УТВЕРЖДЕН

РЕШЕНИЕМ ИСПОЛКОМА РФБ
05 марта 2026 г.

ПРЕЗИДЕНТ_____А.Г. КИРИЛЕНКО

Положение

О ПРОВЕДЕНИИ КУБКА РОССИИ
ПО ИНТЕРАКТИВНОМУ БАСКЕТБОЛУ

СРЕДИ МУЖСКИХ КОМАНД

СЕЗОН 2025/2026

Положение

о проведении Кубка России
по интерактивному баскетболу
среди мужских команд сезона 2025/2026 гг.

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Кубок России по интерактивному баскетболу среди мужских команд сезона 2025/2026 гг. – Соревнование в режиме реального времени (онлайн) среди Команд Pro-Am в симуляторе баскетбола NBA 2K26.

2. НАИМЕНОВАНИЯ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

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

Соревнование	Кубок России по интерактивному баскетболу среди мужских команд сезона 2025/2026 гг.
Организатор Соревнования / Организатор	Общероссийская общественная организация «Российская Федерация Баскетбола» (РФБ)
Официальный сайт	russiabasket.ru
Официальные социальные сети	vk.com/russiabasket vk.com/cyberbasket
Официальный e-mail	cyberbasket@russiabasket.ru все официальные уведомления и сообщения (в том числе документы, указанные в разделе 10 Положения) должны быть направлены на указанный

.	адрес
Официальный PSN Аккаунт	cyberbasket и russiabasket; статистика Матчей, скриншоты должны отправляться посредством сервиса PlayStation Messages в чат, созданный этим Аккаунтом
Официальная Телеграм группа Соревнования	https://t.me/+4pn1-jzRJJVlNDli
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 / Аккаунт PSN / Аккаунт XBOX	учётная запись, регистрируемая на сервере (в системе серверов) видеоигры, которая является идентификатором Участника Соревнования в видеоигре

Акт насилия	различные действия физического лица или группы лиц, направленные на причинение физического воздействия другому лицу или группе лиц
Аморальное поведение / Неспортивное поведение	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.); примерами аморального / неспортивного поведения также являются словесные оскорбления, насмешка над оппонентом, споры с судьями, чрезмерно эмоциональное празднование набранного очка в Матче
Арена	видеопроекция соревновательной площадки (часть игровой вселенной), на которой происходят основные соревновательные действия
Баг	ошибка в программе (симуляторе)
Бадж	специальное умение персонажа, увеличивающее шанс выполнения того или иного спортивного действия (бросок, передача, блок, заслон, подбор и

	т.д.); Баджи имеют несколько градаций силы применения эффекта
Бот	робот-программа, симулирующая действия живого Игрока в компьютерной игре
Буст	усиление одной или нескольких характеристик персонажа (временное или постоянное)
Видеоигра	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 Соревнования через устройства ввода/вывода воздействует на объекты управления; видеоигра автоматически либо с помощью контролируемых настроек / запретов обеспечивает равные условия соревнующимся сторонам
Внутриигровая механика	игровой процесс с точки зрения Спортсмена, а именно: имитация баскетбола, создаваемая

	симулятором баскетбола с адаптацией основных принципов и правил и с сохранением всех пропорций в размерах игровой площадки, виртуальных Спортсменов, оборудования (относительно друг друга)
Вылет за оценку	часть геймплея, не зависящая от Организаторов и судей Соревнования (определяется симулятором), которая приводит к потере Игроком контроля над своим персонажем за ряд негативных действий на игровой арене (например: потери, фолы, плохая защита и т.д.); Игрок также будет отключен от арены и не будет видеть происходящее в реальном времени, а за него Матч будет доигрывать бот
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
Дозаявка	заявка в состав команды дополнительного Игрока. Подаётся менеджером команды, возможна только

	при соблюдении требований раздела 10 и 11 настоящего Положения
Директорат РФБ	рабочий орган, создаваемый приказом Президента РФБ для осуществления контроля соблюдения Участниками Соревнования, проводимых РФБ, требований, положений, регламентов и вынесения решений о применении санкций
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)
Дистанционное воспроизведение / Ремоут	трансляция экрана и звука с игровой платформы в режиме реального времени на компьютер / смартфон с установленным специализированным приложением «Remote Play»
Игра / Матч	присутствие соревнующихся сторон в игровом процессе, ограниченное счётом или выявлением победителя по другим признакам; Матч состоит из

	четырёх 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
Игрок категории «Р»	физическое лицо, имеющее российское гражданство, принимающее участие в Соревновании, а также имеющее право выступать за сборные команды России
Игрок категории «РБ»	Игрок с гражданством одной из стран: Республики Беларусь, Республики Армении, Киргизской Республики и Республики Казахстан. Он имеет право выступать за сборные команды указанных стран и участвует в баскетбольных соревнованиях под эгидой РФБ.
Игрок категории «Л»	физическое лицо, имеющее любое гражданство, кроме Игроков категорий «Р» и «РБ», принимающее участие в Соревновании, а также не имеющее право выступать за сборные команды России
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

Клиент (клиентская часть видеоигры)	программный компонент вычислительной системы, посылающий запросы серверу. Клиент может запрашивать с сервера какие-либо данные, манипулировать данными непосредственно на сервере, запускать на сервере новые процессы (старт Матча, выполнение команд, отправленных с геймпада и т.д.)
Клуб	юридическое лицо, созданное и действующее в соответствии с законодательством страны, в которой он зарегистрирован, осуществляющее тренировочную, соревновательную, физкультурную и воспитательную деятельность, имеющее одну или несколько Команд, которые принимают участие в Соревновании
Команда Pro-Am / Команда	объединение физических лиц, состоящее из нескольких Игроков, выступающих сообща в составе одного коллектива (включенных в заявку Команды), объединяющих свои усилия для достижения победы в Матчах Соревнования и управляющих каждый своим объектом управления (персонажем) на одной игровой арене
Менеджер Команды	лицо, имеющее право представлять интересы

.	Клуба / Команды в Соревновании
NBA 2K26	компьютерный симулятор баскетбола от студии Visual Concepts
Никнейм	псевдоним Игрока, использующийся в сети игровой платформы
Отзаявка	исключение Игрока из состава Участников Клуба / Команды на основании заявления Менеджера Команды
Персонаж Игрока / Участника / Спортсмена	часть видеоигры (игровой вселенной), управляемая и контролируемая Игроком с помощью устройств ввода (игровой контроллер и пр.) и вывода (монитор, звуковые системы и пр.), взаимодействующая с ареной и объектами управления других Игроков, обладающая характеристиками, обуславливающими это взаимодействие и текущими значениями параметров состояния. Участие в Соревновании осуществляется путём управления Игроком его персонажем, находящимся под прямым контролем данного Игрока / Участника и являющимся визуальным образом этого Игрока в игровом мире

	/ игровой среде
PRO STICK	система бросков в симуляторе NBA 2K26, которая использует правый аналоговый стик геймпада
PlayStation 5 (PS5)	игровая консоль от компании SONY
PlayStation Plus (PS+)	сервис по подписке, позволяющий играть на PlayStation 5 в многопользовательские режимы
Про-Ам / Pro-Am	режим игры в NBA 2K26, в котором 5 Игроков играют против 5 других Игроков или 3 игрока против других 3 Игроков
Ростер	состав Участников Команды в соответствии с заявкой на Соревнование / технической заявкой на игру
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
Тусовка (Voice chat PSN)	приложение для игровой консоли PlayStation 5, позволяющее Игрокам взаимодействовать между собой посредством голосового или текстового чата (виртуальная комната)
FaceScan	сервис, функционалом которого является нанесение на лицо внутриигрового персонажа изображения лица из реальной жизни посредством камеры смартфона с установленным специальным мобильным приложением
Хост	консоль одного из Участников, которая предоставляет сервисы в режиме сервера (хост нельзя назначить, определяется в случайном порядке среди Игроков одного Матча в баскетбольном симуляторе NBA 2K26)
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 2K26,

	который активирует / деактивирует отображение на экране заполняемой шкалы во время броска
Shot feedback	параметр в настройках симулятора NBA 2K26, который активирует / деактивирует отображение на экране информации о качестве броска
Xbox Series S/X	игровая консоль от компании Microsoft
Xbox LIVE Gold	сервис по подписке, позволяющий играть на XBOX Series S/X в многопользовательские режимы

3. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Соревнование проводится с целью определения по спортивному принципу обладателя Кубка России по интерактивному баскетболу, повышения индивидуального уровня мастерства российских Спортсменов и для решения основных задач:

- популяризации интерактивного баскетбола в России как спортивной дисциплины;
- популяризации баскетбола через игру в интерактивный баскетбол;
- пропаганды здорового образа жизни, в том числе среди молодежи;

- подготовки и успешного выступления сборных Команд России на международных чемпионатах и турнирах по интерактивному баскетболу и баскетбольному двоеборью;
- подготовки и успешного выступления Команд в международных Соревнованиях по интерактивному баскетболу и баскетбольному двоеборью;
- выявления сильнейших Игроков России по интерактивному баскетболу;
- объединения и сплочения Игроков по интерактивному баскетболу.

4. ОРГАНИЗАТОР СОРЕВНОВАНИЯ

4.1. Общее руководство организацией и проведением Соревнования осуществляется Общероссийской общественной организацией «Российская Федерация Баскетбола».

