

# КИБЕРЛИГА Pro Series 2020 Серия 1

## РЕГЛАМЕНТ

### ГЛАВА 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА

#### 1. Цели проведения

- 1.1. Определение по спортивному принципу футбольного клуба – победителя КиберЛиги Pro Series 2020 **Серия 1** (далее «Турнир», «Соревнования», «Киберлига») по компьютерной симуляции футбола (далее также – «киберфутбол»).
- 1.2. Обеспечение досуга граждан в сфере киберфутбола путем предоставления доступа к трансляциям Турнира (доступ осуществляется дистанционно путем размещения трансляций в сети Интернет).

#### 2. Задачи проведения

- 2.1. Содействие развитию киберфутбола;
- 2.2. Популяризация киберфутбола;
- 2.3. Содействие в формировании и подготовке киберфутбольных игроков и команд.

### ГЛАВА 2. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

#### 3. О Турнире. Регламент проведения

- 3.1. Полное наименование Соревнования – «КиберЛига Pro Series 2020 **Серия 1**». Допустимые варианты – «Киберлига».
- 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. Плата за участие в Турнире не взимается.
- 3.6. При любых упоминаниях о Турнире клубы-участники, представляющие их киберфутболисты, вещатели, спонсоры и партнеры Турнира, а также все СМИ, освещающие Турнир, обязаны использовать точное и неискаженное наименование Турнира.

#### 4. Организаторы

- 4.1. Организатором Турнира является Некоммерческое партнерство «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). Доступ к серверам осуществляется компанией KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT B.V., корпорацией, учрежденной в Нидерландах за номером 33297816, юридический адрес: SL4 1BG Великобритания, Виндзор, Шит Стрит, 14-16 (далее – «Konami»).

**4.2.** Техническим оператором Турнира является индивидуальный предприниматель, зарегистрированный в соответствии с законодательством Российской Федерации, заключивший договор с Организатором на содействие в проведении 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. Все коммерческие права, в т.ч. исключительные права на: создание сигнала и трансляцию Турнира, право привлечения спонсоров и партнеров Турнира, присвоение им статусов, определение товарных категорий спонсоров и партнеров, сбор и систематизация данных о киберфутболистах принадлежат Организатору.

**4.6.** Вопросы, связанные с продвижением Турнира в СМИ, 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**

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

**5.2.** Турнир основывается на компьютерной симуляции футбола - игра «eFootball PES 2020» (далее также – «PES2020») производства компании «Konami».

## **6. Сроки и место проведения**

**6.1.** Сроки проведения Турнира, турнирная сетка, а также точное время проведения матчей, будут определены дополнительно и опубликованы в социальных сетях: <https://vk.com/officialpes> и <https://vk.com/rpl>.

**6.2.** Место проведения Турнира: сеть Интернет, сервера компании Konami.

**6.3.** Список киберфутболистов, представляющих участников Турнира, результаты Турнира, протоколы матчей Турнира публикуются на официальном сайте Организатора <https://www.premierliga.ru>.

## ГЛАВА 3. ФОРМАТ, УЧАСТНИКИ И СХЕМА ПРОВЕДЕНИЯ

### 7. Формат

**7.1.** Формат Турнира – соревнования футбольных клубов, входящих в РФПЛ на условиях членства, в формате «один на один».

### 8. Участники

**8.1.** К участию в соревнованиях за футбольный клуб-участник Турнира допускаются граждане Российской Федерации, достигшие возраста 18-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.

**8.2.** Участниками Турнира являются футбольные клубы РФПЛ, представленные одним киберфутболистом.

**8.3.** Каждый клуб заявляет к участию в Турнире киберфутболиста путем направления по электронной почте заявки в адрес Организатора.

