

УТВЕРЖДЕНО
Решением Исполкома РФБ
от «23» марта 2022 г.



Президент
А.Г. Кириленко

Положение

о проведении Всероссийского Чемпионата по интерактивному
баскетболу 1x1 среди мужчин сезона 2021/2022 гг.

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Всероссийский Чемпионат по интерактивному баскетболу 1x1 среди мужчин сезона 2021/2022 – соревнование в режиме реального времени (онлайн) среди игроков в симуляторе баскетбола NBA 2K22.

2. НАИМЕНОВАНИЯ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

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

Соревнование	Всероссийский Чемпионат по интерактивному баскетболу 1x1 среди мужчин сезона 2021/2022 гг.
Организатор Соревнования	Общероссийская общественная организация «Российская Федерация Баскетбола» (РФБ)
Официальный сайт	russiabasket.ru
Официальные социальные сети	instagram.com/russiabasket vk.com/russiabasket instagram.com/cyberbasket vk.com/cyberbasket
Официальный e-mail	cyberbasket@russiabasket.ru все официальные уведомления и сообщения (в том числе документы, указанные в разделе 7 Положения) должны быть направлены на указанный адрес
Официальный PSN аккаунт	russiabasket и cyberbasket ; статистика матчей, скриншоты должны отправляться посредством сервиса PlayStation

Messages в чат, созданный любым из этих аккаунтов

Официальный Discord

discord.gg/SY4pnCf6dG

Агрессивное поведение

различные действия физического лица или группы лиц, направленные на причинение морального или иного ущерба (за исключением физического) другому лицу без применения прямого физического воздействия, а также причинение ущерба имуществу юридических или физических лиц, в том числе с применением физического воздействия

Аккаунт (Аккаунт PSN)

учётная запись, регистрируемая на сервере (в системе серверов) видеоигры, которая является идентификатором участника соревнований в видеоигре

Акт насилия

различные действия физического лица или группы лиц, направленные на причинение физического воздействия другому лицу или группе лиц

Аморальное поведение/Неспортивное поведение

поступки, противоречащие установленным в обществе моральным нормам (например, курение, распитие алкогольных напитков, демонстрация обнаженных частей тела в кадре во время интервью, нарушение принципов честной игры и т.д.);

примерами аморального/неспортивного поведения также являются словесные

оскорбления, насмешка над оппонентом, споры с судьями, чрезмерно эмоциональное празднование набранного очка в матче

Арена (корт)

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

Баг

ошибка в программе (симуляторе)

Бадж

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

Бан-лист

список команд (созданных разработчиком внутри симулятора), которые игрок не может использовать для участия в матче

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

Директорат РФБ

рабочий орган, создаваемый приказом Президента РФБ для осуществления контроля соблюдения участниками Соревнований, проводимых РФБ, требований, положений, регламентов и вынесения решений о применении санкций

Дисконнект	потеря связи Клиента игрока, участвующего в матче, с сервером или Хостом игрока, с Клиентами других участвующих в том же матче игроков, происходящая из-за сбоев в работе оборудования и приводящая к исчезновению персонажа игрока с Арены или потере управления им в течение длительного времени (15 секунд и более)
Дискорд (Discord)	сервис для обмена сообщениями, видеозвонками, аудиовызовами, файлами
Дистанционное воспроизведение (Ремоут)	трансляция экрана и звука с игровой платформы в режиме реального времени на компьютер/смартфон с установленным специализированным приложением «Remote Play»
Игра/матч	присутствие соревнующихся сторон в игровом процессе, ограниченное временем, счётом или выявлением победителя по другим признакам; матч состоит из четырёх четвертей по пять минут каждая; по результатам сыгранных четвертей определяется результат матча
Игровая платформа	инвентарь, состоящий из технического средства со специальным программным обеспечением, позволяющим функционировать симулятору баскетбола, устройства управления и устройства отображения
Игровое медиа	изображение (скриншот) и/или видеозапись экрана, сделанные стандартными средствами

игровой платформы, а также посредством специализированных видеорекордеров, карт видеозахвата

Игровой сервер (сервер) программный компонент специализированного компьютерного оборудования, центральная часть видеоигры, обеспечивающая связь между различными Клиентами, предоставляя им возможность взаимодействия друг с другом в рамках программной оболочки видеоигры

Игрок/участник/спортсмен физическое лицо, принимающее участие в 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 2K22 компьютерный симулятор баскетбола от студии Visual Concepts (в дивизионе А Соревнования используется версия для консолей PlayStation 5 –

Next Gen, в дивизионе В используется версия для консолей PlayStation 4 – Current Gen)

Никнейм	псевдоним игрока, использующийся в сети PlayStation Network
PRO STICK	система бросков в симуляторе NBA 2K22, которая использует правый аналоговый стик геймпада
PlayStation 5 (PS5) / 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
Плейнау онлайн (Play Now Online)	режим игры в NBA 2K22, в котором один игрок играет против одного другого игрока, управляя внутриигровой командой, созданной разработчиком баскетбольного симулятора
Ростер	состав внутриигровой команды, созданной разработчиком симулятора, состоящей из Ботов в соответствии с заданными разработчиком параметрами

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 2K22)
Шейр (SharePlay)	трансляция экрана (для одного человека или группы лиц, находящихся в одной виртуальной комнате) в режиме реального времени стандартными средствами игровой платформы
Shot meter	параметр в настройках симулятора NBA 2K22, который активирует/деактивирует отображение на экране заполняемой шкалы во время броска

Shot feedback

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

3. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Соревнования проводятся с целью определения по спортивному принципу чемпиона Всероссийского Чемпионата по интерактивному баскетболу 1x1 среди мужчин сезона 2021/22 гг., 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 России на Чемпионатах и Турнирах Европы, мира;
- подготовки и успешного выступления спортсменов в международных соревнованиях;
- выявления сильнейших игроков России по интерактивному баскетболу;
- объединения и сплочения игроков по интерактивному баскетболу.

