КИБЕРЛИГА РФПЛ ПО ИГРЕ EFOOTBALL PES 2020

РЕГЛАМЕНТ

ГЛАВА 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА

1. Цели проведения

1.1. Определение по спортивному принципу футбольного клуба – победителя Чемпиона Российской футбольной Премьер-Лиги (далее «Турнир», «Соревнования») по компьютерной симуляции футбола (далее также – «киберфутбол»).

2. Задачи проведения

2.1. Расширение базы активных болельщиков клубов Российской футбольной Премьер-Лиги (далее – «РФПЛ»), популяризация брендов клубов РФПЛ;

2.2. Содействие развитию киберфутбола, как киберспортивной дисциплины в Российской Федерации;

2.3. Популяризация киберфутбола в сочетании с занятиями реальным футболом и пропагандой здорового образа жизни;

2.4. Содействие в формировании и подготовке футбольных киберспортивных игроков и команд. Развитие киберспортивной инфраструктуры клубов РФПЛ.

ГЛАВА 2. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

3. О Турнире. Регламент проведения

3.1. Полное наименование Соревнования – «Киберлига РФПЛ по игре eFootball PES 2020». Допустимые варианты – «Чемпионат по eFootball PES 2020»; «Киберлига 2020».

3.2. Территория проведения Турнира – Российская Федерация.

3.3. Организация и проведение Соревнования осуществляются в соответствии с настоящим Регламентом.

3.4. Настоящий Регламент устанавливает порядок проведения спортивной части Турнира, а также вопросы, связанные с судейством, медийной составляющей (в т.ч. с трансляциями) и взаимодействием со СМИ.

3.5. Турнир проводится не в целях рекламы. Данный Турнир не является мероприятием, основанным на риске, поэтому не требует обязательной регистрации или направления уведомления в соответствующие государственные органы. Плата за участие в Турнире не взимается. Весь Призовой фонд Турнира формируется за счет Организатора.

4. Организаторы

4.1. Организатором Турнира является НП «Российская футбольная Премьер-Лига» (ОГРН 1037739291127, ИНН 7704233830, расположенное по адресу: 119270, Россия, г. Москва, Лужнецкая наб., д. 8, стр. 1; почтовый адрес: 107045, Россия, г. Москва, ул. Трубная, д. 14), заключившее договор с KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT B.V., корпорацией, учрежденной в Нидерландах за номером 33297816, юридический адрес: SL4 1BG Великобритания, Виндзор, Шит Стрит, 14-16 (далее – «**Konami**») на проведение Турнира, действующее при выполнении обязательств по такому договору от своего имени, но за счет и по поручению Konami.

4.2. Техническим оператором Турнира является индивидуальный предприниматель, зарегистрированный в соответствии с законодательством Российской Федерации, заключивший договор с Организатором на проведение Турнира, действующий при выполнении обязательств по такому договору от своего имени, но за счет и по

поручению/заданию Организатора с целью проведения Турнира и выявления Победителя(ей) Турнира согласно настоящему Регламенту, а именно – Индивидуальный предприниматель Сенаторов Александр Николаевич (ОГРНИП 318774600236812, ИНН 773376928783).

4.3. Непосредственное руководство подготовкой и проведением Турнира осуществляет Организационный комитет (далее – Оргкомитет).

4.4. Проведение спортивной части Турнира и определение результатов осуществляет Судейский комитет, состав которого определяется решением Оргкомитета.

4.5. Организация игровых мест и контроль за обеспечением их бесперебойной работы, формирование исходного сигнала для передачи его на трансляцию в месте проведения Турнира возлагается на Технического оператора Турнира.

4.6. Вопросы, связанные с информированием, продвижением Турнира в СМИ и вопросы определения спонсоров Турнира возлагаются на Оргкомитет.

4.7. При возникновении спорных ситуаций, связанных с организацией и проведением Турнира, разрешение которых невозможно на основании положений настоящего Регламента, Председатель Оргкомитета имеет право принимать по ним решения с последующим информированием участников Турнира. Такие решения являются обязательными для всех участников Турнира, руководителей, иных должностных лиц и специалистов клубов РФПЛ, а также всех комитетов Турнира, задействованных в проведении Турнира и иных мероприятиях, с ним связанных.

5. Игровая платформа и игровая дисциплина

5.1. Для Турнира допускается только игровая платформа Sony PlayStation 4 (далее – "PlayStation").

5.2. Игровой дисциплиной Турнира является компьютерная симуляция футбола - игра «eFootball PES 2020» (далее также – «PES2020») производства компании «Konami».