**8.4.** К участию в соревнованиях за футбольный клуб-участник Турнира не допускаются работники НП «РФПЛ», компаний-партнеров Турнира, а также члены семей сотрудников НП «РФПЛ» и клубов (за исключением профессиональных киберфутболистов, заключивших трудовой договор с клубом). Принимая участие в Турнире, участник безусловно принимает и соглашается соблюдать данный Регламент.

**8.5.** Киберфутболисты, участвующие в Турнире:

- подтверждают, что ознакомлены и соглашаются с настоящим Регламентом;
- подтверждают достижение ими восемнадцатилетнего 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, в телевизионном эфире, а также в сопутствующих Турниру рекламных материалах без взимания с Организатора какой-либо платы за использование указанной информации и/или материалов.
- соглашается с обработкой персональных данных, и предоставлению их Организатору и Техническому оператору Турнира в целях проведения Турнира.
- имеют медицинскую справку, подтверждающую, что состояние его здоровья позволяет участвовать в Турнире.
- выражают своё согласие о недопустимости противоправного влияния на результат Турнира. (Под противоправным влиянием признается совершение в целях достижения заранее определенного результата или исхода этого соревнования хотя бы одного из следующих деяний: подкуп Участников, судей, тренеров, других Участников или представителей Организатора соревнования, принуждение или склонение указанных лиц к оказанию такого влияния или совершение этих действий по предварительному сговору с указанными лицами, получение Участниками, судьями, тренерами, другими Участниками или представителями Организатора соревнования денег, ценных бумаг, иного имущества, пользование указанными лицами услугами имущественного характера, извлечение ими других выгод и преимуществ или их предварительный сговор, либо иные действия которые могут быть отнесены к таковым Организатором, намеренное влияние (действие и(или) бездействие) на статистику и результат матча, в случае если на Турнир третьими лицами будут производиться ставки).

- подтверждают своё согласие на возможное прохождение специального психофизиологического исследования с применением полиграфа.

- выражают своё согласие в личных целях не использовать во время проведения соревнований технические устройства, обеспечивающие передачу данных третьим лицам: телефоны, смартфоны, компьютеры, ноутбуки, планшеты и другое.

**8.6.** Организатор 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 (как разработчику официальной лицензионной игры PES 2020), спонсорам и партнерам Турнира и РФПЛ, а также иным лицам, не соответствующим условиям Регламента.

**8.7.** Организатор Турнира вправе отказать в участии в турнире, равно как и дисквалифицировать уже действующего киберфутболиста, представляющего участника Турнира, в случае несоблюдения положений, установленных п. 8.5 Регламента.

**8.8.** Киберфутболисты, представляющие тот или иной клуб РФПЛ, должны принимать участие в Турнире исключительно в одежде и экипировке, предоставленной представляемым клубом-участником Турнира (при условии предоставления клубом-участником Турнира такой экипировки).

## **9. Схема проведения**

**9.1.** Турнир представляет собой командные соревнования футбольных клубов, входящих в РФПЛ на условиях членства в сезоне 2019-2020, в формате «один на один», состоящие из групповой стадии и стадии плей-офф.

**9.2.** В Турнире принимают участие следующие клубы РФПЛ:

**Зенит, Ростов, ЦСКА, Спартак, Краснодар, Арсенал, Оренбург, Ахмат, Локомотив, Урал, Rubin, Динамо, Крылья Советов, Уфа, Сочи, Тамбов.**

**9.3.** Групповая стадия является соревнованием внутри четырех групп (А, В, С и D), участники каждой из которых определяются путём жеребьевки, проводимой по следующему принципу:

**9.3.1.** Клуб-победитель предыдущей серии Турнира определяется в группу А; клуб, занявший второе место в предыдущей серии Турнира, определяется в группу В; клуб, занявший третье место в предыдущей серии Турнира, определяется в группу С; клуб, занявший четвертое место в предыдущей серии Турнира, определяется в группу D.

**9.3.2.** Клубы, занявшие пятое, шестое, седьмое и восьмое места в предыдущей серии Турнира, определяются из первой корзины в группы А, В, С, D методом слепой жеребьевки случайным образом.