4. КОНТРОЛЬ ЗА ПРОВЕДЕНИЕМ СОРЕВНОВАНИЯ

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

4.2. Организатор осуществляет:

- разработку и утверждение настоящего Положения и 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;
- иные полномочия, установленные законодательством РФ, в том числе, Федеральным законом «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» от 04.12.2007 №329-ФЗ.

5. МЕСТО, СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ И ПРОГРАММА СОРЕВНОВАНИЯ

- 5.1. Соревнование проводятся с использованием информационно-коммуникационной сети Интернет в онлайн-режиме (в реальном времени);
- 5.2. Всероссийский Чемпионат по интерактивному баскетболу среди мужчин сезона 2021/2022 гг. включает в себя групповой этап, плей-офф и финал:
 - групповой этап: 13 апреля 2022;
 - плей-офф и финал: 16 апреля 2022;

6. ТРЕБОВАНИЯ К ИГРОКАМ

- 6.1. Соревнование проводятся в единой индивидуальной категории среди игроков мужского пола;
- 6.2. Участниками Соревнования могут быть физические лица (игроки), граждане Российской Федерации;
- 6.3. Каждый участник обязан выполнить требования к регистрации, установленные разделом 7 настоящего Положения;
- 6.4. Все участники Соревнования должны руководствоваться принципами честного делового партнерства, справедливости, уважения к соперникам,

судьям, зрителям и принимать все необходимые меры для исключения насилия и противоправных действий во время проведения Соревнования;

- 6.5. Каждый участник обязан соблюдать требования Федерального закона «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» от 04.12.2007 №329-ФЗ, а также иные нормативные правовые акты и документы РФБ, связанные с проведением Соревнования;
- 6.6. Игроки, не достигшие совершеннолетнего возраста, должны предоставить письменное разрешение родителей/опекунов на участие в Соревновании (см. Приложение №2 к настоящему Положению);
- 6.7. В заявке (см. Приложение №3 к настоящему Положению) участника может быть указано несколько аккаунтов PSN;
- 6.8. Никнейм игрока не может содержать выражений нецензурного, экстремистского, эротического характера, оскорблять чувства других участников, а также нарушать права третьих лиц на средства индивидуализации;
- 6.9. Использовать аккаунты, не указанные в заявке, разрешается только по согласованию с техническим судьёй Соревнования в письменном виде;
- 6.10. Игрок обязан зарегистрироваться в Discord и находиться на сервере (в чате) Организатора на протяжении всего Соревнования;
- 6.11. Игрокам запрещено вести трансляцию матчей на личные каналы YOUTUBE, ВКОНТАКТЕ, TWITCH и т.д. без письменного согласования с Организатором;
- 6.12. Менять название команды, внутриигровой логотип, цвета и другие элементы дизайна категорически запрещается;
- 6.13. Участникам, судьям и иным лицам, связанным с проведением Соревнования запрещается:
 - 6.15.1. осуществлять ставки в букмекерских конторах и интерактивные ставки на Соревнования как самостоятельно, так и через третьих лиц (родственников, друзей, знакомых);

- 6.15.2. вступать в переговоры (в том числе выражать намерения, давать намеки) с другими лицами с целью участия в противоправном влиянии на результат Соревнований, в том числе обеспечения заранее определенного результата;
- 6.14. Участники Соревнования обязуются соблюдать правила, установленные лицензионным соглашением компании разработчика спортивного симулятора NBA 2K22;
- 6.15. Участники лично несут ответственность за несоблюдение настоящего Положения, прав на интеллектуальную собственность, а также лицензионного соглашения компании разработчика спортивного симулятора NBA 2K22.

7. РЕГИСТРАЦИЯ УЧАСТНИКОВ. ПОРЯДОК И СРОКИ ПОДАЧИ ЗАЯВОК

- 7.1. Заявки на участие во Всероссийском Чемпионате по интерактивному баскетболу 1x1 среди мужчин сезона 2021/22 гг. подаются в период с 1 по 10 апреля 2021 г. путем направления письма на электронную почту cyberbasket@russiabasket.ru с заполненным бланком заявки (Приложение №3 настоящего Положения);
- 7.2. Также к письму с заявкой в соответствии с требованиями п.7.1. необходимо прикрепить скан страницы паспорта участника с фотографией, датой рождения и регистрацией;
- 7.3. Заявка, содержащая неверные и/или недостоверные сведения, признается недействительной. В этом случае Организатор вправе отказать в допуске участника к Соревнованию;
- 7.4. 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);
- 7.5. Организатор вправе запросить у участника дополнительные документы, подтверждающие соответствие участника требованиям настоящего Положения;

7.6. Все игроки, проходящие регистрацию в Соревновании, добровольно предоставляют свои персональные данные в соответствии с настоящим разделом Положения, а именно: фамилия, имя отчество, город проживания, дата рождения, номер телефона, электронная почта, фотография, скан страницы паспорта с фотографией и возрастом участника, подтверждают свое согласие на обработку Организатором Соревнования предоставленных персональных данных, включая сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, распространение, блокирование, удаление, уничтожение, на время проведения настоящего Соревнования (на весь срок его проведения с даты утверждения Положения и до фактического окончания Соревнования) и в течение 10 (десяти) лет после его окончания, в соответствии с положениями, предусмотренными Федеральным Законом от 27.07.2006 №152-ФЗ «О персональных данных», а также соглашаются с тем, что:

7.6.1 предоставляют в соответствии с Положением актуальные, точные и достоверные данные;

7.6.2 участие в Соревновании является добровольным, свободным и сознательным выражением согласия участника Соревнования на обработку Организатором его персональных данных;

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

7.6.4 Организатор Соревнования 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;

7.6.5 участники обязуются соблюдать настоящее Положение;

- 7.6.6 Организатор Соревнования вправе обрабатывать и хранить персональные данные участника для целей организации и проведения Соревнования, в том числе для связи с участником;
- 7.6.7 участники соглашаются с тем, что выступления и интервью с ними может быть записано и показано в средствах массовой информации, на иных информационных ресурсах (в том числе сайтах и социальных сетях), а также записано и показано в информационных/рекламных целях без ограничений по времени и формату и без компенсации в отношении этих материалов;
- 7.6.8 согласие на обработку персональных данных может быть отозвано участником Соревнования в любое время путем уведомления Организатора посредством направления письма на электронный адрес cyberbasket@russiabasket.ru. Отзыв согласия на обработку персональных данных автоматически влечет за собой выход участника из Соревнования (из состава участников) и делает невозможным получение приза Соревнования, предусмотренного разделом 10 настоящего Положения;
- 7.6.9 после получения Организатором уведомления участника об отзыве согласия на обработку персональных данных, Организатор обязан прекратить их обработку и обеспечить их уничтожение в срок, не превышающий 90 (девяносто) дней с даты получения уведомления Организатором, за исключением случаев, когда Организатор вправе осуществлять обработку персональных данных участника без его согласия в соответствии с законодательством Российской Федерации;
- 7.7. По окончании сроков, указанных в п. 7.1., Организатор публикует на своих ресурсах утвержденный состав участников.

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 (например, Heart Crusher и Showtime Badges), 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. Лейапы разрешается бросать, используя PRO STICK с отключенным параметром Shot meter, при этом параметр Shot feedback должен быть активирован на значении «ON»;
- 8.5. При броске с использованием кнопки «квадрат» параметр Shot feedback должен быть активирован на значении «ON»;
- 8.6. Технический судья Соревнования может применить следующие санкции:
 - 8.6.1 устное предупреждение в голосовом чате с дублированием в письменном виде посредством сообщения на Дискорд-сервере Организатора и/или электронного письма на электронную почту участника в конце игрового дня;
 - 8.6.2 техническое поражение 0 — 20 в матче;
- 8.7. Главный судья Соревнования может вынести следующие санкции:
 - 8.7.1 устное предупреждение в голосовом чате с дублированием в письменном виде посредством сообщения на Дискорд-сервере Организатора, и/или электронного письма на участника в конце игрового дня;
 - 8.7.2 техническое поражение 0 — 20 в матче;
 - 8.7.3 дисквалификация (отстранение от участия);

- 8.8. Нарушения, за которые Технический или Главный судья вправе вынести предупреждение:
- 8.8.1 за использование аккаунта, не указанного в заявке без письменного согласования с Техническим судьёй Соревнования;
 - 8.8.2 за использование никнейма, содержащего выражения нецензурного, экстремистского, эротического характера, оскорбляющего чувства других участников, а также с нарушением прав третьих лиц на средства индивидуализации;
 - 8.8.3 за отсутствие регистрации на официальном Discord-канале Организатора, а также за выход с канала до окончания Соревнования;
 - 8.8.4 за ведение трансляции на личные каналы стримингового вещания без письменного согласования с Техническим судьёй Соревнования;
 - 8.8.5 за нарушение правил, установленных лицензионным соглашением компании разработчика спортивного симулятора NBA 2K22;
 - 8.8.6 за предоставление недостоверных данных в заявке на соревнование;
 - 8.8.7 нарушение пунктов 6.13, 7.6., 8.1. – 8.5. настоящего Положения;
 - 8.8.8 нарушение пунктов 1.5., 1.8., 1.12., 1.14., 1.16. – 1.21, 3.1, 4.6., 4.9. Приложения № 1 настоящего Положения;
 - 8.8.9 явку на матч на 10 минут и более (неявку) позже установленного времени, без согласования с Организатором в письменной форме
 - 8.8.10 совершение запрещённых приёмов и действий внутри видеоигры, использование запрещённых персонажей и предметов, глитчей и багов (если таковое выяснилось

постфактум по результатам просмотра записи — выносятся решение об отмене результатов матча и присуждении технического поражения (0 – 20) нарушающей стороне);

8.8.11 остановку игры;

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

8.8.13 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;

8.8.14 агрессивное поведение;

8.8.15 аморальное/неспортивное поведение.

