

УТВЕРЖДЕНО

Директор
ООО «ИНМАР»

 Д.М. Пульников

«07» марта 2025 г.



УТВЕРЖДЕНО

Директор Муниципального
казенного учреждения

«Управление культуры, спорта и
молодежной политики

Арамильского городского
округа»

«07» марта 2025 г.

Д.В. Пермяков



Положение

о проведении областного турнира по кибер баскетболу
«IPBL 2K Division» 2025 года

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящее Положение определяет основные организационные и технические условия проведения областного турнира по кибер баскетболу «IPBL 2K Division» (далее – Турнир).

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

2. НАИМЕНОВАНИЯ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

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

Турнир	Областной турнир по кибер баскетболу «IPBL 2K Division»
Организаторы Турнира	Муниципальное казенное учреждение «Управление культуры, спорта и молодежной Политики Арамильского городского округа» ООО «ИНМАР»
Официальный сайт	https://ipbl.pro
Официальный e-mail	Info@ipbl.pro (все официальные уведомления и сообщения (в том числе документы, указанные в разделе 7 Положения) должны быть направлены на указанные адреса электронной почты)
Агрессивное поведение	различные действия физического лица или группы лиц, направленные на причинение морального или иного ущерба (за исключением физического) другому лицу без применения прямого физического воздействия, а также причинение ущерба имуществу юридических или физических лиц, в том числе с применением физического воздействия

Аккаунт	учетная запись, регистрируемая на сервере (в системе серверов) видеоигры, которая является идентификатором участника соревнований или Организатора турнира в видеоигре
Акт насилия	различные действия физического лица или группы лиц, направленные на причинение физического воздействия другому лицу или группе лиц
Аморальное поведение либо Неспортивное поведение	<p>поступки, противоречащие установленным в обществе моральным нормам (например, курение, распитие алкогольных напитков, демонстрация обнаженных частей тела в кадре во время интервью, нарушение принципов честной игры и т.д.);</p> <p>примерами аморального или неспортивного поведения также являются словесные оскорбления, насмешка над оппонентом, споры с судьями, чрезмерно эмоциональное празднование набранного очка в матче</p>
Буст	усиление одной или нескольких характеристик персонажа (временное или постоянное)
Видеоигра	<p>программное обеспечение, позволяющее осуществить организацию соревновательного процесса (геймплея) соревнующимся сторонам (командам/спортсменам), формирующее соревновательное пространство (арену), создающее объекты управления (персонажи), воспринимаемое органами чувств человека, где участник соревнований через устройства ввода/вывода воздействует на объекты управления; видеоигра автоматически либо с помощью контролируемых настроек/запретов обеспечивает равные условия соревнующимся сторонам</p>
Геймпад	устройство ввода, с помощью которого спортсмен отдает команды игровой платформе, а также взаимодействует с настройками и меню видеоигры
Глитч	ошибка в программе, вызванная пользователем путем выполнения ряда определенных последовательных действий

Дисконнект

потеря связи Клиента игрока, участвующего в матче, с сервером или Хостом игрока, с Клиентами других участвующих в том же матче игроков, происходящая из-за сбоев в работе оборудования и приводящая к исчезновению персонажа игрока с Арены или потере управления им в течение длительного времени (15 секунд и более)

Дисциплинарный комитет
ООО «ИНМАР»

орган, действующий в соответствии с Положением о Дисциплинарном комитете, утвержденным директором ООО «ИНМАР» 07 марта 2025 года, осуществляющий контроль за соблюдением участниками Соревнований, организуемых и проводимых ООО «ИНМАР», положений о проведении соревнований, регламентов соревнований и иных нормативных актов ООО «ИНМАР», а также применяющий санкции и дисциплинарные наказания к участникам соревнований за их нарушение

Игра / матч

присутствие соревнующихся сторон в игровом процессе, ограниченное временем, счетом или выявлением победителя по другим признакам; матч состоит из четырех четвертей по пять минут каждая; по результатам сыгранных четвертей определяется результат матча

