

КИБЕРЛИГА Pro Series 2020 Серия 2

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 2** (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 2**». 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 уравненных 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 судьбе 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 таковых 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 2».

21. Призеры

21.1. Клубу, занявшему второе место, присваивается звание «Финалист КиберЛиги Pro Series 2020 Серия 2».

21.2. Клубу, занявшему третье место, присваивается звание «Призёр КиберЛиги Pro Series 2020 Серия 2».

21.3. Клубу, занявшему четвертое место, присваивается звание «Призёр КиберЛиги Pro Series 2020 Серия 2».

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.