «MyLeague».

1.5. Сложность игры — «Hall of fame», «Superstar», «Custom». Для всех игроков одинаковая, выбирается Организатором.

1.6. Матч состоит из 4 четвертей по 5 минут каждая.

1.7. Дополнительное время при равном счёте — 3 минуты.

1.8. Игроки в каждом матче группового этапа обязаны использовать назначенную организатором команду. Распределение команд происходит методом жеребьёвки.

1.9. Ограничений по правилам игры в защите и нападении нет, можно использовать любые приёмы, предусмотренные игрой, для победы.

1.10. Разрешается использовать паузы и настройки только во время тайм-аута за исключением п. 1.11 настоящего Приложения.

1.11. В первой четверти разрешается пауза для настройки Defense Settings и Camera.

1.12. Игрок, который делится экраном с Организатором, обязан установить настройки звука игры в соответствии с требованиями Организатора.

1.13. Запрещается отменять или переносить матчи без письменного согласования с Главным судьёй Соревнования.

1.14. Все матчи играют до конца, отключаться от матча запрещается, необходимо дождаться загрузочного экрана, после показа статистики матча.

1.15. В случае Дисконнекта (разрыва соединения) в игре:

- после Дисконнекта в игре матч пересоздается и доигрывается оставшееся время, которое высчитывается по формуле: 20 минут минус сыгранное время на момент разрыва. Личная статистика игроков и ботов не воспроизводится. Воспроизводится только игровой счёт на момент Дисконнекта;

- если после Дисконнекта спортсмен отказывается от продолжения игры, ему присваивается поражение в соответствующем матче. По решению Организатора он может быть дисквалифицирован с аннулированием результатов игры и турнира;

- матч доигрывается теми же составами команд, что использовались до Дисконнекта;

- если до Дисконнекта был удален бот за фолы, то при возобновлении матча игроки должны воссоздать удаление этого бота, путем замены его на другого бота.

1.16. По окончании матча каждый игрок обязан сделать скриншот финальной статистики матча и направить Техническому судье Соревнования в чат PlayStation Messages, созданный одним из официальных аккаунтов PSN Организатора. Фотография экрана не допускается, необходим именно скриншот, сделанный средствами PlayStation 4/PlayStation 5.

1.17. Во время матча запрещено запускать дополнительные приложения на PlayStation 5, например Spotify или др.

## 2. ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЯ

2.1. Межрегиональное спортивное соревнование по интерактивному баскетболу 1x1 «Интерактивная Суперлига» состоит из группового этапа (два круга) и финального этапа.

### 2.2. Групповой этап:

2.2.1 Решением ООО «СИТ» всем участникам присваиваются равноценные по силе команды, которыми они отыгрывают Соревнование.

2.2.2 Во время группового этапа игроки играют между собой по круговой системе: каждый с каждым неограниченное количество кругов, стремясь набрать наивысший рейтинг для попадания в плей офф.

2.2.3 За победу в матче команда получает очки рейтинга, на основании которых занимает место в турнирной таблице. Начальный рейтинг всех команд равен 100.

### 2.2.4 Формула расчета рейтинга:

$$R = R_b + W - \frac{1}{10^{-\frac{R_b - R_{bo}}{100}} + 1}$$

Рейтинг рассчитывается по формуле, где  
 $R_b$  - рейтинг участника до матча,  
 $W$  - результат матча (0 при поражении, 1 при победе),  
 $R_{bo}$  - рейтинг соперника до матча

### **2.3. Финальный этап:**

2.3.1 В финальный этап попадают восемь команд располагающиеся в вершине рейтинга по убыванию.

2.3.2 Все игроки распределяются по парам по олимпийской системе: игрок занявший 1 место играет против игрока занявшего 8 место, игрок занявший 4 место играет против игрока занявшего 5 место, игрок занявший 3 место играет против игрока занявшего 6 место, игрок занявший 2 место играет против игрока занявшего 7 место.

2.3.3 Во всех раундах плей-офф, кроме финального противостояния и серии за третье место, матчи играютс я до двух побед по олимпийской системе, победивший игрок проходит в следующий раунд. В финале и в серии за третье место матчи играютс я до трёх побед.