Игровая платформа

инвентарь, состоящий из технического средства со специальным программным обеспечением, позволяющим функционировать симулятору баскетбола, устройства управления и устройства отображения

Игровое медиа

изображение (скриншот) и/или видеозапись экрана, сделанные стандартными средствами игровой платформы, а также посредством специализированных видеорекордеров, карт видеозахвата

Игровой сервер (сервер)

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

Игрок/участник/спортсмен	физическое лицо, принимающее участие в Соревновании, в том числе находящееся в заявке на Соревнование
Интернет-видеотрансляция	трансляция изображения экрана и звука матча, а также Стрима/Ремоута/Шейра матча в глобальной сети Интернет в режиме реального времени или в записи
NBA 2K	компьютерный симулятор баскетбола от студии Visual Concepts (Используется версия для консолей PlayStation 5)
Никнейм	псевдоним игрока, использующийся в сети PlayStation Network
PRO STICK	система бросков в симуляторе NBA 2K, которая использует правый аналоговый стик геймпада
PlayStation 5 (PS5)	игровая консоль от компании SONY
PlayStation Network (PSN)	социальная сеть, используемая владельцами игровой консоли PlayStation
PlayStation Plus (PS+)	сервис по подписке, позволяющий играть на PlayStation 5 и/или PlayStation 4 в многопользовательские режимы
Симулятор	программные и аппаратные средства, создающие впечатление действительности, отображая часть реальных явлений и свойств в виртуальной среде
Стрим	трансляция экрана в глобальной сети Интернет (для неограниченного круга лиц) в режиме реального времени стандартными средствами консоли PlayStation
Тусовка (Voice chat PSN)	приложение для игровой консоли PlayStation, позволяющее игрокам взаимодействовать между собой посредством голосового или текстового чата (виртуальная комната)
Хост	PlayStation одного из участников, которая предоставляет сервисы в режиме сервера (Хост нельзя назначить, определяется в случайном порядке среди игроков одного матча в баскетбольном симуляторе NBA 2K)

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

3. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Турнир проводится с целью повышения индивидуального уровня мастерства и для решения основных задач:

- 3.1. Популяризации интерактивного баскетбола в Свердловской области как спортивной дисциплины;
- 3.2. Популяризации баскетбола через игру в кибер баскетбол;
- 3.3. Пропаганды здорового образа жизни, в том числе среди молодежи;
- 3.4. Подготовки и успешного выступления спортсменов;
- 3.5. Выявления сильнейших игроков по кибер баскетболу;
- 3.6. Объединения и сплочения игроков по кибер баскетболу.

4. КОНТРОЛЬ ЗА ПРОВЕДЕНИЕМ СОРЕВНОВАНИЯ

Общее руководство подготовкой и проведением Турнира осуществляет Муниципальное казенное учреждение «Управление культуры, спорта и молодежной политики Арамильского городского округа» и ООО «ИНМАР»

4.1. Непосредственное проведение Турнира возлагается на ООО «ИНМАР».

4.2. ООО «ИНМАР» принадлежат все права на освещение Турнира любыми способами, предусмотренными Федеральным законом от 04.12.2007 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации».

4.3. ООО «ИНМАР» распоряжается вышеуказанными правами по своему усмотрению в пределах, установленных действующим законодательством Российской Федерации. ООО «ИНМАР» вправе передавать/отчуждать третьим лицам права на освещение Турнира.

4.4. ООО «ИНМАР» осуществляет:

4.4.1. Разработку календаря Турнира;

4.4.2. Назначение технических судей и Главного судьи Турнира;

4.4.3. Утверждение состава участников Турнира;

4.4.4. Регистрацию результатов Турнира и утверждение их итогов;

4.4.5. Контроль за соблюдением настоящего Положения;

4.4.6. Награждение победителей и призеров Турнира;

4.4.7. Разрешение споров, возникающих в связи с проведением Турнира.

4.5. Муниципальное казенное учреждение «Управление культуры, спорта и молодежной политики Арамильского городского округа» осуществляет:

4.5.1. Контроль за соблюдением настоящего Положения;

4.5.2. Информационную поддержку проводимого Турнира.

