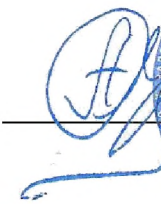


УТВЕРЖДЕНО
Общероссийская общественная
организация «Российская Федерация
Баскетбола»


А.Г. Кириленко

УТВЕРЖДЕНО
АНО «Профессиональная
Киберспортивная Лига»


Генеральный Директор
А.О. Омарова

Положение о проведении спортивного соревнования по интерактивному баскетболу

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящее Положение определяет основные организационные и технические условия проведения спортивного соревнования по интерактивному баскетболу и его формату (далее – Соревнование)

1.2. Соревнование является массовым спортивным соревнованием, проводится в соответствии с Правилами, описанными в приложении №1 настоящего Положения.

2. НАИМЕНОВАНИЯ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

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

Соревнование	Спортивные соревнования по интерактивному баскетболу в формате, предусмотренном Положением.
Организаторы Соревнования	Общероссийская общественная организация “Российская Федерация Баскетбола” (далее - РФБ), Автономная некоммерческая организация «Профессиональная Киберспортивная Лига» (далее - ПКЛ);
Сайт Соревнования	epl-league.ru
Официальный e-mail Соревнования	office@epl-league.ru
Агрессивное поведение	различные действия физического лица или группы лиц, направленные на причинение морального или иного ущерба (за исключением физического - см.ниже) 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)	учётная запись, регистрируемая на сервере (в системе серверов) видеоигры, которая является идентификатором участника соревнований или Организатора соревнований 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 трансляции, 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

«Антидопинг»

дистанционный образовательный курс на сайте Ассоциации Российского антидопингового агентства «РУСАДА» (www.rusada.ru).

Арена (корт)

видеопроекция соревновательной площадки (часть игровой вселенной), на которой происходят основные соревновательные действия

**Баг
Видеоигра**

ошибка в программе (симуляторе)
программное обеспечение, позволяющее осуществить организацию соревновательного процесса (геймплея) соревнующимся сторонам (командам/спортсменам), формирующее соревновательное пространство (арену), создающее объекты управления (персонажи), воспринимаемое органами чувств человека, где участник соревнований через устройства ввода/вывода воздействует на объекты управления; видеоигра автоматически либо с помощью контролируемых настроек/запретов обеспечивает равные условия соревнующимся сторонам

**Внутриигровая механика
(геймплей)**

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)

Геймпад

устройство ввода, с помощью которого спортсмен отдает команды игровой платформе, а также взаимодействует с настройками и меню видеоигры

Глитч

ошибка в программе, вызванная пользователем путем выполнения ряда определенных последовательных действий

Дисконнект

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

Игра/матч

присутствие соревнующихся сторон в игровом процессе, ограниченное временем, счётом или выявлением победителя по другим признакам;

Игровая платформа	инвентарь, состоящий из технического средства со специальным программным обеспечением, позволяющим функционировать симулятору баскетбола, устройства управления и устройства отображения
Игровое медиа	изображение (скриншот) и/или видеозапись экрана, сделанные стандартными средствами игровой платформы, а также посредством специализированных видеорекордеров, карт видеозахвата
Игровой сервер (сервер)	программный компонент специализированного компьютерного оборудования, центральная часть видеоигры, обеспечивающая связь между различными Клиентами, предоставляя им возможность взаимодействия друг с другом в рамках программной оболочки видеоигры
Игрок/участник/спортсмен	физическое лицо, принимающее участие в Соревновании, в том числе находящееся в заявке на Соревнование
Интернет-видеотрансляция	трансляция изображения экрана и звука матча, а также Стрима/Ремоута/Шейра матча в глобальной сети Интернет в режиме реального времени или в записи

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.)
NBA 2K	компьютерный симулятор баскетбола от студии Visual Concepts (Используется версия для консолей PlayStation 5)
Никнейм	псевдоним игрока, использующийся в сети PlayStation Network
PRO STICK	система бросков в симуляторе NBA 2K, которая использует правый аналоговый стик геймпада
PlayStation 5 (PS5) / PlayStation 4 (PS4)	игровая консоль от компании SONY
PlayStation Network (PSN)	социальная сеть, используемая владельцами игровой консоли PlayStation
PlayStation Plus (PS+)	сервис по подписке, позволяющий играть на PlayStation 5 и/или PlayStation 4 в многопользовательские режимы
Симулятор	программные и аппаратные средства, создающие впечатление действительности, отображая часть реальных явлений и свойств в виртуальной среде