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

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

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

8.9.3 за нарушение правил, установленных лицензионным соглашением компании разработчика спортивного симулятора NBA 2K22;

8.9.4 за предоставление недостоверных данных в заявке на соревнование;

8.9.5 нарушение пунктов 6.13., 7.6., 8.2. – 8.5. настоящего Положения;

8.9.6 нарушение пунктов 1.5., 1.8., 1.12., 1.16. – 1.21., 3.1., 4.9. Приложения №1 настоящего Положения;

- 8.9.7 дисконнект произошел у одного и того же игрока при переигровке;
 - 8.9.8 отказ игрока от переигровки;
 - 8.9.9 явку на матч на 10 минут и более (неявку) позже установленного времени, без согласования с Организатором в письменной форме.
- 8.10. Главный судья Соревнования может дисквалифицировать игрока:
- 8.10.1 после двух письменных предупреждений в течение Соревнования от Технического и/или Главного судьи Соревнования;
 - 8.10.2 после двух нарушений пункт 8.1., в течение всего Соревнования;
 - 8.10.3 за предоставление при регистрации недостоверных сведений;
 - 8.10.4 за участие в Соревновании лица, не зарегистрированного в качестве игрока в Соревновании, с одного из аккаунтов участника;
 - 8.10.5 за акт насилия;
 - 8.10.6 если у игрока прервался матч по причине дисконнекта более 5 раз за Соревнование;
 - 8.10.7 за отказ или невозможность исполнить обязательства, установленные пунктом 7.5. настоящего Положения, а также 1.5. Приложения № 1 к настоящему Положению;
 - 8.10.8 за нарушение пунктов 6.4., 6.5., 6.9., 6.13. – 6.15., 7.6., настоящего Положения;
 - 8.10.9 за несоблюдение духа спортивного соперничества и честной игры;
 - 8.10.10 за иные нарушения настоящего Положения, за которые не предусмотрена санкция в виде предупреждения.
- 8.11. Спортивные санкции могут налагаться комплексно;

- 8.12. При определении санкции учитываются характер совершенного нарушения, личность виновного, обстоятельства, смягчающие/отягчающие ответственность за совершенное деяние;
- 8.13. За незначительные нарушения, не влияющие на ход матча, не отражающиеся на проведении Соревнования, к участнику Соревнования спортивные санкции могут быть не применены, однако такое лицо может быть призвано к порядку Техническим судьей соревнования с указанием на возможность применения спортивных санкций в случае повторного совершения нарушений;
- 8.14. 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 Директоратом РФБ с последующим утверждением решения Президентом РФБ (Исполнительным директором–Генеральным секретарем РФБ), а в исключительных случаях – Исполкомом РФБ;
- 8.15. Организатор Соревнования не несет ответственность за ущерб, связанный с участием в Соревнованиях, причиненный участникам, а также ущерб, причиненный участниками третьим лицам;
- 8.16. Организатор вправе изменять и дополнять настоящее Положение, при этом оставляя спортивную составляющую и дух Соревнования;
- 8.17. В случае получения игроком дисквалификации, Организатор вправе учесть этот факт при формировании состава участников в будущих соревнованиях, проводимых под эгидой РФБ, и не допустить игрока до участия в них.
- 8.18. Место исключенного из состава участников Соревнования (дисквалифицированного) участника не может быть занято другим участником;
- 8.19. Всем участникам Соревнования, которые не сыграли с исключенным из состава участников Соревнования (дисквалифицированным) участником присуждается победа со счётом 0 – 20;

- 8.20. Результаты всех сыгранных матчей, а также персональная статистика дисквалифицированного игрока не подлежат обнулению, если участник сыграл 50% матчей группового этапа и более;
- 8.21. 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;

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) участник Соревнования, подающий протест, должен уведомить Главного судью о намерении подать протест и подписать официальный протокол в графе «Подпись участника в случае протеста»;
 - 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: «Председателю Директората

РФБ от (ФИО, должность). Участник _____ протестует против _____. *Описание сути протеста.* Дата. Подпись участника Соревнования.» Данное письменное обращение необходимо направить на Официальную электронную почту Организатора Соревнования. Если по истечении указанного времени (одного часа после окончания игры) участником не будет предоставлен текст протеста, то данный протест рассматриваться не будет.

- 9.2.3 Участник, подающий протест, оплачивает взнос в размере 10 000 рублей, необходимый для процедуры рассмотрения данного протеста. Взнос перечисляется безналичным платежом на расчётный счёт РФБ в течение двух банковских дней с момента подачи протеста. В случае удовлетворения протеста взнос возвращается участнику в соответствии с п. 9.5. настоящего Положения;
- 9.3. Не принимаются к рассмотрению несвоевременно поданные и не зафиксированные в Официальном протоколе матча протесты, а также протесты, поданные без оплаты (за исключением случаев, указанных в п. 9.10. настоящего Положения);
- 9.4. Для всех игр Соревнования, проводимых по туровой системе, финальных этапов Соревнования по туровой системе и системе плей-офф, решение по протесту принимается в первой и последней инстанции Председателем Директората РФБ.
Решение является окончательным и пересмотру не подлежит.
- 9.5. Председатель Директората должен принимать своё решение на основании рапортов Главного и Технических судей Соревнования, а также осуществленного им видеопросмотра матча. Эти рапорты должны быть предоставлены Председателю Директората РФБ конфиденциально в течение одного часа после получения письменного обращения (текста протеста) от участника Соревнования;