6. Сроки и место проведения

6.1. Отборочные этап. Место проведения – сеть Интернет. Сроки: «02 февраля 2020 г. –«09» февраля 2020г.

6.2. Проведение финальной стадии Турнира – «22» февраля 2020 г. Место и точные сроки проведения будут определены дополнительно и опубликованы на сайте в сети Интернет https://premierliga.ru/esport и в социальных сетях: https://vk.com/officialpes и https://vk.com/rpl.

ГЛАВА 3. ФОРМАТ, УЧАСТНИКИ И СХЕМА ПРОВЕДЕНИЯ

7. Формат

7.1. Киберлига проходит в два этапа – Отборочный этап Турнира и Финальный этапа Турнира.

7.2. Отборочные этапы Турнира – индивидуальные соревнования киберспортсменов (далее также – «киберфутболисты», «игроки») в формате «один на один». Количество отборочных этапов Турнира равно количеству футбольных клубов, подавших заявку на участие в Турнире. Победители отборочных этапов Турнира получают право выступления в составе команды клуба (состоящей из двух киберфутболистов) в финальном этапе Турнира от имени клуба, в интересах которого проводился соответствующий отборочный этап. Отборочные этапы Турнира разделены на два пула:

1 пул – Отборочные этапы Турнира, проходящие «02» февраля 2020 года для следующих клубов РФПЛ: Зенит, Ростов, ЦСКА, Спартак, Краснодар, Арсенал, Оренбург, Ахмат.

2 пул – Отборочные этапы Турнира, проходящие «09» февраля 2020 года для

следующих клубов РФПЛ: Локомотив, Урал, Рубин, Динамо, Крылья Советов, Уфа, Сочи, Тамбов.

7.3. Финальный этап Турнира – командные соревнования футбольных клубов, входящих в РФПЛ на условиях членства, в формате «два на два», при условии, что хотя бы один из игроков команды клуба является победителем отборочного этапа Турнира.

8. Участники

8.1. К участию в отборочном этапе Турнира допускаются граждане Российской Федерации, достигшие возраста 16-ти лет, зарегистрированные и постоянно проживающие на территории Российской Федерации, знакомые с основами игры «PES 2020» и обладающие начальным уровнем умений и навыков игры в футбольный симулятор, являющиеся пользователями глобальной сети Интернет - участниками социальной сети Вконтакте, зарегистрированными в соответствии с правилами ее функционирования, имеющими зарегистрированную учетную запись Playstation Network (PSN), совершившими последовательность конклюдентных действий, предусмотренных настоящим Регламентом, результатом которых является регистрация в качестве участника Турнира (далее – «участники отборочного этапа Турнира»).

8.1.1. <u>По решению ФК «Локомотив» к участникам отборочного этапа Турнира среди лиц, подавших заявки на участие за ФК «Локомотив», предъявляется дополнительное требование – наличие клубной карты ФК «Локомотив». Лица, подавшие заявку на участие в отборочном этапе Турнира за ФК «Локомотив» и не обладающие такой клубной картой, не вправе принимать участие в отборочном этапе Турнира. В случае, если по каким-либо причинам (в т.ч. техническим) такая регистрация была произведена, все неблагоприятные последствия, связанные с отказом лицу в участии за команду киберфутболистов ФК «Локомотив», такое зарегистрированное лицо несет самостоятельно.</u>

8.2. Участниками финального этапа Турнира являются футбольные клубы РФПЛ, представленные командами, состоящими из двух киберспортсменов.

8.3. Каждый клуб вправе заявить напрямую (без прохождения отборочного этапа) к участию в финальном этапе Турнира по одному киберспортсмену путем направления по электронной почте заявки в адрес Организатора.

8.4. Каждый клуб может заявить на финальный этап Турнира двух киберспортсменов, при условии, что как минимум один из них является победителем соответствующего отборочного этапа Турнира, проводимого за право выступления от имени того или иного клуба. Клуб вправе самостоятельно провести отборочные соревнования, в т.ч. оффлайн, с целью выявления победителя, который получит право быть заявленным на участие в настоящем Турнире без участия в отборочном этапе Турнира согласно п. 8.3 настоящего Регламента.

8.5. В случае если клуб не воспользуется правом, предоставленным п. 8.3 настоящего Регламента, команда киберфутболистов для участия в финальном этапе Турнира от имени того или иного клуба формируется из числа киберфутболистов, занявших первое и второе места соответствующего отборочного этапа Турнира.