Стрим	трансляция экрана в глобальной сети Интернет (для неограниченного круга лиц) в режиме реального времени стандартными средствами консоли PlayStation
Тусовка (Voice chat PSN)	приложение для игровой консоли PlayStation, позволяющее игрокам взаимодействовать между собой посредством голосового или текстового чата (виртуальная комната)
Хост	PlayStation одного из участников, которая предоставляет сервисы в режиме сервера (Хост нельзя назначить, определяется в случайном порядке среди игроков одного матча в баскетбольном симуляторе NBA 2K)
Шейр (SharePlay)	трансляция экрана (для одного человека или группы лиц, находящихся в одной виртуальной комнате) в режиме реального времени стандартными средствами игровой платформы
Shot meter	параметр в настройках симулятора NBA 2K, который активирует/деактивирует отображение на экране заполняемой шкалы во время броска
Shot feedback	параметр в настройках симулятора NBA 2K, который активирует/деактивирует отображение на экране информации о качестве броска

3. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

3.1. Соревнование проводится с целью определения по спортивному принципу победителя соревнования по интерактивному баскетболу в формате “броски 1x1”.

Соревнование решает задачи популяризации вида спорта “баскетбол” и его дисциплин и пропаганды здорового образа жизни.

4. КОНТРОЛЬ ЗА ПРОВЕДЕНИЕМ СОРЕВНОВАНИЯ

4.1. Общее руководство организацией и проведением Соревнования осуществляется Организаторами совместно.

4.2. РФБ принадлежат все права на освещение Соревнования любыми способами, предусмотренными Федеральным законом от 04.12.2007 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации». РФБ распоряжается вышеуказанными правами по своему усмотрению в пределах, установленных действующим законодательством.

4.3

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. Место проведения Соревнования: Россия, Челябинская область, Челябинск, ДС “Юность”, ул. Свердловский проспект 51
Сроки проведения Соревнования: “14” марта 2026 г.

6. ТРЕБОВАНИЯ К ИГРОКАМ

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

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

6.3. В Соревновании участвуют граждане Российской Федерации, достигшие 18-летнего возраста, имеющие медицинский допуск и ознакомленные с настоящим Положением. Под медицинским допуском понимается документ по форме,

утвержденной Приложение № 2 к приказу Министерства здравоохранения Российской Федерации от 23 октября 2020 г. N 1144н.

6.4. Игрокам запрещено вести трансляцию матчей на личные каналы ВКОНТАКТЕ, TWITCH, иные платформы, позволяющие осуществлять интернет-трансляцию в режиме реального времени без письменного согласования с РФБ.

6.5. Участниками Соревнования не могут быть сотрудники РФБ, региональных федераций баскетбола, дочерних или аффилированных организаций, судьи Соревнования, а также близкие родственники и лица, проживающие совместно с перечисленными персонами.

6.6. Все игроки обязуются:

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

- соблюдать настоящее Положение.

6.7. Участникам Соревнования запрещается:

- 6.7.1. 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);

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

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

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

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

- 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, информацию, которая направлена на пропаганду войны, материалы эротического или/и порнографического характера другие материалы, а также иная информация, за распространение которой предусмотрена уголовная или административная ответственность.

6.10. Участники обязуются незамедлительно сообщать РФБ обо всех фактах угроз, шантажа, попытках подкупа участника, представителей организаторов Соревнования как со стороны третьих лиц, так и со стороны других участников, представителей Организатора. Спортсмены также должны сообщать обо всех случаях, когда игра является подозрительной, то есть не соответствующей навыкам, стилю или уровню обычной для такого спортсмена игры, со стороны своих соперников или других спортсменов.

7. РЕГИСТРАЦИЯ УЧАСТНИКОВ. ПОРЯДОК И СРОКИ ПОДАЧИ ЗАЯВОК

7.1. Заявки на участие в Соревновании подаются игроками до “12” марта 2026г. путем направления Организаторам заполненного бланка заявки (Приложение №2).

7.2. Для допуска участника к Соревнованию он должен выполнить все требования, установленные настоящим Положением.

7.3. Перечень документов, предъявляемых участниками Соревнования:

- копия паспорта;
- копия ИНН, копия СНИЛС;

- иные документы, установленные Организаторами.

7.4. Принимая приглашение Организатора, участник Соревнования обязуется выполнять все требования, установленные настоящим Положением, а также нормативными актами РФБ.