4.2. Организатор осуществляет:

- разработку и утверждение настоящего Положения и календаря Соревнования;
- назначение Технических судей и Главного судьи и Главного секретаря Соревнования;
- утверждение состава Участников Соревнования;
- регистрацию результатов соревнования и утверждение его итогов;

- контроль за соблюдением настоящего Положения;
- награждение победителей и призеров Соревнования;
- иные полномочия, установленные законодательством РФ, в том числе, Федеральным законом «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» от 04.12.2007 №329-ФЗ.

5. МЕСТО, СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ И ПРОГРАММА СОРЕВНОВАНИЯ

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

5.2. Кубок России по интерактивному баскетболу среди мужских команд сезона 2025/2026 гг. включает в себя Регулярный этап, который проходит с 18 марта по 11 мая 2026 г.

6. ТРЕБОВАНИЯ К КЛУБАМ (PRO-AM КОМАНДАМ)

6.1. Соревнование проводится в единой Командной категории среди Команд, состоящих из Игроков мужского пола;

6.2. Команда может быть заявлена юридическим лицом (Клубом), которое указывает в заявке (см. Приложение №3 к настоящему Положению) населенный пункт Российской Федерации по месту регистрации Менеджера Команды и имеет аккаунт в баскетбольном симуляторе NBA 2K26;

6.3. Менеджером Команды может быть только гражданин Российской Федерации, достигший возраста 18-ти лет

и зарегистрированный по месту жительства на территории Российской Федерации. Менеджер Команды может являться одним из Игроков Команды, в которой он является Менеджером Команды; Одно лицо вправе быть Менеджером Команды только в одной Команде, за исключением случаев заявления одним юридическим лицом нескольких Команд.

6.4. В случае если Клуб заявляет для участия в Соревновании Команду Pro-Am, от этого Клуба на Официальный e-mail Организатора должно быть направлено письмо на официальном бланке организации (смотреть пример в Приложении №7 к настоящему Положению) на имя руководителя Департамента кибербаскетбола РФБ с уведомлением о намерении участвовать в Соревновании;

6.5. Один Клуб вправе заявить несколько Команд Pro-Am для участия в Соревновании;

6.6. Замена в течение Соревнования юридического лица, заявляющего Команду Pro-Am для участия в Соревновании, запрещена, за исключением случаев ликвидации / реорганизации юридического лица. В указанном случае Команда Pro-Am может продолжить участие в Соревновании только по письменному согласованию с Организатором. К письму необходимо приложить документы, подтверждающие ликвидацию / реорганизацию юридического лица. Команда должна оставаться в том же составе, но по необходимости с

другим названием, логотипом, формой и ареной, которые также необходимо согласовать с Организатором в срок не позднее трех дней после направления письма;

6.7. В Соревновании в одну Команду могут быть заявлены минимум 5 и максимум 8 Игроков, при этом:

- Игроки Команды должны быть в возрасте 14 лет и старше;
- Команда вправе иметь в составе не более двух Игроков категории «Л»;
- остальные Игроки должны соответствовать категории «Р» и «РБ».

6.8. Менеджер Команды может быть изменен по ходу Соревнования, для этого необходимо направить официальное письмо от Менеджера Команды, указанного в заявке на участие в Соревновании, о передаче статуса на официальную электронную почту Организатора;

6.9. Перед подачей заявки Команды Менеджер Команды должен в письменном виде согласовать название Команды Pro-Am с Организатором Соревнования. Название Команды Pro-Am не должно содержать информации нецензурного, экстремистского, эротического характера, оскорблять чувства других Участников, а также нарушать права третьих лиц на средства индивидуализации (интеллектуальную собственность);

6.10. В названии Команды не может быть использовано название иностранного населенного пункта (например: «Los Angeles Bears г. Тамбов», а также выдуманного (не существующего в реальной жизни) населенного пункта (например: «Лос Сантос г. Волгоград»);

6.11. Менять название Команды Pro-Am запрещается (за исключением случаев, предусмотренных п. 6.6 настоящего Положения);

6.12. Сокращенное внутриигровое название Команды Pro-Am, отображаемое на табло счёта, должно быть согласовано в письменном виде с Организатором и не должно содержать информации нецензурного, экстремистского, эротического характера, оскорблять чувства других Участников, а также нарушать права третьих лиц на средства индивидуализации (интеллектуальную собственность);

6.13. Внутриигровой логотип Команды Pro-Am должен быть согласован с Организатором в письменном виде (предоставление скриншота) и не должен содержать информации нецензурного, экстремистского, эротического характера, оскорблять чувства других Участников, а также нарушать права третьих лиц на средства индивидуализации (интеллектуальную собственность);

6.14. Цвета Команды Pro-Am в настройке «TEAM COLOR» игрового симулятора NBA 2K26 не должны содержать

белого, светло-серого цветов во избежание нечитабельности счёта на табло во время Матча.

7. ТРЕБОВАНИЯ К ИГРОКАМ

7.1. Каждый Участник обязан выполнить требования к регистрации, установленные разделом 10 настоящего Положения;

7.2. Каждый Участник обязан соблюдать требования Федерального закона «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» от 04 декабря 2007 №329-ФЗ, а также иные нормативные правовые акты и документы РФБ, связанные с проведением Соревнования;

7.3. Игроки, не достигшие совершеннолетнего возраста, должны предоставить письменное разрешение законных представителей на участие в Соревновании (см. Приложение №2 к настоящему Положению);

7.4. Каждый Игрок может одновременно находиться в составе только одной Команды Pro-Am в Соревновании;

7.5. В заявке Команды может быть указан только один Аккаунт PSN/XBOX LIVE для каждого Игрока Команды;

7.6. Использовать Аккаунты, не указанные в заявке Команды Pro-Am, без письменного согласования с Организатором запрещается;

7.7. Игрок обязан иметь на Аккаунте минимум одного персонажа с общим рейтингом «OVR» не менее 90;

7.8. Игрок может иметь более одного персонажа и использовать в Соревновании любого из них на свое усмотрение;

7.9. Никнейм Игрока может быть изменён только по письменному согласованию с Организатором и не позднее, чем за 72 часа до начала следующей игры его Команды. Никнейм не может содержать выражений нецензурного, экстремистского, эротического характера, оскорблять чувства других Участников, а также нарушать права третьих лиц на средства индивидуализации (интеллектуальную собственность). Организатор вправе отклонить смену никнейма Игрока;

7.10. Запрещено наносить на персонажа татуировки, содержащие изображения / надписи нецензурного, экстремистского, эротического характера, оскорбляющие чувства других Участников, а также нарушающие права третьих лиц на средства индивидуализации (интеллектуальную собственность);

7.11. Запрещено наносить на лицо персонажа посредством FaceScan изображения / надписи нецензурного, экстремистского, эротического характера, оскорбляющие чувства других Участников, а также нарушающие права третьих лиц на средства индивидуализации (интеллектуальную собственность);

7.12. Каждый Игрок обязан зарегистрироваться в Телеграм и находиться на сервере (в чате) Организатора на протяжении всего Соревнования;

7.13. Игрокам запрещено вести трансляцию Матчей на личные каналы любых стриминговых сервисов и иных информационных ресурсов сети Интернет без предварительного письменного согласования с Организатором;

7.14. Участникам, судьям и иным лицам, связанным с проведением Соревнования запрещается:

7.14.1. осуществлять ставки в букмекерских конторах и интерактивные ставки на это Соревнование и иные Соревнования, проводимые Организатором, как самостоятельно, так и через третьих лиц (родственников, друзей, знакомых);

7.14.2. вступать в переговоры (в том числе выражать намерения, давать намеки) с другими лицами с целью участия в противоправном влиянии на результат Соревнования, в том числе обеспечения заранее определенного результата.

7.15. Участники Соревнования обязуются соблюдать правила, установленные лицензионным соглашением компании разработчика спортивного симулятора NBA 2K26;

7.16. Менеджер Команды лично несет ответственность за несоблюдение Игроками его Команды Pro-Am

настоящего Положения, прав на интеллектуальную собственность, а также лицензионного соглашения компании разработчика спортивного симулятора NBA 2K26;

7.17. Все Участники должны руководствоваться принципами честного делового партнерства, справедливости, уважения к соперникам, судьям, зрителям и принимать все необходимые меры для исключения насилия и противоправных действий во время проведения Соревнования;

8. ТРЕБОВАНИЯ К ВНУТРИИГРОВОЙ ФОРМЕ ПЕРСОНАЖЕЙ КОМАНД PRO-AM

8.1. Макет внутриигровой формы персонажей Команды Pro-Am должен быть согласован с Организатором и не должен содержать изображений / надписей нецензурного, экстремистского, эротического характера, оскорблять чувства других Участников, а также нарушать права третьих лиц на средства индивидуализации (интеллектуальную собственность);

8.2. Любое изменение внутриигровой формы персонажей Команды Pro-Am на протяжении всего Соревнования должно быть согласовано с Организатором в письменном виде;

8.3. Домашняя внутриигровая форма персонажей Команды Pro-Am должна быть светлого цвета, выездная — тёмного (красный цвет – темный);

8.4. На майке внутриигровой формы персонажей Команды Pro-Am должен быть нанесен логотип Организатора Соревнования;