**9.3.3.** Клубы, не прошедшие в стадию плей-офф (не вышедшие из групп) определяются из второй корзины в группы А, В, С, D методом слепой жеребьевки случайным образом.

**9.4.** 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.

**9.5.** 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.

**9.6.** 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 разнице забитых и пропущенных мячей во всех матчах;
- по наибольшему числу забитых мячей во всех матчах.

**9.7.** При абсолютном равенстве всех указанных в п. 9.6 показателей места участников в итоговых турнирных таблицах групповой стадии определяются, в случае если необходимо определить участников стадии плей-офф, путем сравнения следующих внутриигровых параметров итоговой статистики матчей:

- удары по воротам (приоритет отдается участнику, нанесшему большее количество ударов по воротам);
- удары в створ ворот (приоритет отдается участнику, нанесшему большее количество ударов в створ ворот).

В случае равенства ударов в створ ворот, внутриигровой параметр «удары по воротам» имеет приоритет над параметром «удары в створ ворот». В случае равенства всех перечисленных в настоящем пункте показателей, решение о прохождении в стадию плей-офф участника(-ов) с абсолютно равными показателями принимается Оргкомитетом дополнительно.

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

**9.9.** Формирование пар на стадии плей-офф:

- $\frac{1}{4}$  финала
- а) 1 место группы А - 2 место группы D (ПАРА 1)
  - б) 1 место группы В - 2 место группы С (ПАРА 2)
  - в) 1 место группы С - 2 место группы В (ПАРА 3)
  - г) 1 место группы D - 2 место группы А (ПАРА 4)

- $\frac{1}{2}$  финала
- а) победитель ПАРА 1 — победитель ПАРА 2
  - б) победитель ПАРА 3 — победитель ПАРА 4

В финале встречаются победители полуфинальных пар.

В матче за третье место встречаются пары участников, проигравшие полуфинальные матчи.

Матч за третье место проводится до старта финального матча.

**9.10.** Киберфутболисты обязаны играть только за тот внутриигровой виртуальный футбольный клуб, представителем которого они являются.

**9.11.** Формат проведения плей-офф стадии Турнира - командные в формате «один на один» по системе ВОЗ Single Elimination – олимпийская система на вылет до 2-ух побед в каждом из раундов.

Все матчи Турнира проходят в режиме товарищеский матч (1x1) в формате уравнированных составов 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 (1x1)  
Стадион: Konami Stadium  
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): по умолчанию серверов Konami  
Настройки камеры: Широкоугольная динамическая  
• Параметры команд и контроллеров:  
Тактики: стандартные или специальные тактики команд  
Контроллер: Стандартный PS4 контроллер (Dualshock 4).

## **10. Нарушения и наказания в рамках Турнира.**

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

**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. Участник получает предупреждение за нарушение установленного в настоящем пункте запрета. 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 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 незначительное 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 после технического поражения будет являться дисквалификация в Турнире;

**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) умышленно отвлекать участника соревнований от игры. Если судья посчитает, что на исход встречи начинают влиять "внешние факторы", 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 счетом 0:3;

**10.9.** За несогласие с решением судьи Турнира и последующим обсуждением этого решения путём "негативных высказываний" в адрес судьи или Организатора на проходящем Турнире, в любых интервью, в телевизионном эфире или интернет-ресурсах, главный судья Турнира вправе дисквалифицировать участника Турнира;

**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 Организатора 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 непредвиденный разрыв до 60-й минуты игрового времени, 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; В случае, если киберфутболист по любым причинам не

готов начать матч в формате доигровки в течение 10 минут с момента непредвиденного разрыва предыдущего матча, ему присваивается техническое поражение со счетом 0:3.