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

8. ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ

8.1. В течение игры запрещено выражать свое неуважение к сопернику;

8.2. При броске с использованием кнопки «квадрат» параметр Shot feedback должен быть активирован на значении «ON».

8.3. Технический судья Соревнования может применить следующие санкции:

8.3.1 устное предупреждение;

8.3.2 техническое поражение 0 — 3 в матче.

8.4. Главный судья Соревнования может вынести следующие санкции:

8.4.1 устное предупреждение и/или электронного письма на участника в конце игрового дня;

8.4.2 техническое поражение 0 — 3 в матче;

8.4.3 дисквалификация (отстранение от участия).

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

8.5.1 за предоставление недостоверных данных в заявке на соревнование;

8.5.2 за явку на матч на 5 минут и более (неявку) позже установленного времени, без согласования с Организатором в письменной форме;

8.5.3 за остановку игры;

8.5.4 за выход из игры до финального свистка без разрешения Технического судьи Соревнования;

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

8.5.6 за агрессивное поведение;

8.5.7 за аморальное/неспортивное поведение.

8.6. За нарушения, за которые Технический или Главный судья вправе вынести техническое поражение в матче со счётом 0 — 3;

8.6.1 за предоставление недостоверных данных в заявке на соревнование;

8.6.2 за отказ игрока от переигровки;

8.6.3 за явку на матч на 5 минут и более (неявку) позже установленного времени, без согласования с Организатором в письменной форме.

8.7. Главный судья Соревнования может дисквалифицировать игрока:

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

8.7.2 после двух нарушений пункта 8.1. в течение всего Соревнования;

8.7.3 за предоставление при регистрации недостоверных сведений;

8.7.4 за акт насилия;

8.7.5 за несоблюдение духа спортивного соперничества и честной игры;

8.8. Спортивные санкции могут налагаться комплексно.

8.9. При определении санкции учитываются характер совершенного нарушения, личность виновного, обстоятельства, смягчающие/отягчающие ответственность за совершенное деяние.

8.10. 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.

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

8.12. В случае получения игроком дисквалификации, РФБ вправе учесть этот факт при формировании состава участников в будущих соревнованиях, проводимых под эгидой РФБ и не допустить игрока до участия в них.

8.13. Всем участникам Соревнования, которые не сыграли с исключенным из состава участников Соревнования (дисквалифицированным) участником, присуждается победа со счётом 0 – 3.

8.14. Результаты всех сыгранных матчей, а также персональная статистика дисквалифицированного игрока не подлежат обнулению, если участник сыграл 50% матчей группового этапа и более. Всем участникам Соревнования, которые не сыграли с дисквалифицированным участником на групповом этапе, присуждается победа со счётом 0 – 1.

8.15. Если участник дисквалифицирован в период с момента окончания группового этапа и до начала первого раунда плей-офф, его место в сетке плей-офф занимает следующий по рейтингу участник группового этапа. Если участник дисквалифицирован в период проведения плей-офф, его соперник проходит в следующий раунд плей-офф, дисквалифицированный участник выбывает.

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

9. ПРОТЕСТЫ

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

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

9.1.2 решения о присуждении поражения, установленных п. 8.6 настоящего Положения и связанных с отменой, переносом или невозобновлением игры, а также решением не играть;

9.1.3 нарушением правил допуска к участию в матче.

9.2. Процедура подачи протеста:

9.2.1 в течение 15 минут после окончания игры (если матч состоялся) или после принятия решения Главным/Техническим судьёй о присуждении поражения в матче (отмена/перенос/невозобновление игры) или в течение 15 минут после принятия решения о недопуске игрока к участию в матче (п. 9.1.3.) участник Соревнования, подающий протест, должен в письменном виде уведомить Главного судью о намерении подать протест;

9.3. Любые протесты, связанные с нарушениями настоящего Положения и действующих Официальных Правил интерактивного баскетбола, должны подаваться участниками Соревнования в письменном виде на Официальную электронную почту Организатора Соревнования не позднее, чем через один час после окончания игры с соблюдением процедуры подачи протеста.

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

9.5. Лица, подавшие протест, несут ответственность за достоверность и объективность содержащихся в нём сведений. В случае если в протесте содержатся

заведомо ложные, искаженные сведения, Директоратом РФБ может быть принято решение о применении к участнику Соревнования дисциплинарных наказаний.

9.6. 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.