8.4.1 логотип Организатора будет предоставлен Менеджеру Команды в необходимом формате для загрузки на ресурс http://nba2k.com/upload и размещения его на внутриигровой форме персонажей;

8.4.2 расположение логотипа (РФБ) на внутриигровой форме персонажей должно соответствовать значениям:

- MOVE X: 0.21, Y: -0.81;
- SCALE: X: 0.3, Y: 0.3;
- ROTATE: default;

8.4.3 расположение логотипа (@cyberbasket) на внутриигровой форме персонажей должно соответствовать значениям:

- MOVE X: 0.95, Y: -0.20;
- SCALE: X: 1.3, Y: 1.3;
- ROTATE: default;

8.4.4 расположение государственного флага Российской Федерации на внутриигровой форме персонажей должно соответствовать значениям:

- MOVE X: 0.97, Y: -0.87;
- SCALE: X: 0.3, Y: 0.3;
- ROTATE: default;

8.5. На майке внутриигровой формы персонажей Команды Pro-Am может быть нанесен логотип / название Клуба / Команды;

8.5.1 название / логотип должен располагаться на груди внутриигровой формы персонажа, не перекрывать логотип Организатора и игровой номер персонажа;

8.6. Номера на спинах персонажей должны быть читабельны:

8.6.1 параметр SCALE номера персонажа по оси X должен быть равен X: 70;

8.6.2 номера персонажей могут дополнительно быть расположены на шортах внутриигровой формы;

8.6.3 номера персонажей одной Команды Pro-Am не могут быть одинаковыми.

8.7. Обувь и аксессуары для персонажей разрешается использовать любые на своё усмотрение.

9. ТРЕБОВАНИЯ К ВНУТРИИГРОВОЙ АРЕНЕ КОМАНД PRO-AM

9.1. Внутриигровая Арена Команды Pro-Am должна быть согласована в письменном (предоставление скриншота) виде с Организатором. Элементы арены (LED-борты, паркет,

наклейки на щитах и пр.) не должны содержать изображений/надписей нецензурного, экстремистского, эротического характера, оскорблять чувства других Участников, а также нарушать права третьих лиц на средства индивидуализации (интеллектуальную собственность);

9.2. Любое изменение арены Команды Pro-Am по ходу Соревнования должно быть согласовано в письменной форме с Организатором;

9.3. Паркет домашней игровой площадки арены не должен быть кислотного цвета (яркие, контрастные, неприятные глазу сочетания цветов);

9.4. На бортах арены должен быть нанесен логотип Организатора;

9.4.1. логотип Организатора будет предоставлен Менеджеру Команды в необходимом формате для загрузки на ресурс http://nba2k.com/upload и размещения его на бортах внутриигровой арены;

9.5. На внутриигровом паркете Команды Pro-Am в разделе Secondary Logo 1 и Secondary Logo 2 должен быть нанесен логотип Организатора;

9.5.1. логотип Организатора будет предоставлен Менеджеру Команды Pro-Am в необходимом формате для загрузки на ресурс http://nba2k.com/upload и размещения его на паркете внутриигровой арены;

9.5.2. Параметр Secondary Logo 1 Size и Secondary Logo 2 Size должен быть на значении 100;

9.6. На внутриигровом паркете Команды Pro-Am в разделе Arena Name Logo 1 и Arena Name Logo 2 должен быть нанесен логотип Организатора;

9.6.1. логотип Организатора будет предоставлен Менеджеру Команды в необходимом формате для загрузки на ресурс http://nba2k.com/upload и размещения его на паркете внутриигровой арены;

9.6.2. настройка Arena Name Logo 1 Size и Arena Name Logo 2 Size должна быть на значении 100;

9.7. Настройка Baseline Text 1 и Baseline Text 2 должна содержать название Команды Pro-Am с одной и город Команды Pro-Am с другой стороны:

9.7.1. необходимо использовать шрифт GETVOIP GROTESQUE;

9.7.2. Название Команды должно быть написано белым шрифтом (Font Color);

9.8. Настройка Sideline Text 1 должно содержать надпись @russiabasket:

9.8.1. необходимо использовать шрифт GETVOIP GROTESQUE;

9.8.2. должен быть использован белый шрифт (Font Color);

9.9. Параметр Sideline Text 2 должен содержать надпись @cyberbasket;

9.9.1. Необходимо использовать шрифт GETVOIP GROTESQUE;

9.9.2. Должен быть использован белый шрифт (Font Color)

9.10. На внутриигровом щите Арены в разделе Baskets/BACKBOARD LOGO должен быть расположен логотип Организатора;

9.10.1 логотип Организатора будет предоставлен Менеджеру Команды в необходимом формате для загрузки на ресурс http://nba2k.com/upload и размещения его на щите внутриигровой арены.

10 РЕГИСТРАЦИЯ УЧАСТНИКОВ. ПОРЯДОК И СРОКИ ПОДАЧИ ЗАЯВОК

10.1. Заявки на участие в Кубке России по интерактивному баскетболу подаются Менеджером Команды в период, определенный Организатором и опубликованный на официальном сайте Организатора, путем направления письма на электронную почту cyberbasket@russiabasket.ru с заполненным бланком заявки (Приложение №3 к настоящему Положению);

10.2. Также к письму с заявкой в соответствии с требованиями п. 10.1 необходимо прикрепить:

10.2.1. фотографию каждого Игрока Команды в формате *.jpg/*.png (пример фотографии в Приложении №8 к Положению):

- разрешение фотографии не менее 1500x2000 пикселей;
- фото анфас (смотреть прямо, улыбаться);
- нижний край фото должен располагаться чуть ниже пояса Игрока;
- фон белый (ковёр, обои, спортзал, шкаф или пейзаж в качестве фона не подходят);
- голова не должна быть повернута или наклонена;
- на Игроке должна быть надета однотонная футболка любого цвета, кроме белого;
- фотография в кепке, солнцезащитных очках, косынке, шапке и т.д. не допускается;

10.2.2. скан страниц паспорта в развернутом виде каждого Игрока Команды с фотографией, датой рождения и регистрацией;

10.2.3. логотип Команды в формате векторного изображения;

10.2.4. сертификаты на имя каждого Игрока Команды, подтверждающие прохождение в 2025 году дистанционного образовательного курса «Антидопинг курс», размещенного на сайте Ассоциации Российского антидопингового агентства «РУСАДА» (www.rusada.ru);

10.2.5. согласия на обработку персональных данных:

- от каждого совершеннолетнего Игрока Команды, заполненные по форме, указанной в Приложении №9 к настоящему Положению;
- от родителей / опекунов несовершеннолетних Игроков Команды, заполненные по форме, указанной в Приложении №10 к настоящему Положению.

10.2.6. согласия на обработку персональных данных, разрешенных для распространения:

- от каждого совершеннолетнего Игрока Команды, заполненные по форме, указанной в Приложении №11 к настоящему Положению;
- от родителей / опекунов несовершеннолетних Игроков Команды, заполненные по форме, указанной в Приложении №12 к настоящему Положению;

10.3. Заявка, содержащая неверные и/или недостоверные сведения, признается недействительной. В этом случае Организатор вправе отказать в допуске Участника / Команды к Соревнованию;

10.4. Если после утверждения состава Участников Соревнования будет установлено, что в представленной заявке содержатся недостоверные сведения, к Клубу / Команде, предоставившей такую заявку, могут быть применены спортивные санкции (в том числе дисквалификация);

10.5. Организатор вправе запросить у Участника дополнительные документы, подтверждающие соответствие Участника требованиям настоящего Положения;

10.6. Все Игроки, чья Команда проходит регистрацию в Соревновании (которые включены Менеджером Команды в заявку), добровольно предоставляют свои персональные данные в соответствии с настоящим разделом Положения, а именно: фамилия, имя отчество, город проживания, дата рождения, номер телефона, электронная почта, фотография, скан страницы паспорта с фотографией и возрастом Организатором Соревнования предоставленных персональных данных, включая сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, распространение, блокирование, удаление, уничтожение, на время проведения настоящего Соревнования (на весь срок его проведения с даты утверждения Положения и до фактического окончания Соревнования) и до момента отзыва указанного согласия, в соответствии с положениями, предусмотренными Федеральным Законом от 27.07.2006 №152-ФЗ «О персональных данных», а также соглашаются с тем, что:

10.6.1. предоставляют в соответствии с Положением актуальные, точные и достоверные данные;

10.6.2. участие в Соревновании является добровольным, свободным, информированным, предметным, сознательным и однозначным выражением согласия Участника Соревнования на обработку Организатором его персональных данных;

10.6.3. Игроки будут бороться за победу до финального свистка, а также доигрывать Матчи в полную силу и сохранять спортивную составляющую Соревнования;

10.6.4. Организатор Соревнования вправе использовать имена и никнеймы Участников, фото и видеозаписи с их участием в Соревновании на ресурсах Организатора и ресурсах партнеров Соревнования, а также в любых публичных и рекламных мероприятиях или других акциях без ссылок на источник, дополнительных уведомлений или компенсаций;

10.6.5. Участники обязуются соблюдать настоящее Положение;

10.6.6. Организатор Соревнования вправе обрабатывать и хранить персональные данные Участника для целей организации и проведения Соревнования, в том числе для связи с Участником;

10.6.7. выступления и интервью с ними может быть записано и показано в средствах массовой информации, на иных информационных ресурсах (в том числе сайтах и социальных сетях), а также записано и показано в информационных / рекламных целях без ограничений по времени и формату и без компенсации в отношении этих материалов;

10.6.8. согласие на обработку персональных данных может быть отозвано Участником Соревнования в любое время путем уведомления Организатора посредством направления письма на электронный адрес cyberbasket@russiabasket.ru 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 14 настоящего Положения;

10.6.9. 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;

10.7. По окончании сроков, указанных в п. 10.1, Организатор публикует на своих ресурсах утвержденный состав Участников.