**11.2.** Покидать игровое место в сериях плей-офф участник может только в перерывах между матчами.

**11.3.** В случае, если непредвиденный разрыв матча произошел после 60-й минуты игрового времени, принятие решения о признании матча состоявшимся и подведении итогов матча (включая подсчет внутриигровой статистики), либо принятие решения о доигровке матча принимается главным судьей Турнира по согласованию с Оргкомитетом.

## **12. Решение спорных моментов**

**12.1.** Вопросы, не предусмотренные Регламентом Турнира, рассматриваются главным судьей и Организатором.

**12.2.** Все спорные вопросы, касающиеся спортивных ситуаций, не внесённые в Регламент, решает главный судья Турнира и Организатор.

**12.3.** Организатор оставляет 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. Организатор вправе изменять и дополнять Регламент Турнира в любое время, в том числе по ходу Турнира, если такая необходимость вызвана техническими характеристиками и (или) настройками PES и (или) серверами компании Konami.

## **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 таких действий. Запрещено любое агрессивное поведение, в том числе угрозы. Запрещены оскорбления словами, действиями, а также любые угрожающие действия или высказывания в адрес любых участников, зрителей, представителей администрации или любых других лиц.

**13.2.** Запрещены любые действия, мешающие процессу игры, включая, но не ограничиваясь, вмешательство в подачу электроэнергии, подключению к сети Интернет.

**13.3.** Любой участник должен уважительно относиться к сопернику и Организатору 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.

**13.5.** Киберфутболистам, представляющим участников Турнира, а также членам их семей, сотрудникам НП «РФПЛ», сотрудникам компаний-партнеров Турнира, сотрудникам Клубов, а также членам семей сотрудников НП «РФПЛ» и Клубов запрещается принимать участие в азартных играх в букмекерских конторах и тотализаторах путем заключения пари на исходы соревнований Турнира.

**13.6.** Киберфутболистам запрещается пропускать повторы/внутриигровые заставки игровых моментов матчей, включая, но не ограничиваясь: повторы ударов по воротам, празднования забитых голов, повторы забитых голов, повторы нарушений правил игры.

#### **14. Ответственность**

**14.1.** Участники несут ответственность за все свои действия и высказывания во время Турнира;

**14.2.** В случае применения к Организатору и (или) Техническому оператору Турнира и (или) футбольному клубу третьими лицами претензий о выплате неустоек, компенсации убытков (в т.ч. включая упущенную выгоду), такие меры ответственности могут быть применены к киберфутболисту, представляющему футбольный клуб-участник Турнира, чьи виновные действия (бездействие) привели к предъявлению третьими лицами претензий в адрес Организатора/Технического оператора Турнира.

**14.3.** Киберфутболисты, представляющие клубы-участники, принимая участие в Турнире, обязуется рассматривать в качестве конфиденциальной любую информацию, полученную ими в связи с участием в Турнире, а также переговорами, предшествовавшими участию в нем («**Конфиденциальная информация**»). Передача Конфиденциальной информации третьим лицам допускается только с предварительного письменного согласия Организатора по отдельному запросу киберфутболиста, представляющего клуб-участник Турнира. Положения настоящего пункта продолжают действовать в течение двух лет со дня завершения Турнира.

#### **15. Техника**

**15.1.** Участники обязаны беречь технику, предоставляемую им и используемую ими во время Турнира (если применимо). 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;

**15.2.** Участники обязаны использовать принадлежащие им игровые платформы Sony PlayStation 4, контроллеры Dualshock 4 и при условии, что они являются оригинальными (произведенными компанией Sony);