8.6. Клуб не вправе принимать в состав команды киберфутболистов, принимавших участие в отборочном этапе Турнира, дающем право выступления за какой-либо другой клуб. Клуб вправе ходатайствовать перед Оргкомитетом об отказе победителю соответствующего отборочного этапа Турнира в выступлении за команду киберфутболистов Клуба в случае выявления факта активной фанатской поддержки победителем соответствующего отборочного этапа Турнира другого футбольного Клуба, принимающего участие в Чемпионате России по футболу среди команд клубов Премьер-Лиги сезона 2019/2020. В целях снижения имиджевых рисков Клуба, последний вправе инициировать в отношении победителя соответствующего отборочного этапа Турнира проверку службой безопасности Клуба на предмет его привлечения к уголовной и административной ответственности, а также на предмет участия в несанкционированных акциях радикальных фанатских группировок, и в случае выявления указанных фактов, Клуб также вправе ходатайствовать перед Оргкомитетом об отказе победителю соответствующего отборочного этапа Турнира в

выступлении за команду киберфутболистов Клуба. Отказ Клуба в участии победителя соответствующего отборочного этапа Турнира не является окончательным, а носит лишь рекомендательный характер, окончательное решение в допуске или отказе в выступлении за команду киберфутболистов Клуба принимает Оргкомитет.

8.7. Киберспортсмен вправе принимать участие в отборочном этапе Турнира исключительно за один клуб для каждого из двух пулов, указанных в п. 7.2 Настоящего регламента.

8.8. Киберспортсмен, заявленный от имени клуба в финальный этап Турнира напрямую (согласно п. 8.3 настоящего Регламента) не может принимать участие в отборочных этапах Турнира.

8.9. Для участия в отборочных этапах Турнира гражданам РФ необходимо зарегистрироваться в качестве участника в группе социальной сети Вконтакте, размещенной по адресу - https://vk.com/officialpes. Во время подготовки и во время проведения отборочных этапов Турнира от участника потребуется предъявить документ, удостоверяющий личность, контактные данные и подтверждение регистрации на территории Российской Федерации.

8.10. Заявки на участие в первом пуле отборочного этапа Турнира принимаются с 12:00 (МСК) 24.01.2020 года до 22:00 (МСК) 31.01.2020 года, путем инициации диалога с чат ботом по ссылке https://vk.com/officialpes. Заявки на участие во втором пуле отборочного этапа Турнира принимаются с 12:00 (МСК) 03.02.2020 года до 22:00 (МСК) 07.02.2020 года, путем инициации диалога с чат ботом по ссылке https://vk.com/officialpes. Заявки на участие в Турнире, полученные после установленного настоящим пунктом момента, регистрации не подлежат.

8.11. К участию в Турнире не допускаются работники НП «РФПЛ», компании Konami или ее дочерних компаний, компаний-партнеров, представителей рекламных, маркетинговых и информационных агентств, а также члены семей сотрудников НП «РФПЛ» и клубов (за исключением профессиональных киберспортсменов, заключивших трудовой договор с клубом). Принимая участие в Турнире, участник безусловно принимает и соглашается соблюдать данный Регламент.

8.12. Принимая участие в Турнире, а именно, совершая последовательность конклюдентных действий, указанных в настоящем Регламенте, имеющих целью участие в Турнире, участники отборочного этапа Турнира, а также профессиональные киберспортсмены, имеющие соглашение с клубом:

- подтверждают, что ознакомлены и соглашаются с настоящим Регламентом;
- подтверждают достижение ими шестнадцатилетнего возраста;
- несут ответственность за все негативные последствия нарушения данных в соответствии с настоящим Регламентом гарантий;
- разрешают Организатору использовать его изображения, персональные данные путем размещения (публикации) в открытом доступе в сети Интернет, в том числе на официальных страницах Организатора в социальных сетях, в онлайн и оффлайн каналах СМИ, а также в сопутствующих Турниру рекламных материалах.
- соглашается с обработкой персональных данных, предоставленных при регистрации в социальной сети «ВКонтакте» Организатору и Техническому оператору Турнира в целях проведения Турнира.

8.13. Киберспортсмены-победители отборочных соревнований, получившие право на участие в финальном этапе Турнира, обязаны подтвердить своё участие в финальном этапе и финансовые условия (пункт 17.3 настоящего Регламента) не позднее двух рабочих дней после даты окончания соответствующего отборочного этапа Турнира.