11 ДОЗАЯВКИ, ОТЗАЯВКИ ИГРОКОВ В КУБКЕ ПО ИНТЕРАКТИВНОМУ БАСКЕТБОЛУ

11.1. Клуб / Команда имеет право дозаявить Игроков в Команде Pro-Am Кубка по интерактивному баскетболу (форма Дозаявки – Приложение №5 к настоящему Положению). Общее количество Игроков после Дозаявки не должно превышать 8 (восемь) человек;

11.2. Дозаявки в Кубок России по интерактивному баскетболу с полным пакетом документов, установленных разделом 10 настоящего Положения, должны подаваться Организатору не позднее, чем за три рабочих дня до начала очередной игры;

11.3. Если Менеджер Команды дозаявляет Игрока в Команду для участия в Кубке России по интерактивному баскетболу, который уже участвовал в этом Соревновании, то такая Дозаявка помимо документов, предусмотренных разделом 10 настоящего Положения, а также п. 11.1, должна

сопровождаться Отзаявкой от Команды, за которую Игрок был ранее заявлен, Отзаявка подписывается Менеджером Команды (форма Отзаявки – Приложение №6 к настоящему Положению).

11.4. В течение Соревнования разрешена только ОДНА Дозаявка Игрока, который уже принимал участие в данном Соревновании;

11.5. В течение Кубка России по интерактивному баскетболу Клуб для каждой своей Команды / Команда Pro-Am может провести неограниченное число Дозаявок / отзаявок;

11.6. Крайний срок на Дозаявки в Кубке России по интерактивному баскетболу – 01 апреля 2026 г. 23:59 по московскому времени.

12 ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ

12.1. В случае если Игрок покидает Клуб / Команду по какой-либо причине, Менеджер Команды обязан в течение одного рабочего дня письменно уведомить об этом Организатора (Отзаявить по форме Приложения №6 к настоящему Положению).

12.2. Меняться Аккаунтами PSN/XBOX LIVE внутри Команды разрешается, указав об этом в технической заявке (Приложение №4 к настоящему Положению);

12.3. Техническая заявка (Приложение №4 к настоящему Положению) на Матч подается Менеджером Команды путем

направления электронного письма на адрес cyberbasket@russiabasket.ru за двое суток до начала Матча;

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

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

12.4.2. попыток затягивать игру, результат которой уже очевиден (при разнице 20 и более очков), любыми способами;

12.5. Организатор оставляет за собой право запретить использовать анимации, персонажей, Баджи, предметы, которые могут нарушить спортивную составляющую Соревнования (Глитч-анимации, Баги, анимации оскорбляющие чувства других участников Соревнования);

12.6. Использовать PRO STICK для бросков (Jump Shot) запрещено, однако лейапы разрешается бросать, используя PRO STICK, при этом параметр Shot feedback должен быть активирован на значении «ON»;

12.7. При броске с использованием кнопки «квадрат» на PlayStation 5 или кнопки «X» на XBOX Series S/X параметр Shot feedback должен быть активирован на значении «ON»;

12.8. за нарушение правил, установленных настоящим Положением, Технический судья Соревнования может применить следующие санкции:

12.8.1. устное предупреждение в голосовом чате с дублированием в письменном виде посредством сообщения на Телеграм Организатора и/или электронного письма на электронную почту Менеджера Команды в конце игрового дня;

12.8.2. техническое поражение 0 — 20 в Матче;

12.9. Главный судья Соревнования может вынести следующие санкции за нарушение правил, установленных настоящим положением:

12.9.1. устное предупреждение в голосовом чате с дублированием в письменном виде посредством сообщения на Телеграм Соревнования, и/или электронного письма на Менеджера Команды в конце игрового дня;

12.9.2. техническое поражение 0 — 20 в Матче;

12.9.3. дисквалификация (отстранение от участия) отдельного Игрока или всей Команды Pro-Am;

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

12.10.1. нарушение пунктов 7.6, 7.7, 7.9 – 7.17, 10.6, 12.1 – 12.7, разделов 8 и 9 настоящего Положения;

12.10.2. нарушение пунктов 1.6, 1.11 – 1.14, 1.17, 1.19 – 1.22, 3.4, 4.5 – 4.7, 4.11, 4.12 Приложения №1 к настоящему Положению;

12.10.3. явку на Матч на 10 минут и более (неявку) позже установленного времени, а также систематические опоздания на минуту и более (более трёх раз) без согласования с Организатором в письменной форме;

12.10.4. совершение запрещённых приёмов 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 и присуждении технического поражения (0 – 20) нарушающей стороне);

12.10.5. остановку игры;

12.10.6. выход из игры до финального свистка без разрешения Технического судьи Соревнования;

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

12.10.8. Агрессивное поведение;

12.10.9. Аморальное / Неспортивное поведение;

12.11. Нарушения, за которые Технический судья или Главный судья вправе вынести техническое поражение в Матче со счётом 0 — 20:

12.11.1. нарушение пунктов 7.6, 7.7, 7.14, 10.6, 12.3 – 12.7 настоящего Положения, а также разделов 8 и 9 настоящего Положения;

12.11.2. нарушение пунктов 1.6, 1.11 – 1.14, 1.17, 1.19, 1.20, 1.22, 3.4, 4.5 – 4.7, 4.11, 4.12 Приложения №1 к настоящему Положению;

12.11.3. Дисконнект двух и более Игроков произошел у одной и той же Команды Pro-Am при переигровке;

12.11.4. отказ от переигровки;

12.11.5. явку на Матч на 10 минут и более (неявку) позже установленного времени, а также систематические опоздания на минуту и более (более трёх раз) без согласования с Организатором в письменной форме.

12.12. Главный судья Соревнования может дисквалифицировать Игрока или Команду Pro-Am:

12.12.1. после двух письменных предупреждений в течение Соревнования от Технического судьи и/или Главного судьи Соревнования;

12.12.2. после двух нарушений пункта 12.4, в течение всего Соревнования;

12.12.3. за предоставление при регистрации недостоверных сведений;

12.12.4. за участие в Соревновании лица, не зарегистрированного в качестве Игрока в Соревновании, с одного из Аккаунтов Участника Команды Pro-Am;

12.12.5. за акт насилия;

12.12.6. если у Команды Pro-Am прервался Матч по причине Дисконнекта более 5 раз за один этап Соревнования;

12.12.7. за отказ или невозможность исполнить обязательства, установленные пунктом 10.5 настоящего Положения, а также 1.6 Приложения №1 к настоящему Положению;

12.12.8. за нарушение пунктов 7.2, 7.4, 7.6, 7.7, 7.14 – 7.17, 10.4, 10.6 разделов 8 и 9 настоящего Положения;

12.12.9. за несоблюдение духа спортивного соперничества и честной игры;

12.12.10. за иные нарушения настоящего Положения, за которые не предусмотрена санкция в виде предупреждения.

12.13. Спортивные санкции могут налагаться комплексно;

12.14. При определении санкции учитываются характер совершенного нарушения, личность виновного,

обстоятельства, смягчающие / отягчающие ответственность за совершенное деяние;

12.15. За незначительные нарушения, не влияющие на ход Матча, не отражающиеся на проведении Соревнования, к Участнику Соревнования спортивные санкции могут быть не применены, однако такое лицо может быть призвано к порядку Техническим судьей Соревнования с указанием на возможность применения спортивных санкций в случае повторного совершения нарушений;

12.16. При возникновении ситуаций, связанных с проведением Матчей Соревнования, не предусмотренных настоящим Положением, а также в случае, если санкция за нарушение не определена Положением, такие ситуации рассматриваются Директоратом РФБ с последующим утверждением решения Президентом РФБ (Исполнительным директором РФБ), а в исключительных случаях – Исполкомом РФБ;

12.17. Организатор Соревнования не несет ответственность за ущерб, связанный с участием в Соревновании, причиненный Участникам, а также ущерб, причиненный Участниками третьим лицам;

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

12.19. Если дисквалифицирован Менеджер Команды, все Игроки этой Команды должны принять единогласное решение по кандидатуре нового Менеджера этой Команды и не позднее одного дня с момента дисквалификации направить письмо на официальную электронную почту Организатора с уведомлением о том, кто далее будет выполнять функции Менеджера их Команды;

12.20. Если несколько Игроков Команды получили дисквалификацию в Соревновании и в составе Команды осталось менее 5 (пяти) Игроков:

12.20.1. Менеджер Команды обязан дозаявить необходимое количество Игроков не позднее чем за 24 часа до официального начала следующей игры (исключением является случай, когда дисквалификация была получена позднее, в таком случае Команда обязана дозаявить Игрока не позднее чем за два часа до официального старта Матча. Если дисквалификация была получена позднее чем за два часа до официального начала Матча, то Команда получает техническое поражение во всех несыгранных Матчах игрового дня);

12.20.2. В случае получения Игроком или Командой Pro-Am дисквалификации, Организатор вправе учесть этот факт при формировании состава Участников

в будущих соревнованиях, проводимых под эгидой РФБ, и не допустить Игрока / Команду Pro-Am до участия в них;

12.20.3. Правило, указанное в п. 12.21 настоящего Положения, действует до 01 апреля 2026 г. 23:59. Если дисквалификацию получили в Соревновании несколько Игроков Команды и в составе осталось менее 5 (пяти) Игроков после 01 апреля 2026 г. 23:59, Команда выбывает из состава участников Соревнования.