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

4. МЕСТО, СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ И ПРОГРАММА СОРЕВНОВАНИЯ

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

5.2. Турнир проводится в период с 07 марта 2025 года по 31 декабря 2025 года.

5.3. Сроки проведения Турниров утверждаются приказами «Управлением культуры, спорта и молодежной политики Арамильского городского округа».

5.4. Место проведения Турнира – Свердловская область.

5.5. Турнир состоит из серии отдельных турниров (далее – Турниры) продолжительностью не более одного дня, если иное не будет установлено ООО

«ИНМАР». Решение о проведении Турниров, их количестве, составе участников и времени начала утверждается ООО «ИНМАР». Участники Турниров и иные заинтересованные лица уведомляются за сутки до начала каждого Турнира (по московскому времени), для участия в котором они заявлены или осуществляют иные функции.

5.6. Программа Соревнования:

5.6.1. Игровой день – с 8:00 (мск)

6. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ

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

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

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

6.5. В заявке игрока может быть указан только один аккаунт такого игрока.

6.6. Игрокам запрещено вести трансляцию матчей на личные каналы YOUTUBE, ВКОНТАКТЕ, TWITCH, иные платформы, позволяющие осуществлять интернет-трансляцию в режиме реального времени.

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

6.8. Все игроки обязуются:

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

6.8.2. Соблюдать настоящее Положение;

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

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

6.10.1. Подкуп участников соревнований, судей, тренеров, других участников Турнира или представителей Организаторов, принуждение или склонение указанных лиц к оказанию такого влияния или совершение этих действий по предварительному сговору с указанными лицами;

6.10.2. Получение участниками, судьями или представителями Организаторов Турнира денег, ценных бумаг, иного имущества, пользование указанными лицами услугами имущественного характера, извлечение ими других выгод и преимуществ или их предварительный сговор.

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

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

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

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

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

7. РЕГИСТРАЦИЯ УЧАСТНИКОВ. ПОРЯДОК И СРОКИ ПОДАЧИ ЗАЯВОК

7.1. Заявки на участие в Турнире подаются игроками за две недели до старта Турнира путем направления письма на электронную почту Info@ipbl.pro с заполненным бланком заявки (Приложение №2) и приложением скан-копий документов, указанных в п. 7.3 настоящего Положения.

7.2. Для допуска участника к Турниру он должен выполнить все требования, установленные настоящим Положением, и пройти проверку службы безопасности ООО «ИНМАР». По итогам проверки представленных документов и прохождения проверки службой безопасности игрок получает приглашение от ООО «ИНМАР» для участия в Турнире.

7.3. Исчерпывающий перечень документов, предъявляемых участниками Турнира для допуска к участию в Турнире:

7.3.1. Копия паспорта (2-3 страница и страница с пропиской);

7.3.2. Медицинская справка о допуске к участию в спортивном соревновании;

7.3.3. Заявка на участие в спортивных соревнованиях;

7.3.4. Согласие на обработку персональных данных;

7.3.5. Согласие на видеотрансляцию;

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

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

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

8. ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ

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

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

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

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

8.3. Технический судья Соревнования может применить следующие санкции:

8.3.1. Устное предупреждение в голосовом чате с дублированием в письменном виде посредством электронного письма на электронную почту участника в конце игрового дня;

8.3.2. Техническое поражение 0 — 20 в матче;

8.3.3. Дисквалификация (отстранение от участия).

8.4. Главный судья Соревнования может вынести следующие санкции:

8.4.1. Устное предупреждение в голосовом чате с дублированием в письменном виде посредством электронного письма на электронную почту участника в конце игрового дня.

8.4.2. Техническое поражение 0 — 20 в матче.