- 9.6. По требованию участника Соревнования Председатель Директората РФБ должен выслушать его мнение прежде, чем принять своё окончательное решение. Данные участника Соревнования должны быть внесены в техническую заявку на данную игру;
- 9.7. Председатель Директората РФБ должен принять решение так скоро, как это возможно, но не позднее, чем за два часа до утвержденного времени начала ближайшего матча одной из команд, принимавших участие в опротестованной игре. Об этом решении он должен немедленно сообщить участникам и в Департамент Интерактивного баскетбола РФБ;
- 9.8. В случае если результат игры объявляется недействительным, матч должен быть переигран (либо доигран) на следующий день;
- 9.9. В случае если результат игры объявляется недействительным, и матч не может быть переигран на следующий день, решение о дате переигровки матча принимает Департамент Интерактивного баскетбола РФБ;
- 9.10. Протесты при проведении игр серии плей-офф могут приниматься без предварительной оплаты взноса, но при представлении в РФБ гарантийного письма о его оплате в течение двух банковских дней с момента подачи протеста, подписанного участником Соревнования;
- 9.11. Любые протесты, связанные с нарушениями настоящего Положения и действующих Официальных Правил интерактивного баскетбола, должны подаваться участниками Соревнования в письменном виде на Официальную электронную почту Организатора Соревнования не позднее, чем через один час после окончания игры с соблюдением процедуры подачи протеста;
- 9.12. В содержании протеста должны быть указаны причины, послужившие основанием к его подаче, а также подробно изложены обстоятельства, связанные с нарушениями пунктов настоящего Положения и действующих Официальным Правил Интерактивного баскетбола;
- 9.13. Лица, подавшие протест, несут ответственность за достоверность и объективность содержащихся в нём сведений. В случае если в протесте содержатся заведомо ложные, искаженные сведения, Директорат РФБ

- может принять решение, утверждаемое Исполнительным директором – Генеральным секретарём РФБ, о применении к участнику Соревнования дисциплинарных наказаний и/или штрафных санкций;
- 9.14. Только надлежащим образом зафиксированный в протоколе матча протест участника может служить основанием для рассмотрения уполномоченными лицами/органами;
- 9.15. Основанием к возврату денежного взноса являются:
- 9.15.1 удовлетворение протеста, признание обстоятельств (фактов), содержащихся в протесте, которые нарушают пункты настоящего Положения и Официальных Правил Интерактивного баскетбола;
- 9.15.2 если участник Соревнования в письменном виде отзывает заявленный протест или снимает его до принятия решения Директоратом РФБ;
- 9.16. Возврат взноса стороне, подавшей протест, осуществляется в течение пяти рабочих дней с момента вынесения решения Директоратом РФБ или отзыва/снятия протеста участником Соревнования до вынесения решения Директоратом РФБ;
- 9.17. Все споры, разногласия или требования, возникающие из настоящего Регламента или в связи с ним, в том числе, касающиеся его исполнения, нарушения, прекращения или недействительности, подлежат разрешению исключительно «Национальным Центром Спортивного Арбитража» при АНО «Спортивная Арбитражная Палата» в соответствии с его Регламентом. Решение НЦСА является окончательным;
- 9.18. Санкции за нарушения п. 6.13, совершенные при проведении Соревнования, могут налагаться Комиссией по предотвращению противоправного влияния на результаты матчей в соответствии с Положением о мерах по предотвращению противоправного влияния на результаты баскетбольных матчей.

10 НАГРАЖДЕНИЕ

- 9.1. Игроки, одержавшие победу в финале Всероссийского Чемпионата по интерактивному баскетболу 1x1 среди мужчин сезона 2021/2022 гг. каждого дивизиона, награждаются денежной суммой в размере 10 000 рублей, предоставляемыми Организатором;
- 9.2. Игроки, занявшие второе место во Всероссийском Чемпионате по интерактивному баскетболу 1x1 среди мужчин сезона 2021/2022 гг., каждого дивизиона, награждаются денежной суммой в размере 6 500 рублей, предоставляемыми Организатором;
- 9.3. Игроки, занявшие третье и четвертое места во Всероссийском Чемпионате по интерактивному баскетболу 1x1 среди мужчин сезона 2021/2022 гг., каждого дивизиона, награждаются денежной суммой в размере 3 500 рублей для каждого игрока, предоставляемыми Организатором;
- 9.4. Все призовые выплаты осуществляются на реквизиты, предоставленные участниками-призерами.

11 ФИНАНСОВЫЕ УСЛОВИЯ И КОММЕРЦИАЛИЗАЦИЯ

- 15.1 Все коммерческие права Соревнования (включая любые маркетинговые и медиа-права), относящие к Соревнованию, принадлежат РФБ;
- 15.2 Игроки не имеют права ассоциировать себя с РФБ каким-либо образом, использовать интеллектуальную собственность РФБ;
- 15.3 Организатор обеспечивает финансирование Соревнования по следующим статьям расходов:
 - 15.3.1 оплата работы Технических судей и Главного судьи Соревнования, специалистов, осуществляющих проведение Соревнования (при наличии);
 - 15.3.2 организация трансляции Соревнования на ресурсах Организатора;
 - 15.3.3 разработка фирменного стиля Соревнования;
 - 15.3.4 аренда студии аналитики;

15.3.5 призовые выплаты.

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

Приложение № 1. ФОРМАТ И ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ВСЕРОССИЙСКОГО ЧЕМПИОНАТА ПО ИНТЕРАКТИВНОМУ БАСКЕТБОЛУ 1X1 СРЕДИ МУЖЧИН СЕЗОНА 2021/22 гг.

1. ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

- 1.1. Соревнование проводится в соответствии с правилами вида спорта «Баскетбол», дисциплина «интерактивный баскетбол»;
- 1.2. Игровой платформой Соревнования является игровая консоль Sony PlayStation 5 для Дивизиона А и Sony PlayStation 4 для Дивизиона В, 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 2K22 от разработчика «Visual Concepts»;
- 1.4. Игровой режим Соревнования — «Play Now Online»;
- 1.5. По требованию Организатора перед каждым матчем игрок обязан записать видео на смартфон и отправить Техническому судье Соревнования посредством мессенджера Telegram/WhatsApp, либо совершить видеозвонок в Discord с Техническим судьёй Соревнования со следующим содержанием:
 - 2.4.1. в первую очередь игрок должен четко снять свое лицо;
 - 2.4.2. затем повернуть камеру таким образом, чтобы было четко видно экран устройства, к которому подключена консоль PlayStation 4/ PlayStation 5 с запущенной игрой NBA 2K22;
- 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 разные команды в игре (например, если вы выбрали в первой игре L.A. Lakers, то в следующей игре вы можете взять любую команду кроме L.A.Lakers, т.к. для вас она отправляется в Бан-лист, выбрав во второй игре Brooklyn Nets, вы не сможете играть ни за Lakers ни за Nets в последующих играх и т.д.);