8.14. В случае отказа победителя соответствующего отборочного этапа Турнира (а в случае, указанном в п. 8.5 Регламента – участников, занявших следующие после победителя места) участвовать в финальном этапе (в том числе в случае подписания соглашения с клубом РФПЛ и участия в финальном этапе в качестве представителя клуба РФПЛ), Оргкомитет производит замену из числа участников соответствующего отборочного этапа, имеющих

наилучшие турнирные показатели, а именно: количество побед в матчах соответствующего отборочного этапа; лучшая разница забитых и пропущенных мячей во всех матчах соответствующего отборочного этапа; по наибольшему числу забитых мячей во всех матчах соответствующего отборочного этапа. Такие замененные участники признаются победителями соответствующего отборочного этапа Турнира.

8.15. Организаторы Турнира вправе отказать в участии в Турнире лицам, которые проявляют в социальных сетях, высказываниях в СМИ, публикациях в сети Интернет негативное отношение к Турниру, РФПЛ, клубам РФПЛ, игрокам клубов РФПЛ, компании Konami и ее аффилированным лицам, спонсорам и партнерам РФПЛ, а также иным лицам, не соответствующим условиям пунктов 8.1 и 8.11 Регламента.

8.16. Команды киберспортсменов, представляющих тот или иной клуб РФПЛ, должны принимать участие в финальном этапе Турнира исключительно в одежде и экипировке, предоставленной представляемым клубом РФПЛ.

9. Схема проведения

9.1. Турнир состоит из отборочных этапов (по количеству клубов, подавших заявки на участие в Турнире) и финального этапа.

9.2. Отборочные этапы

9.2.1. Информация о проведении отборочных этапов Турнира будет размещаться на сайте https://premierliga.ru/esport и в социальных сетях: https://vk.com/officialpes и https://vk.com/rpl.

9.2.2. Отборочные этапы Турнира будут проходить в режиме он-лайн в сети Интернет;

9.2.3. Максимальное число участников отборочных этапов: 512 для каждого из Клубов;

9.2.4. В каждом отборочном этапе киберспортсмены обязаны играть исключительно за тот клуб в интересах которого проходит конкретный отборочный этап.

9.2.5. Регистрация участников проходит на платформе https://vk.com/officialpes и https://esports.mail.ru/.

9.2.6. Формат проведения отборочных этапов - индивидуальные соревнования Киберспортсменов в формате «один на один» по системе BO3 Single Elimination – олимпийская система на вылет до 2-ух побед в каждом из раундов.

9.2.7. Киберспортсмен, который в результате жеребьевки на турнирной площадке https://esports.mail.ru, играет на домашней площадке (указан в матче первым) ответственен за создание игровой комнаты в режиме «Зал товарищеских матчей» на игровом сервере Cyberleague RPL в зале команды, в интересах которой проводится соответствующий отборочный этап Турнира с настройками игровой среды указанными в п. 9.2.9 Настоящего регламента.

9.2.8. Подробный алгоритм участия в отборочном этапе Турнира будет представлен на официальной странице https://vk.com/officialpes и на страницах отборочных этапов на сайте https://esports.mail.ru/.

9.2.9. Все матчи отборочных этапов проходят в режиме «Зал товарищеских матчей» в разделе «В сети» со следующими настройками игровой среды:

- Платформа: Sony Playstation 4.
- Название комнаты: По умолч.
- Доступ в комнату: Ничего не выбирать
- Общие параметры:

Режим игры: Зал товарищеских матчей
Стадион: Любой
Травмы: Выкл.
Мяч: Любой с белым оттенком или MERLIN RPL

Длительность матча: 10 минут
Дополнительное время: Вкл.
Дополнительное время: Вкл. Макс. число замен: 3
Эмоции игроков: Вкл
Команда: Клуб в интересах которого проходит соответствующий отборочный этап
Физическое состояние (ДОМА/В ГОСТЯХ): →
Тактики: стандартные или специальные тактики команд
Контроллер: Стандартный PS4 контроллер (Dualshock 4)

9.2.10. Паузы в игре:

- Паузы в игре можно брать только на своей половине поля или во время стандартов (пенальти, штрафной, аут и т.п.);
- Если пауза взята на чужой половине поля, то после отключения паузы нужно сделать пас назад на свою половину поля или до того момента, который явно показывает, что преимуществом от нажатия паузы вы не обладаете, тогда это не считается нарушением правил;
- Если соперник взял паузу на вашей половине поля, потом отключил её и продолжил атаку и это привело к забитому голу, то необходимо сохранить запись матча и отправить ссылку на запись матча судье Турнира;
- Три предупреждения на неправильное использование пауз в игре наказываются снятием с Турнира;
- Все претензии по подобным ситуациям рассматриваются только при наличии записи матча