12.21. Место исключенной из состава Участников соревнования (дисквалифицированной) Команды Pro-Am не может быть занято другой Командой Pro-Am, за исключением п. 12.24 настоящего Положения;

12.22. Всем Командам Соревнования, которые не сыграли с исключенной из состава Участников Соревнования (дисквалифицированной) Командой присуждается победа со счётом 0 – 20;

12.23. Результаты всех сыгранных Матчей, а также персональная статистика Игроков дисквалифицированной Команды не подлежат обнулению;

12.24. Если Команда дисквалифицирована в регулярном этапе, то ее место в сетке занимает следующая по рейтингу Команда регулярного этапа;

13. ПРОТЕСТЫ

13.1. Команда может подать протест в случае, если она полагает, что её права были ущемлены в результате:

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

13.1.2. решения о присуждении поражения, установленного п. 12.12 настоящего Положения и связанных с отменой, переносом или невозобновлением игры, а также решением не играть;

13.1.3. нарушением правил допуска к участию в Матче.

13.2. Процедура подачи протеста:

13.2.1. в течение 15 минут после окончания игры (если Матч состоялся) или после принятия решения Главным судьей / Техническим судьей о присуждении поражения в Матче (отмена / перенос / невозобновление игры) Менеджер Команды, подающей протест, должен уведомить Главного судью о намерении подать протест и подписать официальный протокол в графе «Подпись Менеджера Команды в случае протеста»;

13.2.2. для подтверждения протеста Клуб / Команда, подавшая протест, в течение одного часа после окончания игры должна письменно изложить причину подачи протеста с указанием

на обжалуемое действие или игровой момент; Примерный текст обращения: «Председателю Директората РФБ от (ФИО, должность, название Клуба / Команды). Клуб / Команда_____ протестует против _____(*Описание сути протеста).* Дата. Подпись Менеджера Клуба / Команды».

Данное письменное обращение необходимо направить на официальную электронную почту Организатора Соревнования. Если по истечении указанного времени (одного часа после окончания игры) Клубом / Командой не будет предоставлен текст протеста, то данный протест рассматриваться не будет.

13.2.3. Клуб / Команда, подающая протест, оплачивает взнос в размере 10 000 рублей, необходимый для процедуры рассмотрения данного протеста. Взнос перечисляется безналичным платежом на расчётный счёт РФБ в течение двух банковских дней с момента подачи протеста. В случае удовлетворения протеста взнос возвращается Клубу / Команде в соответствии с п. 13.15 настоящего Положения;

13.3. Не принимаются к рассмотрению несвоевременно поданные и не зафиксированные в Официальном протоколе

Матча протесты, а также протесты, поданные без оплаты (за исключением случаев, указанных в п. 13.10 настоящего Положения);

13.4. Для всех игр Соревнования решение по протесту принимается Председателем Директората РФБ.
Решение является окончательным и пересмотру не подлежит.

13.5. Председатель Директората РФБ должен принимать своё решение на основании рапортов Главного и Технических судей Соревнования, а также осуществленного им видеопросмотра Матча. Эти рапорты должны быть предоставлены Председателю Директората РФБ конфиденциально в течение одного часа после получения письменного обращения (текста протеста) от Клуба / Команды;

13.6. При наличии устных уточнений Менеджера Клуба / Команды, Председатель Директората РФБ имеет право опросить его прежде, чем принять своё окончательное решение. Данные Менеджера Клуба / Команды должны быть внесены в техническую заявку на данную игру;

13.7. Председатель Директората РФБ должен принять решение так скоро, как это возможно, но не позднее, чем за два часа до утвержденного времени начала ближайшего Матча одной из Команд, принимавших участие в опротестованной игре.

Об этом решении он должен немедленно сообщить Клубам / Командам и в Департамент кибербаскетбола РФБ;

13.8. В случае если результат игры объявляется недействительным, Матч должен быть переигран (либо доигран) на следующий день;

13.9. В случае если результат игры объявляется недействительным, и Матч не может быть переигран на следующий день, решение о дате переигровки Матча принимает Департамент кибербаскетбола РФБ;

13.10. Протесты при проведении игр приниматься без предварительной оплаты взноса, но при представлении в РФБ гарантийного письма о его оплате в течение двух банковских дней с момента подачи протеста, подписанного Менеджером Клуба / Команды;

13.11. Любые протесты, связанные с нарушениями настоящего Положения и действующих официальных правил интерактивного баскетбола, должны подаваться Клубами / Командами в письменном виде на официальную электронную почту Организатора Соревнования не позднее, чем через один час после окончания игры с соблюдением процедуры подачи протеста;

13.12. 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 официальных правил интерактивного баскетбола;

13.13. Лица, подавшие протест, несут ответственность за достоверность и объективность содержащихся в нём сведений. В случае если в протесте содержатся заведомо ложные, искаженные сведения, Директорат РФБ может принять решение, утверждаемое Исполнительным директором РФБ или Генеральным секретарем РФБ, о применении к Клубу / Команде дисциплинарных наказаний и/или штрафных санкций;

13.14. Только надлежащим образом зафиксированный в протоколе Матча протест Клуба / Команды может служить основанием для рассмотрения уполномоченными лицами/органами;

13.15. Основанием к возврату денежного взноса являются:

13.15.1. удовлетворение протеста, признание обстоятельств (фактов), содержащихся в протесте, которые нарушают пункты настоящего Положения и официальных правил интерактивного баскетбола;

13.15.2. если Клуб / Команда в письменном виде отзывает заявленный протест или снимает его до принятия решения Директоратом РФБ;

13.16. Возврат взноса стороне, подавшей протест, осуществляется в течение пяти рабочих дней с момента вынесения решения Директоратом РФБ или отзыва / снятия протеста Клубом / Командой до вынесения решения Директоратом РФБ;

13.17. Все споры, разногласия или требования, возникающие из настоящего Положения или в связи с ним, в том числе, касающиеся его исполнения, нарушения, прекращения или недействительности, подлежат разрешению исключительно «Национальным Центром Спортивного Арбитража» при АНО «Спортивная Арбитражная Палата» в соответствии с его Регламентом. Решение НЦСА является окончательным;

13.18. Санкции за нарушения п. 7.14 Положения, совершенные при проведении Соревнования, могут налагаться Комиссией по предотвращению противоправного влияния на результаты Матчей в соответствии с Положением о мерах по предотвращению противоправного влияния на результаты баскетбольных Матчей.

14. НАГРАЖДЕНИЕ

14.1. Команда, одержавшая победу в регулярном этапе Кубка России по интерактивному баскетболу сезона 2025/2026 гг., награждается денежной суммой в размере 100 000 рублей, предоставляемыми Организатором;

14.2. Команда, занявшая второе место в Кубке России по интерактивному баскетболу сезона 2025/2026 гг., награждается денежной суммой в размере 60 000 рублей, предоставляемыми Организатором;

14.3. Команда, занявшая третье место в Кубке России по интерактивному баскетболу сезона 2025/2026 гг., награждается денежной суммой в размере 50 000 рублей, предоставляемыми Организатором;

14.4. Команда, занявшая четвертое место в Кубке России по интерактивному баскетболу сезона 2025/2026 гг., награждается денежной суммой в размере 40 000 рублей, предоставляемыми Организатором;

14.5. Команда, занявшая пятое место в Кубке России по интерактивному баскетболу сезона 2025/2026 гг., награждается денежной суммой в размере 30 000 рублей, предоставляемыми Организатором;

14.6. Команда, занявшая шестое место в Кубке России по интерактивному баскетболу сезона 2025/2026 гг., награждается денежной суммой в размере 20 000 рублей, предоставляемыми Организатором;

14.7. Все призовые выплаты осуществляются на реквизиты Клуба, подавшего заявку на участие в Соревновании, предоставленные Менеджером Команды-призера.

15. ФИНАНСОВЫЕ УСЛОВИЯ И КОММЕРЦИАЛИЗАЦИЯ

15.1. Все коммерческие права Соревнования (включая любые маркетинговые и медиа-права), относящиеся к Соревнованию, принадлежат РФБ;

15.2. Игроки не имеют права ассоциировать себя с РФБ каким-либо образом, использовать интеллектуальную собственность РФБ;

15.3. Организатор обеспечивает финансирование Соревнования по следующим статьям расходов:

15.3.1. оплата работы Технических судей и Главного судьи и Главного секретаря Соревнования, специалистов, осуществляющих проведение Соревнования (при наличии);

15.3.2. организация трансляции Соревнования на ресурсах Организатора;

15.3.3. разработка фирменного стиля Соревнования;

15.3.4. аренда студии аналитики;

15.3.5. призовые выплаты.