- 1.9. После выхода в плей-офф, Бан-лист команд обнуляется;
- 1.10. Противоборствующие игроки могут выбрать две одинаковых команды в одной игре;
- 1.11. Перед игрой каждый игрок обязан в письменном виде посредством Discord сообщить Техническому судье о своём выборе команды;
- 1.12. Игроки должны играть теми командами, которые они сообщили Техническому судье перед матчем;
- 1.13. Ограничений по правилам игры в защите и нападении нет, можно использовать любые приёмы, предусмотренные игрой, для победы;
- 1.14. Разрешается использовать паузы и настройки только во время тайм-аута за исключением п.1.15 настоящего Приложения;
- 1.15. В первой четверти разрешается пауза для настройки Defense Settings и Camera;
- 1.16. По требованию Организатора игрок обязан поделиться трансляцией экрана во время Соревнования 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);
- 1.17. Игрок, который делится экраном с Организатором, обязан установить настройки звука игры в соответствии с требованиями Организатора;
- 1.18. Запрещается отменять или переносить матчи без письменного согласования с Главным судьёй Соревнования;
- 1.19. Все матчи играют до конца, отключаться от матча запрещается, необходимо дождаться загрузочного экрана, после показа статистики матча;
- 1.20. 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;

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

2. ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ

- 2.1. Состав участников определяет и утверждает Главный судья на основании раздела 7 настоящего Положения по согласованию с Организатором Соревнования;
- 2.2. Список с итоговым утвержденным составом участников публикуется на официальных ресурсах Организатора;
- 2.3. Всероссийский Чемпионат по интерактивному баскетболу 1x1 среди мужчин сезона 2021/2022 гг. (далее – Чемпионат) состоит из регулярного этапа, плей-офф и финала в двух отдельных дивизионах;
- 2.4. Дивизион А проходит на платформе PlayStation 5, дивизион В проходит на платформе PlayStation 4;
- 2.5. Дивизион А доступен для участия всем желающим согласно раздела 6 Положения о проведении Всероссийского Чемпионата по интерактивному баскетболу 1x1 среди мужчин сезона 2021/2022 гг.;
- 2.6. Игроки, принимавшие участие в Чемпионате и Кубке России по интерактивному баскетболу среди мужских команд сезона 2021/2022, не могут принимать участие в дивизионе В;
- 2.7. Групповой этап Чемпионата:
 - 2.4.1. Все участники методом жеребьёвки будут поделены на группы в каждом из дивизионов;
 - 2.4.2. Все группы в каждом из дивизионов будут с равным количеством участников, но не более четырёх человек;
 - 2.4.3. Если арифметически не удаётся поделить участников на группы с равным количеством игроков, то несколько групп могут иметь большее/меньшее количество участников, но разница не должна превышать более чем на одного человека;
 - 2.4.4. каждый игрок играет по одному матчу с каждым соперником в своей группе;

- 2.4.5. за победу в отборочном этапе чемпионата участник получает 2 очка рейтинга, а за поражение – 1 очко рейтинга и за неявку 0 очков рейтинга;
- 2.4.6. если у нескольких игроков равное количество очков рейтинга, то в итоговой таблице выше расположен тот игрок, у которого больше побед в личных встречах со спорящими участниками;
- 2.4.7. если у нескольких игроков равное количество побед в личных встречах, то в итоговой таблице выше расположен тот игрок, у которого среднее арифметическое разницы забитых/пропущенных очков в матчах больше;
- 2.4.8. если у нескольких игроков равное количество очков рейтинга, равное количество побед в личных встречах и среднее арифметическое разницы забитых/пропущенных очков, то в итоговой таблице выше расположен тот игрок, у которой больше среднее арифметическое разницы забитых/пропущенных очков в личных встречах;
- 2.4.9. если у нескольких игроков равное количество очков рейтинга, равное количество побед в личных встречах, среднее арифметическое разницы забитых/пропущенных очков, среднее арифметическое разницы забитых/пропущенных очков в личных встречах, то назначаются дополнительные матчи между спорящими игроками;
- 2.4.10. В плей-офф Соревнования проходят по два лучших игрока согласно рейтингу, по итогам группового этапа;

2.8. Плей-офф:

- 2.8.1 Вышедшие в плей-офф игроки с помощью жеребьевки будут распределены по парам в каждом из дивизионов;
- 2.8.2 В первом раунде плей-офф, игроки, занявшие первые места в групповом этапе попадают в пару к игрокам, занявшим вторые места в групповом этапе;

2.8.3 Во всех раундах плей-офф, а также финале, матчи играютс до двух побед.