9.2.11. Паузы и перерывы между играми:

- После начала игр участник обязан сыграть все игры в серии;
- Перерывы между матчами не должны превышать 5 минут;

Разрыв соединения в игре:

- После разрыва матч пересоздаётся и доигрывается оставшееся время, которое высчитывается по формуле (95 минут минус (-) время, на котором произошёл разрыв соединения);
- Если после разрыва соединения Киберспортсмен отказывается от продолжения матча, то он подлежит дисквалификации с Турнира;
- Матч доигрывается теми же командами, которыми игроки начинали играть до разрыва соединения;
- Если до разрыва соединения был назначен пенальти, то после разрыва матч начинается, а пенальти засчитывается, как реализованный, игрок получает +1 к забитым голам;
- Если до разрыва был удалён игрок, то после восстановления матча игроки должны воссоздать удаление этого игрока.

9.3. Финальный этап

9.3.1. Турнир представляет собой командные соревнования футбольных клубов, входящих в РФПЛ на условиях членства, в формате «два на два», состоящие из групповой стадии и стадии плей-офф.

9.3.2. Групповая стадия является соревнованием внутри четырех групп (A, B, C и D).

9.3.3. В групповой стадии команды проводят матчи по круговой системе, по два матча каждая с каждой. По итогам матчей на групповой стадии участникам присуждаются очки по системе: за победу в матче начисляются три очка, за ничью - одно очко, за поражение очки не начисляются.

9.3.4. Места команд в турнирных таблицах групповой стадии и по её итогам определяются по сумме очков, набранных во всех сыгранных матчах. Внутри каждой группы участник, набравший большее количество очков, располагается в текущей и итоговой таблицах выше участника, набравшего меньшее количество очков.

9.3.5. В случае равенства очков у двух и более участников места в таблицах групповой стадии определяются:

- по наибольшему числу побед во всех матчах;
- по результатам игр между собой (число очков, количество побед, разность забитых и пропущенных мячей, число забитых мячей);
- по лучшей разницы забитых и пропущенных мячей во всех матчах;
- по наибольшему числу забитых мячей во всех матчах.

9.3.6. При абсолютном равенстве всех указанных показателей места участников в итоговых турнирных таблицах групповой стадии определяются в дополнительном матче (турнире) между этими участниками, в случае если необходимо определить участников стадии плей-офф.

9.3.7. По итогам групповой стадии команды, занявшие в своих группах первые и вторые места, проходят в следующую стадию Турнира – плей-офф.

9.3.8. Формирование пар на стадии плей-офф:

¼ финала а) 1 место группы A - 2 место группы D (ПАРА 1)
б) 1 место группы B - 2 место группы C (ПАРА 2)
в) 1 место группы C - 2 место группы B (ПАРА 3)
г) 1 место группы D - 2 место группы A (ПАРА 4)

½ финала а) победитель ПАРА 1 — победитель ПАРА 2
б) победитель ПАРА 3 — победитель ПАРА 4

В финале встречаются победители полуфинальных пар.

9.3.9. Формат проведения плей-офф стадии финального турнира - командные в формате «два на два» по системе BO3 Single Elimination – олимпийская система на вылет до 2-ух побед в каждом из раундов.

Все матчи финального проходят в режиме товарищеский матч (2x2) со следующими настройками игровой среды:

• Платформа: Sony PlayStation 4.

• Параметры экрана матча:
Отображение радара: Внизу
Вставка с именем игрока: Вкл.
Цвет точек радара (ДОМА): По умолч.
Цвет точек радара (В ГОСТЯХ): По умолч.
Индикатор силы: Вкл.
Отображение курсора: Вкл.
Индикатор выносливости: Вкл.
Время/Счет: Вкл.
Показать имена игроков соперника: Вкл.
Подсказки при стандартах: Выкл.

• Параметры яркости:
Контраст должен быть установлен на уровне (50)
Яркость должна быть установлена на уровне (75)

• Параметры вибрации контроллера:
Вибрация контроллера: Выкл.