## Приложение № 2

к Положению о проведении межрегионального спортивного соревнования  
по интерактивному баскетболу 1x1 «Интерактивная Суперлига» 2025 года

### Заявка на участие в Межрегиональном спортивном соревновании по интерактивному баскетболу 1x1 «Интерактивная Суперлига»

Настоящим я, \_\_\_\_\_  
заявляю о готовности участвовать в Межрегиональном спортивном соревновании по  
интерактивному баскетболу 1x1 «Интерактивная Суперлига».

|                       |  |
|-----------------------|--|
| <b>Имя Фамилия</b>    |  |
| <b>Номер телефона</b> |  |
| <b>PSN никнейм</b>    |  |
|                       |  |

|                         |  |
|-------------------------|--|
| <b>Город проживания</b> |  |
| <b>E-mail</b>           |  |
| <b>Twitch канал</b>     |  |
|                         |  |

- Настоящим добровольно предоставляю свои персональные данные, а именно: фамилия, имя, отчество, город проживания, дата рождения, номер телефона, электронная почта, PSN никнейм, скан-копию страницы паспорта с фотографией и возрастом, подтверждаю свое согласие на обработку Организаторами Соревнования – Общероссийской общественной организацией «Российская Федерация Баскетбола» и Обществом с ограниченной ответственностью «СПОРТ ИНТЕРАКТИВ ТЕХНОЛОДЖИ», предоставленных персональных данных, включая сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, распространение, блокирование, удаление, уничтожение, на время и в целях 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 соглашаюсь с тем, что:
  - представленные мною данные актуальные, точные и достоверные;
  - Организаторы Соревнования вправе использовать моё имя и никнейм, фото и видеозаписи с моим участием в Соревновании на ресурсах Организаторов и ресурсах партнеров Соревнования, а также в любых публичных и рекламных мероприятиях или других акциях без ссылок на источник, дополнительных уведомлений или компенсаций;
  - Организаторы Соревнования вправе обрабатывать и хранить персональные данные для целей организации и проведения Соревнования, в том числе для связи.

2. Я ознакомлен и добровольно соглашаюсь с тем, что:

- согласие на обработку персональных данных может быть отозвано в любое время путем уведомления Организатора посредством направления письма на электронный адрес [ebasketball@sport-liga.pro](mailto:ebasketball@sport-liga.pro). 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 10 Положения, 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.

3. Настоящим подтверждаю, что ознакомлен с Положением о проведении межрегионального спортивного соревнования по интерактивному баскетболу 1x1 «Интерактивная Суперлига».

4. Настоящим принимаю на себя обязательство не оказывать противоправное влияние на результаты спортивных соревнований, а также осуществлять необходимые меры по противодействию такому влиянию в соответствии с Положением о проведении Межрегионального спортивного соревнования по интерактивному баскетболу 1x1 «Интерактивная Суперлига».

5. Заявка, содержащая неактуальные и/или недостоверные сведения, признается недействительной. В этом случае Организатор вправе отказать в допуске участника к Соревнованию.

Дата \_\_\_\_\_

Участник \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

### Приложение № 3

к Положению о проведении межрегионального спортивного соревнования  
по интерактивному баскетболу 1x1 «Интерактивная Суперлига» 2025 года

В Общество с ограниченной ответственностью  
«СПОРТ ИНТЕРАКТИВ ТЕХНОЛОДЖИ»  
(ООО «СИТ»)  
115432, г. Москва, Проектируемый пр-д 4062,  
д. 6, стр. 2, этаж 6, комн. 10,  
ОГРН 1167746180084, ИНН 9715243128,  
адрес электронной почты: [info@sport-liga.pro](mailto:info@sport-liga.pro)

В Общероссийскую общественную организацию  
«Российская Федерация Баскетбола»  
119991, г. Москва, Лужнецкая наб., д. 8  
ИНН 7704058497

от \_\_\_\_\_

(Ф.И.О. субъекта персональных данных)

адрес: \_\_\_\_\_

телефон: \_\_\_\_\_

адрес электронной почты: \_\_\_\_\_.