15.4. Участники самостоятельно несут расходы, связанные с их участием в Соревновании (в том числе, связанные с приобретением игрового оборудования, подключением к сети Интернет, копий симулятора интерактивного баскетбола, подписки PS+/XBOX LIVE и прочего).

Приложение № 1. ФОРМАТ И ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ КУБКА РОССИИ ПО ИНТЕРАКТИВНОМУ БАСКЕТБОЛУ

1. ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

1.1 Соревнование проводится в соответствии с правилами вида спорта «Баскетбол», дисциплина «интерактивный баскетбол»;

1.2 Игровой платформой Соревнования является игровая консоль Sony PlayStation 5 (любая ревизия и версия) либо Microsoft XBOX Series S/X, укомплектованная геймпадом, подпиской PS+/XBOX LIVE, а также подключением к сети Интернет со скоростью не менее 5 м/бит входящей скорости и 2,5 м/бит исходящей при тестировании на самой консоли;

1.3 Игровой средой Соревнования является симулятор баскетбола — видеоигра NBA 2K26 (PS5) от разработчика «Visual Concepts»;

1.4 Игровой режим Соревнования — «PRO-AM 5v5»;

1.5 Все Матчи играются через режим (Game Mode) «Private Match»;

1.6 По требованию Технического судьи перед каждым Матчем Игрок обязан записать видео на смартфон и отправить Техническому судье Соревнования посредством мессенджера «Телеграм», либо совершить видеозвонок с Техническим судьей Соревнования со следующим содержанием:

1.6.1. в первую очередь Игрок должен четко снять свое лицо;

1.6.2. затем повернуть камеру таким образом, чтобы было четко видно экран устройства, к которому подключена консоль PlayStation 5 или Microsoft XBOX Series S/X с запущенной игрой NBA 2K26;

1.6.3. Игрок должен находиться перед ареной Pro-Am и показать информацию о персонаже (тенденции/анимации персонажа), с целью проверки его на предмет Глитчей/Багов и т.д., затем свернуть игру и показать меню PlayStation 5 или Microsoft XBOX Series S/X (геймпад, которым управляет Игрок, должен быть в кадре). После необходимо зайти в лобби Матча (на арену Команды Pro-Am) и не покидать её до старта игры. Последним на арену Pro-Am заходит капитан Команды и дополнительно показывает никнеймы всех Игроков Команды;

1.6.4. выход из лобби матча запрещен;

1.7 В случае подозрения Игрока в нечестной игре он может быть вызван Судьей на проверку в стороннее приложение (Яндекс.Телемост, Мессенджер Max), где данный Игрок обязан запустить видеотрансляцию со смартфона с камерой, направленной на геймпад, до начала матча и не отключаться от нее на протяжении всего матча.

1.8 Матч состоит из четырёх четвертей по пять минут каждая;

1.9 Если по истечении четырёх четвертей счёт в Матче равный, то назначаются дополнительные три минуты игрового времени и так, пока одна из Команд по истечении дополнительного времени не будет впереди по очкам;

1.10 Бросок внутри линии трёхочковой зоны – два очка, за линией – три очка;

1.11 Время на атаку — 24 секунды;

1.12 По требованию Технического судьи Игрок обязан поделиться трансляцией экрана во время Соревнования путем стрима, Ремоута или Шейра на выбор Технического судьи (Технический судья вправе запросить у любого Игрока Команды Pro-Am стрим на канал YOUTUBE или TWITCH Организатора, а Игрок обязан обеспечить этот стрим);

1.13 Игрок, который делится экраном с Техническим судьёй, обязан установить настройки звука игры в соответствии с требованиями Организатора;

1.14 Запрещается отменять или переносить Матчи без письменного согласования с Главным судьей Соревнования;

1.15 Все Матчи играются до конца, отключаться от Матча запрещается, необходимо дождаться загрузочного экрана, после показа статистики Матча и появления Команды на домашней арене;

1.16 При получении Игроком (внутриигровым персонажем Игрока) шестого фола, Игрок выбывает из игры и вместо него Матч продолжает Бот;

1.17 Если пять персонажей одной Команды получили по шесть фолов, то такой Команде присуждается техническое поражение со счётом 0 – 20;

1.18 Если у одного, двух, трёх или четырёх Игроков одной Команды произошел Вылет за оценку, Команда обязана продолжать игру, при этом индивидуальная статистика вылетевших Игроков сохраняется;

1.19 Если у пяти Игроков одной Команды произошел Вылет за оценку, то такая Команда получает техническое поражение, со счётом 0 – 20, при этом индивидуальная статистика вылетевших Игроков обнуляется;

1.20 По окончании Матча каждая Команда Pro-Am обязана сделать скриншот финальной статистики Матча и направить Техническому судье Соревнования в соответствующий чат Телеграм. Фотография экрана не принимается, необходим именно скриншот, сделанный средствами игровой консоли;

1.21 Каждая Команда обязана самостоятельно сохранять видеозапись каждого Матча Соревнования в формате .mov или .mp4 с качеством 1080p 60 fps и передать её Техническому судье Соревнования не позднее чем в течение 24 часов с момента окончания Матча;

1.22 Технический судья Соревнования может запросить отображение игровой статистики во время Матча у Игрока одной из Команд Pro-Am, Игрок обязан вывести на экран на срок не менее чем 3 секунды отображение статистики сразу после забитого мяча;

1.23 Во время Матча запрещено запускать дополнительные приложения на PlayStation 5 или Microsoft XBOX Series S/X, например Spotify или др.

2. ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ

2.1. Состав Участников определяет и утверждает Главный судья на основании раздела 10 Положения по согласованию с Организатором Соревнования;

2.2. Список с итоговым утвержденным составом Участников публикуется на Официальных ресурсах Организатора;

2.3. Кубок России по интерактивному баскетболу среди мужских команд сезона 2025/2026 гг. (далее – Кубок России) состоит из регулярного этапа, где каждая команда играет с каждой командой по два матча дома и в гостях;

2.4. Положение команд в турнирной сетке определяется по рейтингу:

2.4.1. за победу в регулярном этапе Команда получает 2 очка рейтинга, а за поражение – 1 очко рейтинга, за неявку - 0 очков рейтинга;

2.4.2. если у нескольких Команд равное количество очков рейтинга, то в итоговой таблице выше расположена

та Команда, у которой больше побед в личных встречах со спорящими Командами;

2.4.3. если у нескольких Команд равное количество побед в личных встречах, то в итоговой таблице выше расположена та Команда, у которой среднее арифметическое разницы забитых / пропущенных очков в Матчах спорящих команд больше;

2.4.4. если у нескольких Команд равное количество очков рейтинга, равное количество побед в личных встречах и среднее арифметическое разницы забитых / пропущенных очков в личных встречах, то в итоговой таблице выше расположена та Команда, у которой больше среднее арифметическое разницы забитых / пропущенных очков в Соревновании;

2.4.5. если у нескольких Команд равное количество очков рейтинга, равное количество побед в личных встречах, среднее арифметическое разницы забитых / пропущенных очков в личных встречах, среднее арифметическое разницы забитых / пропущенных очков в Соревновании, то назначаются дополнительные Матчи между спорящими Командами;

3. ДИСКОННЕКТЫ

3.1. В случае Дисконнекта одного или двух Игроков одной из Команд Pro-Am, эта Команда Pro-Am может продолжить игру с одним и двумя Ботами, на свое усмотрение;

3.2. Если Команда Pro-Am, у которой вылетели один и более Игроков, не желает продолжать игру с Ботом (ами), то действует правило раздела 4 настоящего Приложения;

3.3. В случае если Дисконнект произошел у пяти Игроков одной Команды Pro-Am, то правило раздела 4 настоящего Приложения действует в принудительном порядке;

3.4. В случае если Команде Pro-Am требуется переигровка согласно правилу пунктов 3.2, 3.3 настоящего Приложения, все оставшиеся на арене Игроки этой Команды обязаны незамедлительно прекратить играть, остановить своих персонажей и сообщить о готовности к переигровке Техническому судье Соревнования;

4. ПЕРЕИГРОВКА

4.1. При необходимости переигровки Матч запускается заново и доигрывается оставшееся время, которое определяется следующим образом: 20 минут игрового времени минус сыгранное время на момент Дисконнекта;

4.2. Если дисконнект был в овертайме, то оставшееся время определяется следующим образом: 20 + (X*3) – Y, где X – это номер овертайма по счёту, а Y – сыгранное время на момент Дисконнекта;

4.3. Время ожидания Команды Pro-Am после Дисконнекта – не более 5 минут, по истечении этого времени отсутствующей Команде может быть присуждено Техническое поражение в Матче;

4.4. Победитель Матча при переигровке выявляется путем суммы очков каждой Команды до переигровки с очками по её окончании;

4.5. Команда считается победителем в Матче, когда сумма (Матч до переигровки и переигровка) её очков больше оппонента по истечении времени;

4.6. Если сумма набранных очков в сыгранных Матчах каждой Команды Pro-Am до переигровки и после переигровки равна, для выявления победителя назначается дополнительное игровое время (овертайм) длительностью три минуты;

4.7. Если победитель не выявлен, назначаются дополнительные три минуты игрового времени повторно до момента, пока не определится победитель матча;