• Параметры звука:
Все звуковые параметры должны быть установлены на максимальном уровне (15), за исключением параметра громкости комментатора, который должен быть выключен (0)

• Параметр скорости игры:
Параметр скорости игры должен равняться (0)
• Настройки официального соревнования eFootball PES 2020:
Ограничение функции: Вкл.
• Общие параметры:
Режим игры: Товарищеский матч (2x2)
Стадион: На усмотрение судей и оргкомитета Турнира

Длительность матча: 10 минут
Дополнительное время: Вкл. (за исключением матчей группового этапа)
Дополнительное время: Вкл. (за исключением матчей группового этапа)
Макс. число замен: 3
Эмоции игроков: Вкл
Травмы: Выкл.
Сложность игры: Звезда футбола
Время: Вечер
Сезон/Погода: Лето/Ясно
Скорость игры: Нормальная
Команда: Клуб
Физическое состояние (ДОМА/В ГОСТЯХ): →
Настройки камеры: Широкоугольная динамическая
• Параметры команд и контроллеров:
Тактики: стандартные или специальные тактики команд
Контроллер: Стандартный PS4 контроллер (Dualshock 4)

10. Нарушения и наказания финальной стадии Турнира.

10.1. Предупреждения и наказания могут вынести только один из судей или главный судья, утвержденные Регламентом Турнира;

10.2. Запрещается останавливать игру (ставить паузу), выполнять замену или корректировать расстановку и тактику своей команды, если мяч в игре и находится у участника-соперника (равно – нет контроля мяча) или мяч находится на половине поля соперника (в данных случаях – нарушитель). Участник получает предупреждение. За повторное нарушение в групповой стадии участник наказывается техническим поражением со счетом 0:3 в том матче, где произошло повторное нарушение, голы учитываются при закрытии групповой стадии. За повторное нарушение на стадии плей-офф участник наказывается добавлением 1-го гола в том матче, где произошло повторное нарушение (гол забивается во время матча судьей соревнований в собственные ворота "нарушителя");

10.3. Запрещается тянуть время. Запрещается находиться на своей половине поля с мячом без прессинга со стороны соперника более чем 5 минут игрового времени без попыток идти в атаку. Участник получает предупреждение. За повторное нарушение участник наказывается техническим поражением со счетом 0:3 в том матче, где произошло повторное нарушение, голы учитываются при закрытии групповой стадии;

10.4. Если участник нарушает установленные пункты регламента – то получает предупреждение (Судья Турнира может аннулировать предупреждение, если оно не значимое и никак не влияло на ход Турнира/матча). За повторное нарушение участник наказывается техническим поражением со счетом 0:3 в том матче, где произошло повторное нарушение. Следующим наказанием будет дисквалификация;

10.5. Запрещается выходить из игры до финального свистка без разрешения судьи Турнира. В случае умышленного разрыва, а также неумышленного (отключение света и пр.) с последующим отказом от доигровки, приплюсовываются голы к счету: * до 45 минуты + 4 гола * с 46 по 65 минуту + 3 гола * с 66 по 85 минуту + 2 гола * с 86 минуты + 1 гол;

10.6. Участникам соревнований запрещается использовать нецензурную лексику. За использование нецензурной лексики судья соревнований в праве дисквалифицировать участника;

10.7. Запрещается участнику (сопернику), а также болельщику умышленно отвлекать участника соревнований от игры. Если судья посчитает, что на исход встречи начинают влиять "внешние факторы" (при этом встреча не должна завершиться), то за ним остается право остановить матч и назначить переигровку;

10.8. При отказе вносить результаты игры в протокол Турнира или несообщении результата судье Турнира после сыгранного матча снимаются 3 очка с участника, совершившего нарушение, и судья в праве выставить участнику техническое поражение со счётом 0:3;

10.9. За несогласие с решением судьи Турнира и последующим обсуждением этого решения путём "негативных высказываний" в адрес судьи или Организаторов на проходящем Турнире или интернет-ресурсах, главный судья Турнира в праве дисквалифицировать участника соревнований;

10.10. Все предупреждения и наказания заносятся в протокол нарушений (находится у главного судьи соревнований);

10.11. Если участник соревнований не явился на регистрацию в Турнире или к старту игр, при этом не проинформировав заблаговременно Организаторов о причинах отсутствия (а ровно "попытка срыва игр"), то участнику присваивается техническое поражение со счетом 0:3.

11. Непредвиденный разрыв матча

11.1. Если в игре произошел разрыв, то необходимо доиграть оставшееся время. Время на доигровку определяется следующим образом: 90 минут "+" 5 минут "-" сыгранное время до разрыва. Мячом вначале владеет участник, находившийся с мячом в момент разрыва. После завершения времени доигровки выйти из игры. Мячи, которые забиты после времени доигровки, не засчитываются;

11.2. Покидать игровое место в сериях плей-офф участник может только между играми и время паузы между играми не должно превышать 5 минут;

12. Решение спорных моментов

12.1. Вопросы, не предусмотренные Регламентом Турнира, рассматриваются главным судьей и Организаторами;

12.2. Все спорные вопросы, не внесённые в Регламент, решает главный судья Турнира;

12.3. Организаторы оставляют за собой право изменять и дополнять Регламент Турнира, если в нём не были прописаны какие-либо важные моменты или были допущены нарушения и ошибки до начала Турнира.