10. НАГРАЖДЕНИЕ

10.1. По решению РФБ, спортсмены, участвующие в Соревновании награждаются наградной атрибутикой и денежными призами.

10.2. Размер призового фонда составляет 241 379,00 (двести сорок одну тысячу триста семьдесят девять) рублей 00 копеек.

Призовые места и денежные призы распределяются следующим образом:

Место в соревновании	Денежные призы, руб.
1	74 713,00
2	51 724,00
3	34 483,00
4	22 988,00
5	17 241,00
6	14 943,00
7	13 793,00
8	11 494,00

10.3. Выплата призовых спортсменов осуществляется ПКЛ с применением норм российского законодательства, определяющих удержание налогов и сборов.

10.4. Выплаты производятся только при наличии у ПКЛ всех документов, предоставляемых спортсменами для участия в Соревновании.

11. УСЛОВИЯ ФИНАНСИРОВАНИЯ

11.1. При проведении Соревнования какие-либо взносы за участие в Соревновании не взимаются.

11.2. Все коммерческие права, включая любые маркетинговые и медиа-права, относящиеся к Соревнованию, принадлежат организаторам Соревнования совместно.

ФОРМАТ И ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЯ

1. ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

1.1. Игровой платформой Соревнования является игровая консоль Sony PlayStation 5, укомплектованная геймпадом, подпиской PS+, 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;

1.2. Игровой средой Соревнования является симулятор баскетбола — видеоигра NBA 2K от разработчика «Visual Concepts»;

1.2. Игровой режим Соревнования — «Freestyle»;

1.4. Сложность игры — «Superstar»;

1.5. Матч состоит из поочередно выполняемых серий бросков:

- В личной встрече каждый из участников выполняет серию из 9 бросков поочередно;
- Серия состоит из 9 бросков по 3 броска из разных точек каждым участником;
- Точки для бросков определяются организатором;
- Участник, выполнивший 3 броска, уступает место сопернику для выполнения его серии из 3 бросков, таким образом смена происходит после каждых 3 бросков, до выполнения каждым из участников 9 бросков;
- Броски выполняются строго по звуковому сигналу, на один бросок отведено 5 секунд;
- Победителем матча становится участник, набравший большее количество попаданий в кольцо;

- При равном количестве попаданий фиксируется ничья;
- Победителем группового этапа становится участник с наибольшим количеством побед;
- В случае равенства количества побед у двух и более участников, распределение итоговых мест в Соревновании производится по следующему алгоритму:
 - по личной встрече участников
 - по общему количеству забитых мячей за групповой этап
 - по разнице забитых мячей за групповой этап

1.6. Игроки в каждом матче группового этапа обязаны использовать назначенную организатором команду. Распределение команд происходит методом жеребьёвки;

1.7. Ограничений по правилам игры нет;

1.8. Запрещается использовать паузы и настройки во время матча;

1.9. Игрок, который делится экраном с Организатором, обязан установить настройки звука игры в соответствии с требованиями Организатора;

1.10. Запрещается отменять или переносить матчи без письменного согласования с Главным судьей Соревнования;

1.11. Все матчи играют до конца, отключаться от матча запрещается;

1.12. В случае Дисконнекта (разрыва соединения)/вылета в игре:

- после Дисконнекта/вылета в игре матч пересоздается и спортсмены выполняют оставшееся количество бросков. Воспроизводится только игровой счёт на момент Дисконнекта/вылета;

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

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

2. ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЯ

2.1. Соревнования состоят из группового и финального этапа.

2.2. Групповой этап:

2.2.1 Участникам присваивают виртуальных персонажей с одинаковыми статистическими показателями, которые созданы Организаторами заблаговременно, участники обязаны отыграть этими виртуальными персонажами все Соревнование;

2.2.3 По результатам группового этапа, восемь спортсменов, набравших наибольшее количество очков, получают путёвки в финальный этап;

2.3.1 В Финале, в формате Плей-офф все игроки распределяются по парам по олимпийской системе: победитель группы А играет против второго места группы Б. Победитель группы Б играет против второго места группы А. Победители полуфиналов выходят в финал, проигравшие участники играют матч за третье место;

2.3.2 Во всех раундах плей-офф, кроме финального противостояния и серии за третье место, матчи играют до одной победы по олимпийской системе, победивший игрок проходит в следующий раунд. В финале и в серии за третье место матчи играют до двух побед;

Заявка на участие

Настоящим я, _____ заявляю о готовности участвовать в соревновании по интерактивному баскетболу.