3. ДИСКОННЕКТ

3.1. В случае дисконнекта любого участника, правило раздела 4 настоящего Приложения действует в принудительном порядке;

3.2. Правило дисконнектов:

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

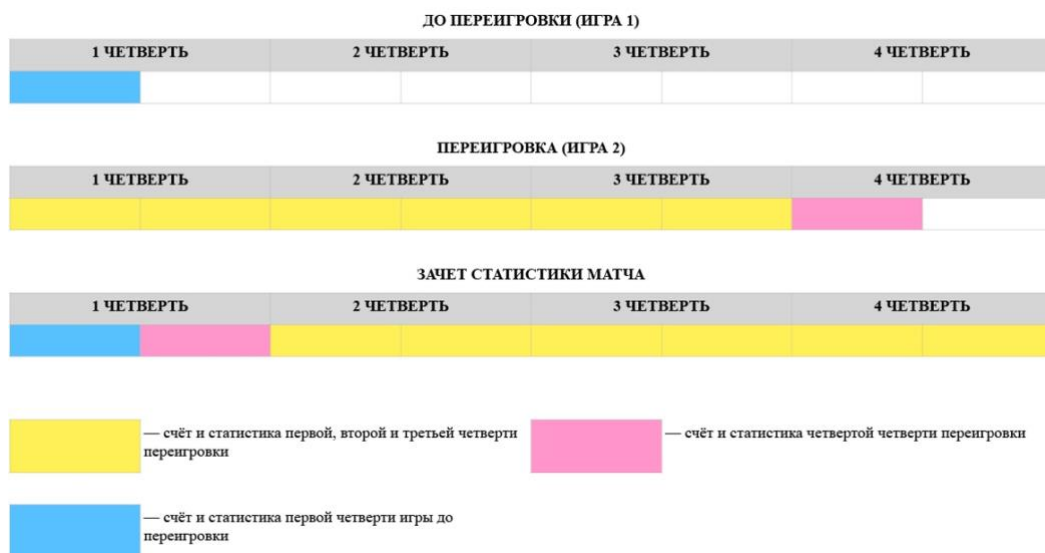


Рисунок 1

3.2.2 дисконнект игрока произошел во второй четверти — переигрывается две четверти и оставшееся не доигранное время второй четверти до переигровки, при этом для каждого игрока счёт, набранный в первой четверти первой игры, идет в зачёт

первой четверти матча. Счёт, набранный во второй четверти первой игры, суммируется со счётом третьей четверти второй игры и идёт в зачёт второй четверти матча. Счёт первой четверти второй игры идёт в зачёт третьей четверти матча. Счёт второй четверти второй игры идёт в зачёт четвертой четверти матча (Рисунок 2);

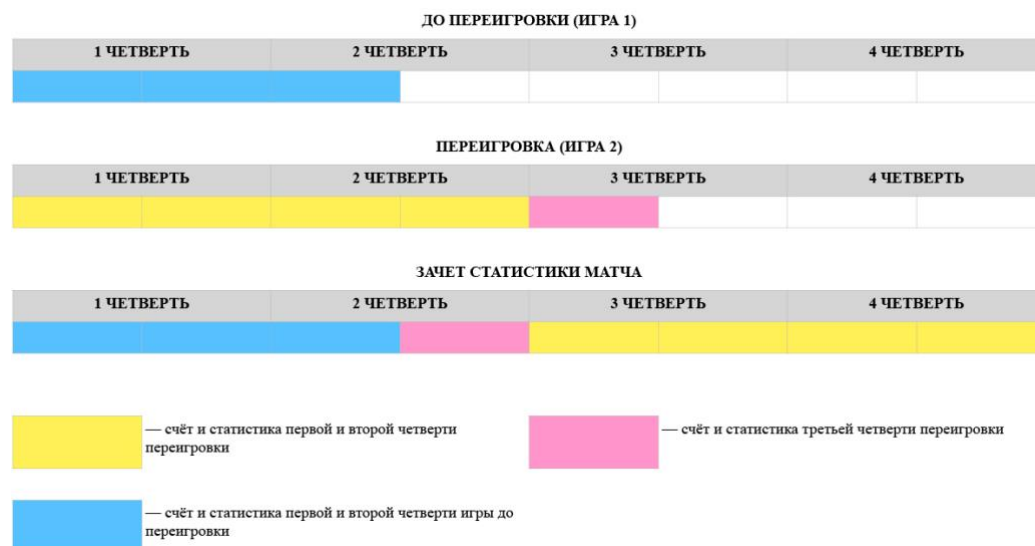


Рисунок 2

3.2.3 дисконнект игрока произошел в третьей четверти — переигрывается одна четверть и оставшееся не доигранное время третьей четверти до переигровки, при этом для каждого игрока счёт, набранный в первой и второй четверти первой игры, идет в зачет первой и второй четверти матча, а счёт, набранный в третьей четверти первой игры, суммируется со счётом второй четверти второй игры и идёт в зачет третьей четверти матча. Счёт, набранный в первой четверти, второй игры идёт в зачёт четвертой четверти матча (Рисунок 3);



Рисунок 3

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

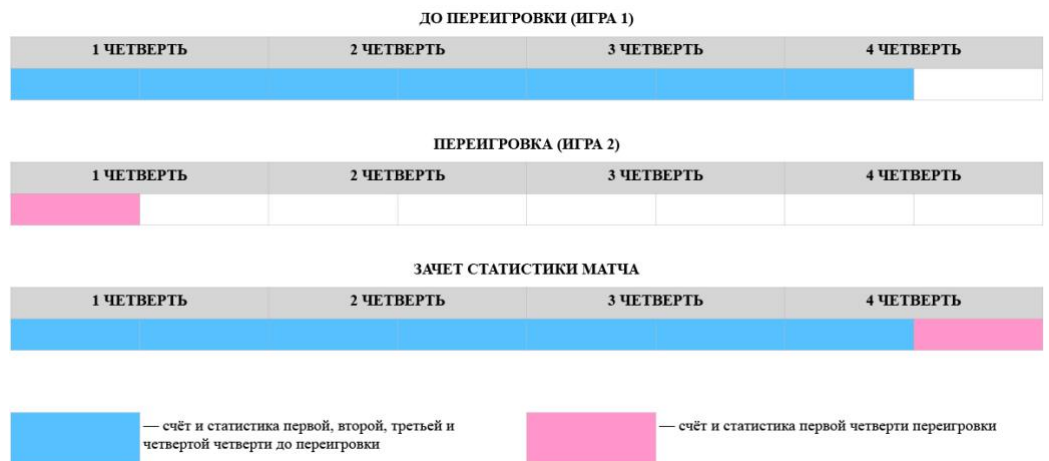


Рисунок 4

3.2.5 время ожидания участника соревнований после дисконнекта – 10 минут, по истечению этого времени матч может быть засчитан техническим поражением отсутствующего игрока;