13. Общие правила поведения

13.1. Участники обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять дружелюбное и вежливое отношение к зрителям, представителям прессы, администрации Турнира, а также к другим участникам. Участники обязаны воздерживаться от употребления грубых и оскорбительных выражений и совершения таковых действий. Запрещено агрессивное поведение, в том числе домогательства и угрозы. Запрещены оскорбления словами, действиями, драки, а также любые угрожающие действия или высказывания в адрес любых участников, зрителей, представителей администрации или любых других лиц. Запрещено наносить ущерб игровым станциям, контроллерам и любому другому оборудованию Турнира.

13.2. Запрещены любые действия, мешающие процессу игры, включая, но не ограничиваясь, намеренную порчу игровой станции, вмешательство в подачу электроэнергии. Запрещены азартные игры, включая ставки на исход игр.

13.3. Любой участник должен уважительно относиться к сопернику и Организаторам Турнира.

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

- Побуждающие к совершению противоправных действий, призывающие к насилию и жестокости, а также иным действиям, противоречащим законодательству РФ.
- Содержащие бранные слова, непристойные и оскорбительные образы, сравнения и выражения, в том числе, в отношении пола, расы, национальности, профессии, социальной категории, возраста, языка человека и гражданина, официальных государственных символов (флагов, гербов, гимнов), религиозных символов, объектов культурного наследия (памятников истории и культуры) народов Российской Федерации, а также объектов культурного наследия, включенных в Список всемирного наследия.
- 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, материалы эротического или/и порнографического характера и другие материалы, которые могут не соответствовать требованиям законодательства РФ.
- Содержащие информацию, которая направлена на пропаганду войны, разжигание национальной, расовой или религиозной ненависти и вражды, а также иной информации, за распространение которой предусмотрена уголовная или административная ответственность.

14. Ответственность

14.1. Участники несут ответственность за все свои действия и высказывания во время Турнира и на территории проведения Турнира;

14.2. Участники несут ответственность за технику, которой пользуются во время Турнира.

15. Техника

15.1. Участники обязаны беречь технику, предоставляемую им и используемую ими во время Турнира;

15.2. Участники, виновные в порче или выходе из строя техники, предоставляемой им и используемой ими во время Турнира, обязаны компенсировать (равно - купить новую или б/у, но в хорошем и рабочем состоянии) или восстановить работоспособность техники;

15.3. Участники не имеют права выносить выданную им технику с территории проведения Турнира;

15.4. Участники вправе использовать принадлежащие им контроллеры Dualshock 4 только при условии, что они являются оригинальными (произведенными компанией Sony) и внешний облик таких контроллеров согласован с Оргкомитетом Турнира;

15.5. Переходники и т.п. устройства, позволяющие подключать неоригинальные контроллеры запрещены.

16. Дополнительные требования к участникам

В срок не позднее чем за 5 дней до начала финального этапа Турнира Оргкомитет и Судейский комитет обязаны посредством электронной почты, либо публикации в группе https://vk.com/officialpes ознакомить участников (или их представителей из числа работников клубов РФПЛ) с дополнительными требованиями к проведению матчей, относящимися к:

- расписанию матчей и протокольным вопросам;
- правилам поведения на игровом месте и в месте проведения Турнира;
- экипировке и техническому оснащению участников;
- требованиям трансляций;
- правилам общения с журналистами;
- прочим требованиям.

ГЛАВА 4. УСЛОВИЯ ОРГАНИЗАЦИИ ТУРНИРА

17. Финансовые условия. Бюджет

17.1. Взносы с киберфутболистов и клубов РФПЛ за участие в Турнире не предусмотрены.