Согласие  
на обработку персональных данных,  
разрешенных субъектом персональных данных  
для распространения

Я, \_\_\_\_\_, паспорт  
гражданина РФ серия \_\_\_\_\_ № \_\_\_\_\_  
выдан \_\_\_\_\_

«\_\_» \_\_\_\_\_ г. , руководствуясь ст. 10.1 Федерального закона от 27.07.2006 № 152-ФЗ  
«О персональных данных», заявляю о своем согласии на распространение Обществом с ограниченной  
ответственностью «СПОРТ ИНТЕРАКТИВ ТЕХНОЛОДЖИ» и Общероссийской общественной  
организацией «Российская Федерация Баскетбола» (оператор (-ы) моих персональных данных с целью  
освещения проводимых операторами с моим участием спортивных соревнований на следующих  
условиях:

| Перечень<br>персональных данных | Разрешаю к распространению<br>неограниченному кругу лиц (да/нет) | Условия и запреты |
|---------------------------------|------------------------------------------------------------------|-------------------|
| фамилия                         |                                                                  |                   |
| имя                             |                                                                  |                   |
| отчество                        |                                                                  |                   |

|                                                                                                                                          |  |  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|
| пол                                                                                                                                      |  |  |
| год рождения                                                                                                                             |  |  |
| возраст                                                                                                                                  |  |  |
| месяц рождения                                                                                                                           |  |  |
| дата рождения                                                                                                                            |  |  |
| место рождения                                                                                                                           |  |  |
| сведения о принадлежности к спортивному клубу/команде и игровом амплуа                                                                   |  |  |
| фотографии                                                                                                                               |  |  |
| трансляции, видеофрагменты и видеозаписи, сделанные во время участия в спортивных соревнованиях и (или) мероприятиях                     |  |  |
| параметры игры, в т. ч. статистические данные                                                                                            |  |  |
| спортивная квалификация, включая присвоенный спортивный разряд или спортивное звание                                                     |  |  |
| сведения о спортивной дисквалификации                                                                                                    |  |  |
| присвоенный оператором или имеющийся в рамках иных спортивных организаций рейтинг                                                        |  |  |
| никнейм/игровой псевдоним                                                                                                                |  |  |
| результаты соревнований                                                                                                                  |  |  |
| данные о том, с каким соперниками были встречи в рамках проведения соревнований                                                          |  |  |
| место (город, иной населенный пункт) в котором субъект персональных данных в текущий момент принимает участие в спортивных соревнованиях |  |  |

Сведения об информационных ресурсах операторов, посредством которых будет осуществляться предоставление доступа неограниченному кругу лиц (распространение) и иные действия с персональными данными субъекта персональных данных:

| Информационный ресурс                                                                       | Действия с персональными данными       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|
| Официальный сайт: <a href="https://www.sport-liga.pro">https://www.sport-liga.pro</a> и все | Опубликование; предоставление сведений |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| домены третьего уровня в зависимости от вида спорта.<br>Иные представительства оператора, в том числе<br>в социальных сетях:<br><a href="https://www.youtube.com/channel/UCNoG8JTRZqkNcP0yFN-bjfg">https://www.youtube.com/channel/UCNoG8JTRZqkNcP0yFN-bjfg</a><br><a href="https://vk.com/ligapro_efootball">https://vk.com/ligapro_efootball</a> , <a href="https://vk.com/ligapro">https://vk.com/ligapro</a><br>и иные официальные страницы и представительства<br>Оператора в сети Интернет.<br><a href="https://russiabasket.ru/">https://russiabasket.ru/</a> | (доступа) неограниченному кругу лиц |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|

Настоящим, также даю согласие Оператору на передачу вышеуказанных персональных данных третьим лицам, в том числе букмекерским конторам, для их последующей обработки, включая распространение, путем размещения их на своих официальных сайтах (мобильных приложениях, страницах в социальных сетях) с целью приема ставок на спортивные соревнования с моим участием, с условием, что обработка и распространение моих персональных данных будет производиться третьими лицами только для целей, предусмотренных настоящим пунктом.

Условия, при которых полученные персональные данные могут передаваться оператором только по его внутренней сети, обеспечивающей доступ к информации лишь для строго определенных сотрудников, либо с использованием информационно-телекоммуникационных сетей, либо без передачи полученных персональных данных:

Я подтверждаю, что, давая согласие на обработку персональных данных разрешенных субъектом персональных данных для распространения, я действую своей волей и в своих интересах.

Настоящее согласие действительно в течение 10 (десяти) лет с даты его подписания.

Субъект персональных данных:

\_\_\_\_\_ (подпись) / \_\_\_\_\_/(Ф.И.О.)

" \_\_\_\_ " \_\_\_\_\_ Г.