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

## **ГЛАВА 4. УСЛОВИЯ ОРГАНИЗАЦИИ ТУРНИРА**

### **16. Финансовые условия. Бюджет**

**16.1.** Взносы с киберфутболистов и (или) клубов РФПЛ за участие в Турнире не предусмотрены.

### **17. Юридические условия**

**17.1.** Соглашаясь на участие в Киберлиге, 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; Организатор не несет ответственности за ущерб, причиненный участникам, за исключением причиненного в результате умышленных действий или грубой неосторожности Организатора, а также за исключением ответственности, которая не может быть исключена в соответствии с применимым правом;
- соглашается с тем, что Организатор вправе использовать его имя, фотографии и видеосъемку с его участием на Турнире на веб-сайтах Организатора, а также в любых публичных и рекламных мероприятиях РФПЛ, Konami или других акциях Организатора без ссылок на источник, дополнительных уведомлений или компенсаций, кроме случаев, предусмотренных применимым законодательством;
- соглашается с тем, что Организатор и Технический оператор 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 Турнире в предоставленной клубом РФПЛ, за который выступает участник Турнира, игровой экипировке.
- Соглашается что требования настоящего регламента являются обязательными для исполнения для всех Участников, принимающих участие в турнире.

## **ГЛАВА 5. ВЕЩАТЕЛЬ И ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОЛИТИКА**

### **18. Трансляция**

**18.1.** 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».

### **19. Информационные партнеры**

**19.1.** 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**

### **20. Победитель**

**20.1.** Победителем Турнира признается клуб, одержавший победу в финальном матче в стадии плей-офф.

**20.2.** Клубу, занявшему первое место в финальной стадии Турнира, присваивается звание «Чемпион КиберЛиги Pro Series 2020 Серия 1».

### **21. Призеры**

**21.1.** Клубу, занявшему второе место, присваивается звание «Финалист КиберЛиги Pro Series 2020 Серия 1».

**21.2.** Клубу, занявшему третье место, присваивается звание «Призёр КиберЛиги Pro Series 2020 Серия 1».

**21.3.** Клубу, занявшему четвертое место, присваивается звание «Призёр КиберЛиги Pro Series 2020 Серия 1».

**21.4.** Участие в Турнире является добровольным. Выплата призовых денежных средств победителю, финалисту и призёрам настоящего Турнира не предусмотрена. Выплата призовых денежных средств будет осуществляться по итогам проведения всех серий «КиберЛиги Pro Series 2020» с учетом раздела 22 настоящего Регламента, размер призового фонда и порядок его распределения будут опубликованы дополнительно в официальных ресурсах Организатора <https://vk.com/officialpes> и <https://vk.com/rpl>, <https://www.premierliga.ru>.

### **22. Рейтинговая система серии Турниров.**

**22.1.** Настоящий Турнир является частью серии Турниров «КиберЛига Pro Series 2020», состоящей из восьми самостоятельных серий (далее – Серия Турниров). По итогам каждой серии производится присвоение рейтинга клубам-участникам Серии Турниров, на основании которого будут определяться: положение в групповой стадии последующих серий Турнира, а также совокупные победитель, финалист и призеры Серии Турниров.

**22.2.** Рейтинг присваивается на основании следующих показателей:

За победу в отдельной серии Турнира присваивается 10 рейтинговых очков, за 2-е место – 9 рейтинговых очков, за 3 место - 8 рейтинговых очков, за 4 место – 7 рейтинговых очков, за проигрыш в четвертьфинале – 6 рейтинговых очков. За третье место в группе – 3 рейтинговых очка. За последнее место в группе – 1 рейтинговое очко.

**22.3.** В случае равенства рейтинговых очков по итогам завершения Серии Турниров у двух и более участников, места в Серии Турниров определяются (в порядке приоритетности сверху вниз):

- по лучшей разнице забитых и пропущенных мячей;
- по наибольшему количеству забитых мячей;
- по наибольшему количеству мячей, забитых на чужом поле («на выезде»);
- по наибольшему количеству побед во всех матчах;
- по наибольшему количеству побед на чужом поле («на выезде»).

При абсолютном равенстве указанных в настоящем пункте показателей, в целях определения итоговых мест в рейтинговой таблице Серии Турниров между участниками, имеющими абсолютно равные показатели, проводится дополнительный матч по системе Во3.