17.2. Технический оператор Турнира, оплачивает: 1) Билет эконом-класса «туда-обратно» на самолет с вылетом из ближайшего к месту жительства победителя отборочных этапов Турнира аэропорта до места проведения финального этапа Турнира; 2) До двух ночей проживания в номере гостиницы, выбранной Техническим оператором Турнира, в городе проведения финального этапа Турнира; 3) Аэропортовые и другие сборы, связанные с упомянутыми выше пунктами. 4) Трансфер от аэропорта до гостиный и от гостиницы до места проведения финального этапа и обратно; 5) расходы на организацию двухразового питания участников финального этапа Турнира в день его проведения. Расходы, связанные с проездом победителей отборочных этапов Турнира от их места жительства до ближайшего аэропорта при дороге до места проведения финального этапа Турнира, а также расходы, связанные с проездом от аэропорта до места жительства при дороге обратно, а также какие-либо иные расходы, не связанные с расходами, указанными в первом предложении настоящего пункта Регламента, оплачиваются участниками Турнира самостоятельно.

17.3. Победители отборочных этапов обязаны предоставить Организаторам свои контактные данные (телефон, адрес электронной почты) и паспортные данные, необходимые для бронирования авиабилетов.

18. Юридические условия

18.1. Соглашаясь на участие в Киберлиги РФПЛ по игре eFootball PES 2020, каждый участник тем самым:

- принимает на себя полную ответственность за понесенный ущерб, включая физические травмы и/или ущерб личной собственности, который был понесен в ходе участия в любом из мероприятий; Организаторы не несут ответственности за ущерб, причиненный участникам, за исключением причиненного в результате умышленных действий или грубой неосторожности Организаторов, а также за исключением ответственности, которая не может быть исключена в соответствии с применимым правом;

- соглашается с тем, что Организаторы вправе использовать его имя, фотографии и видеосъемку с его участием на турнире на веб-сайтах Организаторов, а также в любых публичных и рекламных мероприятиях РФПЛ, Konami или других акциях Организаторов без ссылок на источник, дополнительных уведомлений или компенсаций, кроме случаев, предусмотренных применимым законодательством;

- соглашается с тем, что Организаторы будут обрабатывать, хранить и использовать личные и контактные данные участника для целей организации и проведения соревнования, в том числе для связи с участником;
- обязуется выступать в финальном этапе Турнира (в случае прохождения в финальный этап) в предоставленной клубом РФПЛ, за который выступает участник Турнира, игровой экипировке.

ГЛАВА 5. ВЕЩАТЕЛЬ И ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОЛИТИКА

19. Трансляция

19.1. Для обеспечения максимально возможного охвата целевой аудитории путем организации трансляций матчей, повышения коммерческой привлекательности Турнира для потенциальных спонсоров и партнеров, Оргкомитет самостоятельно выбирает Вещателя, либо принимает решение о самостоятельной трансляции Турнира. Варианты

сотрудничества с Вещателем, финансовые и иные отношения с ним, а также требования по качеству трансляции подбираются из соображений целесообразности и с учетом интересов НП «РФПЛ».

20. Информационные партнеры

20.1. Аккредитация и статусы информационных партнеров из числа СМИ и взаимоотношения с ними, количественные и качественные показатели охвата аудитории также регулируются с учетом интересов Организатора.

ГЛАВА 6. НАГРАЖДЕНИЕ

21. Победитель

21.1. Победителем Турнира признается клуб, одержавший победу в финальном этапе в стадии плей-офф.

21.2. Клубу, занявшему первое место в финальной стадии Турнира, присваивается звание «Чемпион Киберлиги РФПЛ по игре eFootball PES 2020» ему вручаются грамота, кубок.

22. Призеры

22.1. Клубу, занявшему второе место, присваивается звание "Финалист Киберлиги РФПЛ по игре eFootball PES 2020» с вручением грамоты.

22.2. Клубам, потерпевшим поражение в полуфиналах финального этапа Турнира, присваивается звание «Призёр» Киберлиги РФПЛ по игре eFootball PES 2020» с вручением грамоты. Матч за третье место не играется.

23. Размер призового фонда Турнира составляет 1 000 000 (один миллион) рублей. Порядок распределения призового фонда:

23.1. 50% от общего призового фонда получает команда киберфутболистов, занявших первое место в Турнире, каждый участник команды киберфутболистов получает 50% от выигрыша;

23.2. 30% от общего призового фонда получает команда киберфутболистов, занявших второе место в Турнире, каждый участник команды киберфутболистов получает 50% от выигрыша;

23.3. 10% от общего призового фонда получает команда киберфутболистов, занявших первое место в Турнире, каждый участник команды киберфутболистов получает 50% от выигрыша.

24. Организатор удерживает из сумм выигрыша суммы налогов на доходы физических лиц и при выплате денежных призов самостоятельно обеспечивает выполнение требований действующего законодательства по их перечислению в соответствующие бюджеты.