**КИБЕРЛИГА ХОККЕЯ**

**РЕГЛАМЕНТ**

**ГЛАВА 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА**

1. **Цели проведения**
	1. Определение по спортивному принципу победителя **«КиберЛиги Хоккея»** (далее «Турнир», «Соревнования», «КиберЛига») по компьютерной симуляции хоккея (далее также – «киберхоккей»).
	2. Обеспечение досуга граждан в сфере киберхоккея путем предоставления доступа к трансляциям Турнира (доступ осуществляется дистанционно путем размещения трансляций в сети Интернет).
2. **Задачи проведения**
	1. Содействие развитию киберхоккея;
	2. Популяризация киберхоккея;
	3. Содействие в формировании и подготовке игроков в киберхоккей.

**ГЛАВА 2. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

1. **О Турнире. Регламент проведения**
	1. Полное наименование Соревнования – «КиберЛига Хоккея»
	2. Территория проведения Турнира – Российская Федерация.
	3. Организация и проведение Соревнования осуществляются в соответствии с настоящим Регламентом.
	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.
	5. Турнир проводится не в целях рекламы. Плата за участие в Турнире не взимается.
	6. При любых упоминаниях о Турнире Участники, вещатели, спонсоры и партнеры Турнира, а также все СМИ, освещающие Турнир, обязаны использовать точное и неискаженное наименование Турнира.
2. **Организаторы**
	1. Организатором Турнира является Общероссийская общественная организация «Федерация хоккея России» (ОГРН 1027700584361, ИНН 7704031008, расположенное по адресу: 119270, Россия, г. Москва, Лужнецкая наб., д. 8, стр. 1).
	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 Чернявский Роман Александрович (ОГРН 311618221700035, ИНН 615518289930).
	3. Непосредственное руководство подготовкой и проведением Турнира осуществляет Организационный комитет (далее – Оргкомитет).
	4. Проведение спортивной части Турнира и определение результатов осуществляет Судейский комитет, состав которого определяется решением Оргкомитета.
	5. Контроль за обеспечением их бесперебойной работы, формирование исходного сигнала для передачи его на трансляцию в месте проведения Турнира возлагается на Организационный комитет 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 об Участниках принадлежат Организатору.
	6. Вопросы, связанные с информированием, продвижением Турнира в СМИ и вопросы определения спонсоров Турнира возлагаются на Оргкомитет.
	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, а также всех комитетов Турнира, задействованных в проведении Турнира и иных мероприятиях, с ним связанных.
3. **Игровая платформа и игровая дисциплина**
	1. Для Турнира допускается только игровая платформа Sony PlayStation 4 (далее – «PlayStation»).
	2. Турнир основывается на компьютерной симуляции хоккея с шайбой – игра «NHL 20» производства компании «EA Sports».
4. **Сроки и место проведения**
	1. Сроки проведения Турнира: с 15 мая 2020 г. по 16 мая 2020 г. Турнирная сетка и время начала матчей будут определены дополнительно и опубликованы на официальном сайте Организатора https://fhr.ru.
	2. Место проведения Турнира: сеть Интернет.
	3. Список киберхоккеистов участников Турнира, результаты Турнира, протоколы матчей Турнира публикуются на официальном сайте Организатора https://fhr.ru.

**ГЛАВА 3. ФОРМАТ, УЧАСТНИКИ И СХЕМА ПРОВЕДЕНИЯ**

1. **Формат**
	1. Формат Турнира – соревнования виртуальных национальных сборных команд по хоккею в формате «один на один».
2. **Участники**
	1. К участию в соревнованиях допускаются граждане Российской Федерации, достигшие возраста 18-ти лет, зарегистрированные и постоянно проживающие на территории Российской Федерации, совокупно удовлетворяющие следующим критериям:
* имеющие во владении и пользовании в месте своего постоянного проживания (пребывания) игровую консоль Sony PlayStation 4, подключенной к сети «Интернет» по проводному подключению LAN (минимальная постоянная бесперебойная скорость загрузки и выгрузки данных не менее 3 Мб/с). В подтверждение указанного в настоящем абзаце требования в составе заявки предоставляются скриншоты;
* имеющие во владении и пользовании установленную на игровую консоль полную версию игры «NHL 20»;
* имеющие игровой стаж в онлайн режимах игры ««NHL 20 «1 на 1» не менее 100 игр. В подтверждение указанного игрового стажа в составе заявки предоставляются скриншоты игровой статистики заявляемого киберхоккеиста;
* заполнившие анкету и необходимые согласия установленной Организатором формы;
* предоставившие в составе заявки фотографии согласно требованиям Организатора.