Имя Фамилия	
Номер телефона	

Город проживания	
E-mail	

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

- представленные мною данные актуальные, точные и достоверные;
- Организатор Соревнования вправе использовать моё имя и никнейм, фото и видеозаписи с моим участием в Соревновании на ресурсах Организаторов и ресурсах партнеров Соревнования, а также в любых публичных и рекламных мероприятиях или других акциях без ссылок на источник, дополнительных уведомлений или компенсаций;
- Организатор Соревнования вправе обрабатывать и хранить персональные данные для целей организации и проведения Соревнования, в том числе для связи.

2. Я ознакомлен и добровольно соглашаюсь с тем, что:

- согласие на обработку персональных данных может быть отозвано в любое время путем уведомления Организатора посредством направления письма на электронный адрес _____. Отзыв согласия на обработку персональных данных автоматически влечет за собой выход участника из Соревнования (из состава участников) и делает невозможным получение приза Соревнования, предусмотренного разделом 10 Положения, если Участник отозвал согласие на обработку персональных данных в период его проведения;
- после получения Организатором уведомления Участника об отзыве согласия на обработку персональных данных, Организатор обязан прекратить их обработку и обеспечить их уничтожение в срок, не превышающий 90 (девяносто) дней с даты получения уведомления Организатором, за исключением случаев, когда Организатор вправе осуществлять обработку персональных данных Участника без его согласия в соответствии с законодательством Российской Федерации.

3. Настоящим подтверждаю, что ознакомлен с Положением о проведении спортивного соревнования по интерактивному баскетболу.

4. Настоящим принимаю на себя обязательство не оказывать противоправное влияние на результаты спортивных соревнований, а также осуществлять необходимые меры по противодействию такому влиянию в соответствии с Положением о проведении спортивного соревнования по интерактивному баскетболу.

5. Заявка, содержащая неактуальные и/или недостоверные сведения, признается недействительной. В этом случае Организатор вправе отказать в допуске участника к Соревнованию.

Дата _____

Участник _____ / _____

Приложение №3

В Автономную некоммерческую
организацию «Профессиональная
киберспортивная лига» (ПКЛ)
121351, г. Москва, вн.тер.г.
муниципальный округ Кунцево, ул.
Молодогвардейская, д. 61, к. 2, стр. 3, этаж
1, ком. 1
ОГРН 1247700620617, ИНН 9731140881

В Общероссийскую общественную
организацию
«Российская Федерация Баскетбола»
(«РФБ»)
119270, г. Москва,
Лужнецкая наб., д. 8с1
ОГРН: 1027700534553 ИНН 7704058497

от _____

(Ф.И.О. субъекта персональных данных)
адрес: _____

_____,
телефон: _____,
адрес _____ электронной _____ почты: _____

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

Я, _____,
паспорт _____ гражданина _____ РФ серия _____ № _____
выдан _____

«__» _____ г. , руководствуясь [ст. 10.1](#) Федерального закона от 27.07.2006 N 152-ФЗ «О персональных данных», заявляю о своем согласии на распространение Автономной некоммерческой организацией «Профессиональная киберспортивная лига» и Общероссийской общественной организацией «Российская Федерация Баскетбола» («РФБ») (оператор(ы)) моих персональных данных с целью освещения проводимых операторами с моим участием спортивных соревнований.

Сведения об информационных ресурсах операторов, посредством которых будет осуществляться предоставление доступа неограниченному кругу лиц (распространение) и иные действия с персональными данными субъекта персональных данных.

Настоящим, также даю согласие Оператору на передачу вышеуказанных персональных данных третьим лицам, в том числе букмекерским конторам, для их последующей обработки, включая распространение, путем размещения их на своих официальных сайтах (мобильных приложениях, страницах в социальных сетях) с целью приема ставок на спортивные соревнования с моим участием, с условием, что обработка и распространение моих персональных данных будет производиться третьими лицами только для целей, предусмотренных настоящим пунктом.

Условия, при которых полученные персональные данные могут передаваться оператором только по его внутренней сети, обеспечивающей доступ к информации лишь для строго определенных сотрудников, либо с использованием информационно-телекоммуникационных сетей, либо без передачи полученных персональных данных:

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

Настоящее согласие действительно в течение 10 (десяти) лет с даты его подписания.

Субъект персональных данных:

_____ (подпись) / _____/(Ф.И.О.)

" ____ " _____ г.