4.8. Все статистические данные для каждого Игрока при переигровке сохраняются и складываются со статистическими данными после переигровки;

4.9. Мяч, забитый в момент Дисконнекта Игрока, при переигровке засчитывается только по решению Главного судьи, при рассмотрении видеоповтора момента;

4.10. Команды должны оставаться в тех же составах и с теми же Персонажами, которые были до переигровки за исключением особых случаев (массовое или локальное отключение электроэнергии, Интернета и т.д.);

4.10.1. Главный судья Соревнования оставляет за собой право решать, может ли быть произведена замена Игрока или персонажа при переигровке;

4.11. При переигровке индивидуальные фолы каждого Игрока суммируются с фолами этого Матча до переигровки и при достижении в сумме шестого фола Игрок обязан выйти из Матча досрочно, а вместо него персонажем будет управлять Бот;

4.12. В случае если Игрок получил шесть фолов или Вылет за оценку и его Команде понадобилась переигровка, он обязан зайти на арену вместе с Командой, дать возможность запустить Матч и после свистка виртуального судьи сигнализирующего о начале Матча покинуть арену досрочно;

4.13. Если три Игрока одной Команды при переигровке получили по шесть фолов, включая фолы в этом Матче до переигровки, то такой Команде присуждается техническое поражение со счётом 0 — 20, при этом индивидуальная статистика Игроков этой Команды обнуляется;

4.14. Если Дисконнект трёх Игроков произошел у одной и той же Команды при переигровке, то Команда может получить

Техническое поражение со счётом 0 — 20, без сохранения статистики;

4.15. Если один или несколько Игроков Команды отказываются от переигровки, то их Команде присуждается Техническое поражение со счетом 0 — 20;

4.16. В ходе Матча, для которого потребовалась переигровка, каждой Команде необходимо сделать несколько скриншотов финальной статистики Матча, скриншот статистики в момент остановки Матча и скриншот статистики по окончании переигровки;

4.17. Направить скриншоты необходимо Техническому судье Соревнования посредством электронной почты, либо мессенджера используемой платформы Соревнования.

Приложение №2. СОГЛАСИЕ ЗАКОННОГО ПРЕДСТАВИТЕЛЯ НА УЧАСТИЕ В СОРЕВНОВАНИИ

Согласие на участие ребенка в Соревновании

Я _____
(Ф.И.О. родителя / законного представителя полностью)

_____ родитель / законный представитель _____
(нужное подчеркнуть) ФИО участника полностью)

(далее – «Участник»), _____ года рождения, зарегистрированный по адресу:_____
_____, добровольно соглашаюсь на участие моего ребенка (опекаемого) в Кубке России по интерактивному баскетболу среди мужских команд сезона 2025/2026 гг. (далее – «Соревнование») и при этом:

1. Я осознаю, что участие моего ребёнка (опекаемого) в данном виде Соревнования при наличии противопоказаний врачей может привести к негативным последствиям для его здоровья и жизни.
2. В случае, если во время Соревнования с ребенком произойдет несчастный случай, прошу сообщить об этом _____
(указывается кому (ФИО) и номер телефона)
3. Я обязуюсь, что я и мой ребенок (опекаемый) будем следовать всем требованиям Организаторов Соревнования, связанными с вопросами безопасности.
4. Я самостоятельно несу ответственность за личное имущество, используемое во время Соревнования, и в случае его поломки не имею права требовать компенсации.
5. Я подтверждаю, что я и мой ребёнок (опекаемый) ознакомлены с Положением о проведении Кубка России по интерактивному баскетболу среди мужских команд сезона 2025/2026 гг. (далее – «Положение»). Я согласен с тем, что выступление моего ребенка (опекаемого) и интервью с ним может быть записано и показано в средствах массовой информации, на иных информационных ресурсах (в том числе сайтах и социальных сетях), а также записано и показано в информационных / рекламных целях без ограничений по времени и формату и без компенсации в отношении этих материалов.

_____ / _____ /
(подпись) (ФИО родителя / законного представителя)

«___» _____ 2026 г.

* Согласие оформляется родителем или законным представителем Участника, который не достиг 18-летнего возраста

Положение

о проведении Кубка России
по интерактивному баскетболу
среди мужских команд сезона 2025/2026 гг.

Приложение №3. ЗАЯВКА КОМАНДЫ ДЛЯ УЧАСТИЯ В СОРЕВНОВАНИИ

Заявка на участие в Кубке России по интерактивному баскетболу

Менеджер Команды			Город проживания	
Номер телефона			e-mail	

Настоящим Команда _____ из населенного пункта_____ заявляет о готовности участвовать в Кубке России по интерактивному баскетболу среди мужских команд сезона 2025/2026 гг.

1. Все Игроки добровольно предоставляют свои персональные данные в соответствии с разделом 10 Положения о проведении Кубка России по интерактивному баскетболу среди мужских команд сезона 2025/2026 гг., подтверждают свое согласие на обработку Организатором Соревнования – Общероссийской общественной организацией «Российская Федерация Баскетбола» «РФБ» – предоставленных персональных данных, включая сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, распространение, блокирование, удаление, уничтожение для целей проведения настоящего Соревнования на весь срок его проведения и в течение 10 (десяти) лет после его окончания, в соответствии с положениями, предусмотренными Законом «О персональных данных».
2. Спортсменам, не достигшим 18-ти летнего возраста необходимо предоставить письменное разрешение от родителей или законных представителей.
3. Заявка, содержащая неверные и/или недостоверные сведения, признается недействительной. В этом случае Организатор вправе отказать в допуске Участника / Команды к Соревнованию.

№	ФИО	PSN	Дата рождения	Город проживания	Номер телефона	e-mail	Подпись
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							

Положение

о проведении Кубка России
по интерактивному баскетболу
среди мужских команд сезона 2025/2026 гг.

Дата_____ Менеджер
Команды_____/_____

Приложение №4. ТЕХНИЧЕСКАЯ ЗАЯВКА НА МАТЧ

Техническая заявка на игру в Кубке России по интерактивному баскетболу

Название Команды:		
Дата Матча	Команда-хозяин:	Команда-визитёр:

Менеджер Команды обязуется проконтролировать выполнение условий:

- поделиться трансляцией экраном по ходу Матча посредством;
- сохранить полную видеозапись Матча и передать её Техническому судье Соревнования

№	ФИО	Никнейм и позиция в игре	Игровой номер	Ответственный за
1				Коммуникацию с Техническим судьёй Матча. Сохранение и отправку скриншота итоговой статистики Матча
2				Трансляцию экрана для Организаторов
3				Сохранение полной видеозаписи Матча и передачи её Организатору
4				
5				

не позднее чем 24 часа, после окончания Матча;

- сохранить и отправить скриншот итоговой статистики Матча в группу в Телеграм;
- иные требования, предусмотренные Положением о проведении Кубка России по интерактивному баскетболу среди мужских команд сезона 2025/2026 гг.

Цвет формы _____

Дата_____ **Менеджер Команды**_____/_____/

Техническая заявка должна быть направлена Техническому судье Матча Соревнования перед игрой не позднее, чем за двое суток до официального времени начала игры

Приложение №5. ДОЗАЯВКА ИГРОКА

Главному судье

Кубка России по интерактивному баскетболу

среди мужских команд сезона 2025/2026 гг.

Дьяченко В. В.

от Менеджера _____

_____

ФИО

Уведомление

Уважаемый Вячеслав Валерьевич!

Настоящим подтверждаем, что Игрок_____ примет участие в Кубке России по интерактивному баскетболу среди мужских команд сезона 2025/2026 гг. в составе Команды _____.

Дата_____ Менеджер Команды_____/_____/

Приложение №6. ОТЗАЯВКА ИГРОКА

Главному судье

Кубка России по интерактивному баскетболу

среди мужских команд сезона 2025/2026 гг.

Дьяченко В. В.

от Менеджера _____

_____

ФИО

Уведомление

Уважаемый Вячеслав Валерьевич!

Настоящим подтверждаем, что Игрок _____ , ранее принимавший участие в Кубке России по интерактивному баскетболу среди мужских команд сезона 2025/2026 гг., выбывает из состава Команды _____ и не будет принимать участие в Соревновании в её составе.

Дата_____ Менеджер Команды_____/_____/

Приложение №7. УВЕДОМЛЕНИЕ ОТ КЛУБА ОБ УЧАСТИИ В СОРЕВНОВАНИИ

ФОРМА (на официальном бланке Клуба)

Руководителю департамента

Кибербаскетбола РФБ.

Дьяченко В. В.

Уведомление

Уважаемый Вячеслав Валерьевич!

Настоящим подтверждаем, что Клуб _____ *(название Клуба и наименование юридического лица)* направляет для участия в Кубке России по интерактивному баскетболу среди мужских команд сезона 2025/2026 гг. Команду _____ *(название Команды)* в следующем составе:

Менеджер Команды –

_____

_____

_____

_____

_____ _____ _____

должность ФИО подпись, м.п.

Приложение №8. ПРИМЕРЫ ФОТОГРАФИИ

Пример хороших фотографий:

Пример плохих фотографий:

Положение

о проведении Кубка России
по интерактивному баскетболу
среди мужских команд сезона 2025/2026 гг.