В случае выявления Организатором недостоверной информации в отношении киберхоккеиста, в том числе в отношении технических требований к качеству Интернет-соединения и указанной скорости, Организатор вправе не допустить такого киберхоккеиста к участию в Турнире.

* знакомые с основами игры «NHL 20» и обладающие начальным уровнем умений и навыков игры в симулятор хоккея.
	1. Принимать участие в Турнире могут только Участники, приглашенные Организатором. Состав Участников Турнира в целях повышения зрелищности, напряженности и непредсказуемости борьбы формируется Организатором по своему усмотрению, в том числе, на основе рейтингов, присвоенных Участникам Организатором в соответствии с результатами их выступлений в турнирах по киберхоккею.
	2. К участию в Турнире не допускаются работники Организатора, компаний-партнеров Турнира, а также члены семей сотрудников Организатора. Принимая участие в Турнире, Участник безусловно принимает и соглашается соблюдать данный Регламент.
	3. Участники Турнира:
* 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;
* соглашаются 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 результаты матчей 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 приниматься ставки (интерактивные 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.

* 1. 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, Организатору, Участникам Турнира, спонсорам и партнерам Турнира и Организатора, а также иным лицам, не соответствующим условиям Регламента, а также по своему усмотрению без объяснения причин.
	2. Организатор Турнира вправе отказать в участии в Турнире, равно как и дисквалифицировать уже действующего Участника, в случае несоблюдения положений, установленных п. 8.4 Регламента.
1. **Схема проведения**
	1. Турнир представляет собой командные соревнования виртуальных национальных сборных команд по хоккею в формате «один на один», состоящие из групповой стадии и стадии плей-офф.
	2. В турнире принимают участие следующие виртуальные национальные сборные команды: **Канада, Россия, Финляндия, Швеция, Чехия, США**.
	3. Групповая стадия является соревнованием внутри двух групп (А, В) по три Участника в каждой. Участники каждой из групп определяются путём жребия.
	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 в основное время начисляются три очка; за победу в овертайме или по итогам серии бросков, определяющих победителя матча – два очка; за поражение в овертайме или по итогам серии бросков, определяющих победителя матча - одно очко; за поражение в основное время очки не начисляются.
	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.
	6. В случае равенства очков у двух и более Участников места в таблицах групповой стадии определяются (по ранжированию):
* по наибольшему количеству очков, набранных Участниками в играх между собой;
* по наилучшей разнице заброшенных и пропущенных шайб в играх между собой;
* по наибольшему количеству заброшенных шайб во встречах между собой;
* по наилучшей разнице заброшенных и пропущенных шайб в проведенных встречах со всеми соперниками;
* по наибольшему количеству заброшенных шайб в проведенных встречах со всеми соперниками;
	1. В случае равенства всех перечисленных в пункте 9.6 показателей решение о прохождении в стадию плей-офф участника(-ов) с абсолютно равными показателями принимается Оргкомитетом дополнительно.
	2. По итогам групповой стадии команды, занявшие в своих группах первые и вторые места, проходят в следующую стадию Турнира – плей-офф.
	3. Формирование пар на стадии плей-офф:

½ финала а) 1 место группы А - 2 место группы B (ПАРА 1)
 б) 1 место группы B - 2 место группы A (ПАРА 2)

В финале встречаются победители полуфинальных пар.

В матче за 3-е место встречаются пара Участников, проигравших полуфинальные матчи.

Матч за 3-е место проводится до старта финального матча.