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

8.5.1. За использование аккаунта, не указанного в заявке без письменного согласования с Техническим судьей Соревнования;

8.5.2. За нарушение правил, установленных лицензионным соглашением компании разработчика спортивного симулятора NBA 2K;

8.5.3. За предоставление недостоверных данных в заявке на Турнир;

8.5.4. Явку на матч на 10 минут и более (неявку) позже установленного времени (установленного согласно расписанию и индивидуальной рассылке игрокам), без согласования с Организатором в письменной форме;

8.5.5. Совершение запрещённых приемов и действий внутри видеоигры, использование запрещённых персонажей и предметов, глитчей и багов (если таковое выяснилось постфактум по результатам просмотра записи — выносится решение об отмене результатов матча (в срок согласно правилам вида спорта «баскетбол») и присуждении технического поражения (0 – 20) нарушающей стороне);

8.5.6. Остановку игры;

8.5.7. Выход из игры до финального свистка без разрешения Технического судьи Соревнования;

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

8.5.9. Агрессивное поведение;

8.5.10. Аморальное/неспортивное поведение.

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

8.6.1. За использование аккаунта, не указанного в заявке без письменного согласования с Техническим судьей Соревнования;

8.6.2. За ведение трансляции на личные каналы стримингового вещания без письменного согласования с Техническим судьей Соревнования;

8.6.3. За нарушение правил, установленных лицензионным соглашением компании разработчика спортивного симулятора NBA 2K;

8.6.4. За предоставление недостоверных данных в заявке на Турнир;

8.6.5. Дисконнект произошел у одного и того же игрока при переигровке;

8.6.6. Отказ игрока от переигровки;

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

8.7. Главный судья Соревнования может дисквалифицировать игрока:

8.7.1. После двух письменных предупреждений в течение Турнира от Технического и/или Главного судьи Соревнования;

8.7.2. За предоставление при регистрации недостоверных сведений;

8.7.3. За участие в Турнире лица, не зарегистрированного в качестве игрока, с одного из аккаунтов участника;

8.7.4. За акт насилия;

8.7.5. За несоблюдение духа спортивного соперничества и честной игры;

8.8. Спортивные санкции могут налагаться комплексно.

8.9. Дисциплинарный комитет ООО «ИНМАР» осуществляет контроль за соблюдением Положения о проведении Турнира, а также наложение санкций и дисциплинарных наказаний на участников Турнира в случае нарушения ими норм

Положения о проведении Турнира и иных нормативных актов ООО «ИНМАР». При возникновении ситуаций, связанных с проведением матчей Турнира, не предусмотренных настоящим Положением, а также в случае, если санкция за нарушение не определена Положением, такие ситуации рассматриваются Дисциплинарным комитетом ООО «ИНМАР».

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

8.11. Организатор вправе изменять и дополнять настоящее Положение, при этом оставляя спортивную составляющую и дух Соревнования.

8.12. Всем участникам Турнира, которые не сыграли с исключенным из состава участников Турнира (дисквалифицированным) участником, присуждается победа со счетом 0 – 20.

8.13. Всем участникам Турнира, которые не сыграли с дисквалифицированным участником на групповом этапе, присуждается победа со счетом 0 – 20.

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

9. ПРОТЕСТЫ

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

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

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

9.1.3. Нарушением правил допуска к участию в матче.

9.2. Процедура подачи протеста:

9.2.1. В течение 15 минут после окончания игры (если матч состоялся) или после принятия решения Главным/Техническим судьей о присуждении поражения в матче (отмена/перенос/невозобновление игры) или в течение 15 минут после принятия

решения о недопуске игрока к участию в матче (п. 9.1.3.) участник Соревнования, подающий протест, должен в письменном виде уведомить Главного судью о намерении подать протест; для подтверждения протеста участник, подавший протест, в течение одного часа после окончания игры должен письменно изложить причину подачи протеста с указанием на обжалуемое действие или игровой момент;

9.2.2. Примерный текст обращения:

«В Дисциплинарный комитет ООО «ИНМАР» от ФИО, Участник _____ протестует против _____.

Описание сути протеста.

Дата.

Подпись участника

Турнира.».

Данное письменное обращение необходимо направить на электронную почту info@ipbl.pro. Если по истечении указанного времени (одного часа после окончания игры) участником не будет предоставлен текст протеста, то данный протест рассматриваться не будет.

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

9.4. Дисциплинарный комитет ООО «ИНМАР» должен принимать свое решение на основании рапортов Главного и Технических судей Соревнования, а также осуществленного им видеопросмотра матча.