Приложение №9. СОГЛАСИЕ НА ОБРАБОТКУ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ

В Общероссийскую общественную организацию
«Российская Федерация Баскетбола» (РФБ)

Согласие на обработку персональных данных

Я, субъект персональных данных, _____,
(ФИО)

проживающий (-ая) по адресу:
_____,

паспорт серия _____ № _____,

выдан_____
(дата выдачи, кем выдан)

в соответствии со статьей 9 Федерального закона от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных» настоящим даю свое согласие на обработку моих персональных данных Общероссийской общественной организации «Российская Федерация Баскетбола» (ОГРН 1027700534553, ИНН 7704058497, юридический адрес: 119991, г. Москва, Лужнецкая наб., д. 8 к. 52, далее – Оператор), осуществляемую с целью организации и проведения Кубка России по интерактивному баскетболу среди мужских команд сезона 2025/2026 гг. (далее – Соревнование), и связанную с моим участием в Соревновании в качестве Игрока Команды.
Настоящим даю согласие на обработку, включая сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, обезличивание, блокировку, уничтожение следующих персональных данных:

1. фамилия, имя, отчество;
2. рост, вес;
3. номер мобильного телефона/адрес электронной почты
4. адреса фактического места проживания и регистрации
5. паспортные данные
6. фото- и видеоизображения с моим участием;
7. сведения о спортивных дисквалификациях/санкциях;
8. год, месяц, дата и место рождения;
9. пол;
10. гражданство;
11. принадлежность к клубу/команде;
12. Иные сведения, которые с учетом специфики проведения Соревнований необходимы Общероссийской общественной организации «Российская Федерация Баскетбола».

Настоящее согласие на обработку персональных данных действует на весь срок проведения Соревнования и в течение 10 (десяти) лет после его окончания и может быть отозвано мной при представлении в Общероссийскую общественную организацию «Российская Федерация Баскетбола» заявления в простой письменной форме в соответствии с требованиями законодательства Российской Федерации.
Я подтверждаю, что, давая согласие на обработку персональных данных, я действую своей волей и в своих интересах.

«___» _____2026 г. _____ /_____/

Положение

о проведении Кубка России
по интерактивному баскетболу
среди мужских команд сезона 2025/2026 гг.

Приложение №10. СОГЛАСИЕ НА ОБРАБОТКУ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНЕГО

В Общероссийскую общественную организацию
«Российская Федерация Баскетбола» (РФБ)

Согласие на обработку персональных данных несовершеннолетнего

Я, _____,
(ФИО)

проживающий (-ая) по адресу:
_____,

паспорт серия _____ № _____,

выдан_____
(дата выдачи, кем выдан)

законный представитель несовершеннолетнего, _____,
(ФИО)

приходящегося мне _____, проживающего (-ей) по адресу: _____

_____----------_____,

паспорт серия _____ № _____,

выдан_____
(дата выдачи, кем выдан)

в соответствии со статьей 9 Федерального закона от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных» настоящим даю свое согласие на обработку персональных данных несовершеннолетнего Общероссийской общественной организации «Российская Федерация Баскетбола» (ОГРН 1027700534553, ИНН 7704058497, юридический адрес: 119991, г. Москва, Лужнецкая наб., д. 8 к. 52, далее – Оператор), осуществляемую с целью организации и проведения Кубка России по интерактивному баскетболу среди мужских команд сезона 2025/2026гг. (далее – Соревнование), и связанную участием несовершеннолетнего в Соревновании в качестве Игрока Команды.

Настоящим даю согласие на обработку, включая сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, обезличивание, блокировку, уничтожение следующих персональных данных:

1. Фамилия, имя, отчество, паспортные данные, год, месяц, дата и место рождения, пол, гражданство, фотография.
2. Город (регион) проживания, адреса фактического места проживания и регистрации, принадлежность к Клубу / Команде.
3. Иные сведения, которые с учетом специфики проведения Соревнований необходимы Общероссийской общественной организации «Российская Федерация Баскетбола».

Настоящее согласие на обработку персональных данных действует на весь срок проведения Соревнования и в течение 10 (десяти) лет после его окончания и может быть отозвано мной при представлении в Общероссийскую общественную организацию «Российская Федерация Баскетбола» заявления в простой письменной форме в соответствии с требованиями законодательства Российской Федерации.

Я подтверждаю, что, давая согласие на обработку персональных данных, я действую своей волей и в интересах несовершеннолетнего Игрока.

«___» _____2026 г. _____ /_____/

Приложение №11. СОГЛАСИЕ НА ОБРАБОТКУ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ, РАЗРЕШЕННЫХ ДЛЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

В Общероссийскую общественную организацию
«Российская Федерация Баскетбола» (РФБ)

Согласие на обработку персональных данных,
разрешенных субъектом персональных данных для распространения

Я, субъект персональных данных, _____,
(ФИО)

проживающий (-ая) по адресу:
_____,

паспорт серия _____ № _____,

выдан_____
(дата выдачи, кем выдан)

в соответствии со статьей 9, 10.1 Федерального закона от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных» настоящим даю свое согласие на обработку моих персональных данных Общероссийской общественной организации «Российская Федерация Баскетбола» (ОГРН 1027700534553, ИНН 7704058497, юридический адрес: 119991, г. Москва, Лужнецкая наб., д. 8 к. 52, далее - Оператор), осуществляемую с целью организации и проведения Кубка России по интерактивному баскетболу среди мужских команд сезона 2025/2026 гг. (далее – Соревнование), и связанную с моим участием в Соревновании в качестве Игрока Команды.

Настоящим даю согласие на обработку в форме распространения (в том числе передачи) посредством информационных ресурсов РФБ (включая https://www.russiabasket.ru, https://www.vk.com/russiabasket; https://www.vk.com/cyberbasket) следующих персональных данных:

- фамилия, имя, отчество;
- рост, вес;
- фото- и видеоизображения с моим участием;
- сведения о спортивных дисквалификациях/санкциях;
- год, месяц, дата и место рождения;
- пол;
- гражданство;
- город (регион) проживания;
- принадлежность к клубу/команде;
- иные сведения, которые с учетом специфики проведения Соревнования.
- **все вышеперечисленные персональные данные.**

Условия и запрет на обработку в форме распространения вышеуказанных персональных данных:

- не устанавливаю;
- устанавливаю запреты/ограничения:

_____

Настоящее согласие на обработку в форме распространения персональных данных действует на весь срок проведения Соревнования и в течение 10 (десяти) лет после его окончания и может быть отозвано мной при представлении в Общероссийскую общественную организацию «Российская Федерация Баскетбола» заявления в простой письменной форме в соответствии с требованиями законодательства Российской Федерации.

Я подтверждаю, что, давая согласие на обработку персональных данных, я действую своей волей и в своих интересах.

«___» _____2026 г. _____ /_____/

Приложение №12. СОГЛАСИЕ НА ОБРАБОТКУ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНЕГО, РАЗРЕШЕННЫХ ДЛЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

В Общероссийскую общественную организацию
«Российская Федерация Баскетбола» (РФБ)

Согласие на обработку персональных данных несовершеннолетнего,
разрешенных для распространения

Я, _____,
(ФИО)

проживающий (-ая) по адресу:
_____,

паспорт серия _____ № _____,

выдан_____
(дата выдачи, кем выдан)

законный представитель несовершеннолетнего, _____,
(ФИО)

приходящегося мне _____, проживающего (-ей) по адресу: _____

_____,

паспорт серия _____ № _____,

выдан_____
(дата выдачи, кем выдан)

в соответствии со статьей 9, 10.1 Федерального закона от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных» настоящим даю свое согласие на обработку персональных данных несовершеннолетнего Общероссийской общественной организации «Российская Федерация Баскетбола» (ОГРН 1027700534553, ИНН 7704058497, юридический адрес: 119991, г. Москва, Лужнецкая наб., д. 8 к. 52, далее – Оператор), осуществляемую с целью организации и проведения Кубка России по интерактивному баскетболу среди мужских команд сезона 2025/2026 гг. (далее – Соревнование), и связанную участием несовершеннолетнего в Соревновании в качестве Игрока Команды.

Настоящим даю согласие на обработку в форме распространения (в том числе передачи) посредством информационных ресурсов РФБ (включая https://www.russiabasket.ru, https://www.vk.com/russiabasket; https://www.vk.com/cyberbasket) следующих персональных данных:

- фамилия, имя, отчество;
- рост, вес;
- фото- и видеоизображения с моим участием;
- сведения о спортивных дисквалификациях/санкциях;
- год, месяц, дата и место рождения;
- пол;
- гражданство;
- город (регион) проживания;
- принадлежность к клубу/команде;
- иные сведения, которые с учетом специфики проведения Соревнования.
- **все вышеперечисленные персональные данные.**

Условия и запрет на обработку в форме распространения вышеуказанных персональных данных:

- не устанавливаю;
- устанавливаю запреты/ограничения:

_____

Настоящее согласие на обработку в форме распространения персональных данных действует на весь срок проведения Соревнования и в течение 10 (десяти) лет после его окончания и может быть отозвано мной при представлении в Общероссийскую общественную организацию «Российская Федерация Баскетбола» заявления в простой письменной форме в соответствии с требованиями законодательства Российской Федерации.

Я подтверждаю, что, давая согласие на обработку персональных данных, я действую своей волей и в интересах несовершеннолетнего Игрока.

«___» _____2026 г. _____ /_____/