* 1. Формат проведения стадии плей-офф Турнира - командные в формате «один на один» по системе BO3 Single Elimination – олимпийская система на вылет до 2-х побед в каждом из раундов.
	2. Все матчи Турнира проходят в режиме «Один на один по сети» со следующими настройками:
* Платформа: Sony PlayStation 4.
* Правила: Пользовательские
* Период: 5 минут
* Драка: Вкл.
* Штрафы: Вкл.
* Травмы: Выкл.
* Офсайды: С опозданием
* Проброс: Смешанный проброс
* Овертайм в матчах групповой стадии: 5 минут (3 на 3) и серия бросков, определяющих победителя матча (по 5 попыток каждой команды, далее – до первого промаха)
* Овертайм в матчах плей-офф: Двойной ОТ
* Управление вратарем при буллитах: Вкл.
* Сложность: Суперзвезда
* Стиль игры: Соревновательный
	1. Каждый Участник на протяжении всего Турнира играет только за одну виртуальную национальную сборную команду из списка, указанного в п. 9.2 Регламента.
	2. Выбор виртуальной национальной сборной команды Участником Турнира происходит с помощью жребия-драфта, в результате которого определяется очередность выбора команд каждым из шести Участников.
1. **Нарушения и наказания Турнира.**
	1. Предупреждения и наказания могут вынести только один из судей или главный судья, утвержденные Оргкомитетом.
	2. Запрещается останавливать игру (ставить паузу), корректировать расстановку и тактику своей команды, если шайба в игре и находится у участника-соперника (равно – нет контроля шайбы) или шайба 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").
	3. Запрещается «тянуть» время, то есть, находиться на своей половине поля с шайбой без прессинга со стороны соперника более чем 5 минут игрового времени без попыток идти в атаку. За нарушение указанного условия Участник получает предупреждение. За повторное нарушение Участник наказывается техническим поражением со счетом 0:3 в том матче, в котором произошло повторное нарушение.
	4. Нарушение правил, установленных настоящими пунктами Регламента, влечет за собой предупреждение. 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.
	5. Судья Турнира может аннулировать предупреждение, если оно незначительное и никак не влияло на ход Турнира/матча.
	6. Запрещается выходить из игры до финальной сирены без разрешения судьи Турнира. В случае умышленного разрыва связи Участником с целью изменения результата и/или получения игрового преимущества в результате такого разрыва ему присуждается техническое поражение со счетом 0:3.
	7. Участникам соревнований запрещается использовать нецензурную лексику. За использование нецензурной лексики судья соревнований в праве дисквалифицировать Участника.
	8. 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.
	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. Если Участник соревнований не явился к старту игр Турнира, при этом не проинформировав заблаговременно Организатора о причинах отсутствия (а ровно «попытка срыва игр»), то Участнику присваивается техническое поражение со счетом 0:3.
2. **Непредвиденный разрыв матча**
	1. В случае непредвиденного разрыва соединения в матче:
* После разрыва матч пересоздаётся и доигрывается оставшееся время, которое высчитывается по формуле (60 минут минус (-) время, на котором произошёл разрыв соединения);
* Если после разрыва соединения Участник отказывается от продолжения матча, ему присваивается поражение, и он подлежит дисквалификации с Турнира с аннулированием результатов текущей игры, в которой произошел разрыв соединения;
* Матч доигрывается теми же командами, которыми Участники начинали играть до разрыва соединения;
* Если до разрыва соединения был назначен штрафной бросок, то после разрыва матч начинается, а штрафной бросок засчитывается, как реализованный, Участник получает +1 к забитым голам;
* Если до разрыва был удалён игрок, то после восстановления матча Участники должны воссоздать удаление этого игрока.
1. **Решение спорных моментов**
	1. Вопросы, не предусмотренные Регламентом Турнира, рассматриваются главным судьей и Организатором.
	2. Все спорные вопросы, не внесённые в Регламент, решает главный судья Турнира и Организатор.
	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 «NHL 20» и (или) серверами компании Sony PlayStation.
2. **Общие правила поведения**
	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.
	2. Запрещены любые действия, мешающие процессу игры, включая, но не ограничиваясь, вмешательство в подачу электроэнергии, подключению к сети Интернет.
	3. Любой Участник должен уважительно относиться к сопернику и Организатору Турнира.
	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.