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

9.6. В случае если результат игры объявляется недействительным, матч должен быть переигран (либо доигран) на следующий день или в назначенное время.

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

9.8. В содержании протеста должны быть указаны причины, послужившие основанием к его подаче, а также подробно изложены обстоятельства, связанные с нарушениями пунктов настоящего Положения и действующих Официальным Правил кибер баскетбола.

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

10. НАГРАЖДЕНИЕ

10.1. По решению ООО «ИНМАР», спортсмены, участвующие в Соревновании (Турнирах), могут награждаться кубками и медалями. Порядок награждения определяются решениями ООО «ИНМАР».

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА И ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЯ

1. ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

- 1.1.** Турнир проводится в соответствии с правилами вида спорта «баскетбол», спортивная дисциплина – «кибер баскетбол».
- 1.2.** Игровой платформой Соревнования является игровая консоль Sony PlayStation 5, укомплектованная геймпадом.
- 1.3.** Игровой средой Соревнования является симулятор баскетбола — видеоигра NBA 2K от разработчика «Visual Concepts».
- 1.4.** Игровой режим Соревнования — «Play Now».
- 1.5.** Сложность игры — «Hall of fame», «Superstar», «All Star», «Custom». Для всех игроков одинаковая, выбирается Организатором.
- 1.6.** Матч состоит из 4 четвертей по 12 минут.
- 1.7.** Дополнительное время при равном счете — 5 минут.
- 1.8.** Игроки в каждом матче группового этапа обязаны использовать назначенную организатором команду. Распределение команд происходит методом жеребьёвки.
- 1.9.** Ограничений по правилам игры в защите и нападении нет, можно использовать любые приёмы, предусмотренные игрой, для победы.
- 1.10.** Разрешается использовать паузы и настройки только во время тайм-аута за исключением п. 1.11 настоящего Приложения.
- 1.11.** В первой четверти разрешается пауза для настройки Defense Settings и Camera.
- 1.12.** Игрок, который делится экраном с Организатором, обязан установить настройки звука игры в соответствии с требованиями Организатора.
- 1.13.** Все матчи играют до конца, отключаться от матча запрещается, необходимо дождаться загрузочного экрана, после показа статистики матча.

1.14. В случае Дисконнекта (разрыва соединения) в игре после Дисконнекта в игре матч пересоздается и доигрывается оставшееся время, которое высчитывается по формуле: 48 минут минус сыгранное время на момент разрыва. Личная статистика игроков и ботов не воспроизводится. Воспроизводится только игровой счёт на момент Дисконнекта;

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

1.14.2. Матч доигрывается теми же составами команд, что использовались до Дисконнекта;

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

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

2. ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЯ

2.1. Областной турнир по кибер баскетболу «IPBL 2K Division» состоит из серии отдельных турниров, которые разбиты на 12 туров (продолжительность 1 тура – один календарный месяц). По итогам каждого тура, по рейтингу определяется лидеры, а по итогам 12 туров определяется победитель и призеры соревнований. В каждом Турнире месячного тура принимают участие 16 спортсменов (спортсмены могут быть разными). Участники играют между собой по системе Round Robin (каждый играет с каждым в один круг). Победитель Турнира определяется по итогу серии play-off.

2.2. Групповой этап:

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

2.2.2 Групповой этап состоит из 2 кругов:

2.2.3 За победу в групповом этапе команда получает 2 очка, за поражение 1 очко, за неявку 0 очков;

2.2.4 В случае, если двумя участниками было набрано одинаковое количество очков, то победитель определяется согласно правилам, указанным ниже (по ранжированию):

2.2.4.1 По результатам личных встреч;

2.2.4.2 По разнице набранных и пропущенных очков в матчах между собой;

2.2.4.3 По количеству набранных очков в матчах между собой;

2.2.4.4 По разнице набранных и пропущенных очков во всех матчах;

2.2.4.5 По большему количеству набранных очков во всех матчах;

2.2.4.6. По жребию.