4. ПЕРЕИГРОВКА

- 4.1. Победитель матча определяется путём суммы очков каждой команды до переигровки с очками по её окончании в соответствии с разделом 3 настоящего Приложения;
- 4.2. Если сумма набранных очков в сыгранных матчах каждого игрока до переигровки и после переигровки равна, для выявления победителя назначается дополнительный матч (Овертайм) длительностью три минуты;
- 4.3. Если победитель не выявлен, назначаются дополнительные три минуты игры повторно до момента, пока не определится победитель матча;
- 4.4. Все статистические данные для каждого игрока при переигровке сохраняются и складываются со статистическими данными после переигровки;
- 4.5. Мяч, забитый в момент дисконнекта игрока, при переигровке засчитывается только по решению Главного судьи, при рассмотрении видеоповтора момента;
- 4.6. При переигровке индивидуальные фолы каждого Бота суммируются с фолами этого матча до переигровки и при достижении в сумме шестого фола игрок обязан отправить Бота на скамейку запасных и выпустить вместо него Бота с замены;
- 4.7. Если дисконнект произошел у одного и того же игрока при переигровке, то Технический судья вправе применить спортивную санкцию этому игроку в виде технического поражения со счётом 0 — 20, без сохранения статистики;
- 4.8. Если игрок отказывается от переигровки, то их команде присуждается поражение со счётом 0 — 20;

4.9. Каждому игроку необходимо сделать несколько скриншотов финальной статистики матча:

4.9.1 скриншот статистики в момент остановки матча;

4.9.2 скриншот статистики по окончании переигровки;

4.9.3 скриншот статистики каждого дополнительно назначенного времени;

4.9.4 Направить все скриншоты необходимо Техническому судье Соревнований посредством PlayStation Messages в чат, созданный одним из официальных аккаунтов PSN Организатора (фотография экрана не принимается, необходим именно скриншот, сделанный средствами PlayStation).

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

Согласие родителей на участие ребенка в соревнованиях

Я _____

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

родитель/законный представитель _____

(нужное подчеркнуть) ФИО участника полностью)

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

_____, добровольно соглашаюсь на участие моего ребенка (опекаемого) во Всероссийском Чемпионате по интерактивному баскетболу 1x1 среди мужчин сезона 2021/2022 гг. (далее – «Соревнования») и при этом:

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

(указывается кому (ФИО) и номер телефона)

3. Я обязуюсь, что я и мой ребенок (опекаемый) будем следовать всем требованиям организаторов Соревнований, связанными с вопросами безопасности.
4. Я самостоятельно несу ответственность за личное имущество, используемое во время Соревнования, и в случае его поломки не имею права требовать компенсации.
5. Я подтверждаю, что я и мой ребёнок (опекаемый) ознакомлены с Положением о проведении Всероссийского Чемпионата по интерактивному баскетболу 1x1 среди мужчин сезона 2021/2022 гг.
6. Я согласен с тем, что выступление моего ребенка (опекаемого) и интервью с ним может быть записано и показано в средствах массовой информации, на иных информационных ресурсах (в том числе сайтах и социальных сетях), а также записано и показано в информационных/рекламных целях без ограничений по времени и формату и без компенсации в отношении этих материалов.

_____/ _____/

(подпись)

(ФИО родителя/законного представителя)

« ____ » _____ 20__ г.

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

**Заявка на участие во Всероссийском Чемпионате по интерактивному баскетболу
1x1 среди мужчин сезона 2021/22 гг.**

Настоящим я, _____ заявляю
о готовности участвовать во Всероссийском Чемпионате по интерактивному
баскетболу 1x1 среди мужчин сезона 2021/22 гг.

Имя Фамилия		Город проживания	
Номер телефона		e-mail	
PSN ID		Discord ID	
Дивизион		Twitch	

1. Все игроки добровольно предоставляют свои персональные данные в соответствии с разделом 7 Положения о проведении «Всероссийского Чемпионата по интерактивному баскетболу 1x1 среди мужчин сезона 2021/22 гг.», подтверждаю свое согласие на обработку Организатором Соревнования – Общероссийской общественной организацией «Российская Федерация Баскетбола» «РФБ» – предоставленных персональных данных, включая сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, распространение, блокирование, удаление, уничтожение для целей проведения настоящего Соревнования на весь срок его проведения и в течение 10 (десяти) лет после его окончания, в соответствии с положениями, предусмотренными Законом «О персональных данных».
2. Спортсменам, не достигшим 18-ти летнего возраста необходимо предоставить письменное разрешение от родителей или законных представителей.
3. Заявка, содержащая неверные и/или недостоверные сведения, признается недействительной. В этом случае Организатор вправе отказать в допуске участника/команды к соревнованию.

Дата _____

Участник _____/_____ / _____