* 1. Участникам Турнира, а также членам их семей, сотрудникам Организатора, сотрудникам компаний-партнеров Турнира и Организатора, а также членам семей сотрудников Организатора запрещается принимать участие в азартных играх в букмекерских конторах и тотализаторах путем заключения пари на исходы соревнований Турнира.
	2. Участникам Турнира запрещается пропускать повторы/внутриигровые заставки игровых моментов матчей, включая, но не ограничиваясь: повторы бросков по воротам, празднования заброшенных шайб, повторы заброшенных шайб, повторы нарушений правил игры.
1. **Ответственность**
	1. Участники несут ответственность за все свои действия и высказывания во время Турнира.
	2. В случае применения к Организатору и (или) Техническому оператору Турнира и (или) партнеру (спонсору) Турнира третьими лицами претензий о выплате неустоек, компенсации убытков (в т.ч. включая упущенную выгоду), такие меры ответственности могут быть применены к Участнику, чьи виновные действия (бездействие) привели к предъявлению третьими лицами претензий в адрес Организатора/Технического оператора/партнеру (Спонсору) Турнира.
	3. 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 Участника. Положения настоящего пункта продолжают действовать в течение двух лет со дня завершения Турнира.
2. **Техника**
	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.
	2. Участники обязаны использовать принадлежащие им игровые платформы Sony PlayStation 4, контроллеры Dualshock 4 и при условии, что они являются оригинальными (произведенными компанией Sony).
	3. Переходники и т.п. устройства, позволяющие подключать неоригинальные контроллеры запрещены.

**ГЛАВА 4. УСЛОВИЯ ОРГАНИЗАЦИИ ТУРНИРА**

1. **Финансовые условия. Бюджет**
	1. Взносы с Участников за участие в Турнире не предусмотрены.
2. **Юридические условия**
	1. Соглашаясь на участие в Турнире, 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 Организатора и (или) партнеров (спонсоров) Турнира, или других акциях Организатора без ссылок на источник, дополнительных уведомлений или компенсаций, кроме случаев, предусмотренных применимым законодательством;
* соглашается с тем, что Организатор будет обрабатывать, хранить и использовать личные и контактные данные Участника для целей организации и проведения соревнования, в том числе для связи с Участником;
* cоглашается что требования настоящего Регламента являются обязательными для исполнения для всех Участников, принимающих участие в Турнире.
* Участники обязуются незамедлительно сообщать Организатору соревнований обо всех фактах угроз, шантажа, попытках подкупа Участника, представителей Организатора соревнований как со стороны третьих лиц, так и со стороны других Участников, представителей Организатора соревнований.

**ГЛАВА 5. ВЕЩАТЕЛЬ И ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОЛИТИКА**

1. **Трансляция**
	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 Организатора.
2. **Информационные партнеры**
	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**

1. **Победитель и призёры**
	1. Победителем Турнира признается Участник, одержавший победу в финальной серии матчей в стадии плей-офф.
	2. Участнику, занявшему первое место (победителю Турнира), присваивается звание «Чемпион КиберЛиги Хоккея».
	3. Участнику, занявшему второе место (проигравшему в финальной серии матчей в стадии плей-офф), присваивается звание «Финалист КиберЛиги Хоккея».
	4. Участнику, занявшему третье место (победителю в серии матчей за 3-е место в стадии плей-офф), присваивается звание «Призёр КиберЛиги Хоккея».
2. **Призовой фонд**
	1. Размер призового фонда Турнира составляет 120 000 (сто двадцать тысяч) рублей.
	2. Порядок распределения призового фонда Турнира:
* 40 000 (сорок тысяч) рублей получает Участник, занявший первое место в Турнире;
* 30 000 (тридцать тысяч) рублей получает Участник, занявший второе место в Турнире;
* 20 000 (двадцать тысяч) рублей получает Участник, занявший третье место в Турнире;
* 15 000 (пятнадцать тысяч) рублей получает Участник, занявший четвертое место в Турнире (проигравший в серии матчей за 3-е место в стадии плей-офф);
* 7 500 (семь тысяч пятьсот) рублей получают Участники, не вышедшие в стадию плей-офф Турнира.