2.2.5 В случае, если одинаковое количество очков было набрано тремя и более участниками, то победитель определяется согласно правилам, указанным ниже (по ранжированию):

2.2.5.1 По результатам матчей между собой;

2.2.5.2 По разнице набранных и пропущенных очков в матчах между собой;

2.2.5.3 По большему количеству набранных очков в матчах между собой.

2.2.6 Если после сравнения критериев, установленных в п. 2.2.5 не удается выявить распределение мест между двумя участниками, то они заново проверяются по критериям, установленным в п. 2.2.4.

2.2.7 Если после сравнения критериев, установленных в п. 2.2.5 не удается выявить распределение мест между тремя и более участниками, то они проверяются по следующим критериям:

2.2.7.1 По разнице набранных и пропущенных очков во всех матчах;

2.2.7.2 По большему количеству набранных очков во всех матчах;

2.2.7.3 По жребию.

Приложение № 1
к Положению о проведении областного турнира
по кибер баскетболу
«IPBL 2K Division» 2025 года

**Заявка на участие в областном турнире по кибер
баскетболу «IPBL 2K Division»**

Настоящим я, _____
заявляю о готовности участвовать в областном турнире по кибер баскетболу «IPBL 2K Division»

Имя Фамилия	
Номер телефона	
Никнейм	

Дата рождения	
Паспортные данные	
Кем и когда выдан	

1. Настоящим добровольно предоставляю свои персональные данные, а именно: фамилия, имя, отчество, дата рождения, номер телефона, никнейм, скан-копию страницы паспорта с фотографией и возрастом, подтверждаю свое согласие на обработку Организаторами Соревнования – Обществу с ограниченной ответственностью «ИНМАР» (ООО «ИНМАР») предоставленных персональных данных, включая сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, распространение, блокирование, удаление, уничтожение, на время и в целях проведения настоящего Соревнования на весь срок его проведения (с даты утверждения Положения и до фактического окончания Соревнования) и в течение 10 (десяти) лет после его окончания, в соответствии с положениями, предусмотренными Федеральным Законом от 27.07.2006 №152-ФЗ «О персональных данных», а также соглашаюсь с тем, что:

- 1.1. Представленные мною данные актуальные, точные и достоверные;
 - 1.2. Организаторы Соревнования вправе использовать мое имя и никнейм, фото и видеозаписи с моим участием в Соревновании на ресурсах Организаторов и ресурсах партнеров Соревнования, а также в любых публичных и рекламных мероприятиях или других акциях без ссылок на источник, дополнительных уведомлений или компенсаций;
 - 1.3. Организаторы Соревнования вправе обрабатывать и хранить персональные данные для целей организации и проведения Соревнования, в том числе для связи.
2. Я ознакомлен и добровольно соглашаюсь с тем, что:

2.1. Согласие на обработку персональных данных может быть отозвано в любое время путем уведомления Организатора посредством направления письма на электронный адрес info@ipbl.pro. Отзыв согласия на обработку персональных данных автоматически влечет за собой выход участника из Соревнования (из состава участников) и делает невозможным получение приза Соревнования, предусмотренного разделом 10 Положения, если Участник отозвал согласие на обработку персональных данных в период его проведения;

2.2. После получения Организатором уведомления Участника об отзыве согласия на обработку персональных данных, Организатор обязан прекратить их обработку и обеспечить их уничтожение в срок, не превышающий 90 (девяносто) дней с даты получения уведомления Организатором, за исключением случаев, когда Организатор вправе осуществлять обработку персональных данных Участника без его согласия в соответствии с законодательством Российской Федерации.

3. Настоящим подтверждаю, что ознакомлен с Положением о проведении областного турнира по кибер баскетболу «IPBL 2K Division».

4. Настоящим принимаю на себя обязательство не оказывать противоправное влияние на результаты спортивных соревнований, а также осуществлять необходимые меры по противодействию такому влиянию в соответствии с Положением о проведении областного турнира по кибер баскетболу «IPBL 2K Division». Заявка, содержащая неактуальные и/или недостоверные сведения, признается недействительной. В этом случае Организатор вправе отказать в допуске участника к Соревнованию.

Дата _____

Участник _____