

# Наименования и определения

* 1. Чемпионат по интерактивному баскетболу «Лига лучших» (по игре NBA 2K20). Сокращенное наименование – Лига лучших.
	2. Организатор Чемпионата — Орловский Государственный Университет им. И.С. Тургенева, Спортклуб «ОГУ им. И.С. Тургенева (ОрелГУ) и Баскетбольный клуб «ОрелГУ» при поддержке Российской Федерации Баскетбола (РФБ).

Официальный сайт Чемпионата - bestleague.ru

Официальный сайт Организатора — http://oreluniver.ru/

Официальная группа Вконтакте — https://vk.com/orel\_basket

Официальный Инстаграм Организатора — https://www.instagram.com/bk.orelgu/

* 1. Группа Чемпионата Вконтакте - https://vk.com/club195321625.

# Цели проведения Чемпионата

* 1. Чемпионат по интерактивному баскетболу «Лига лучших» проводится в целях:
* популяризации интерактивного баскетбола в России;
* популяризации баскетбола через игру в интерактивный баскетбол;
* определения сильнейших игроков России по интерактивному баскетболу;
* повышения уровня спортивного мастерства игроков в интерактивный баскетбол;
* объединения и сплочения игроков в интерактивный баскетбол.

# Контроль за проведением Чемпионата

* 1. Общее руководство организацией и проведение Чемпионата осуществляется Спортивным клубом ФГБОУ ВО «ОГУ им. И.С. Тургенева» (ОрелГУ).
	2. Организатор осуществляет:
* разработку и утверждение настоящего Положения и календаря Чемпионата;
* назначение судей и Главного судьи Чемпионата;
* определение участников Чемпионата;
* регистрацию результатов Чемпионата и утверждение его итогов;
* контроль за соблюдением настоящего Положения;
* награждение победителя и призеров Чемпионата;
* разрешение споров, возникающих в связи с проведением Чемпионата
* иные полномочия, установленные законодательством РФ, в том числе, Федеральным законом от 04.12.2007 №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации».

# Место, сроки проведения и программа Чемпионата

* 1. Чемпионат проводится с использованием информационно- коммуникационной сети Интернет в онлайн-режиме.
	2. Чемпионат включает в себя групповую стадию, плей-офф и финал.

 — групповая стадия с 10 июня по 19 июня с 10:00 до 19:00;

 — плей-офф 21 июня с 12:00 до 19:00;

 — Финал 23 июня с 16:00 до 19:00

# Требования к участникам Чемпионата и условия их допуска

* 1. К участию в Чемпионате допускаются только граждане Российской Федерации, достигшие 18-летнего возраста.
	2. Чемпионат проводится в единой индивидуальной категории.
	3. Каждый участник обязан выполнить требования к регистрации, установленные разделом 6 Положения.
	4. Каждый участник обязан соблюдать требования Федерального закона от 04.12.2007 №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации», в том числе о запрете на оказание противоправного влияния на результаты Чемпионата, участие в азартных играх в букмекерских конторах и тотализаторах путем заключения пари на Чемпионат.

# Регистрация участников. Порядок и сроки подачи заявок

* 1. Заявки на участие в Чемпионате подаются через сайт https://vk.com/club195321625 до 8 июня 2020 г.
	2. В заявке необходимо указать ФИО, город проживания, дату рождения, номер телефона, а также электронную почту для связи, ссылку на личный канал youtube.com или twitch.tv участника (для последующей трансляции матча);
	3. Помимо заполненной заявки каждый участник должен направить на электронный адрес  oksdol20@gmail.com:
* фотографию участника в формате 3х4 (размер фото не менее 500х500 пикселей, лицо — анфас, в фокусе от нижней точки подбородка до линии волос, 70 – 80 % от фотографии должен занимать овал лица, фон – белый/однотонный);
* фото участника с открытой страницей паспорта, на которой видно гражданство участника и его возраст
* согласие на обработку персональных данных.

Организатор вправе запросить у участника предоставление дополнительных документов, подтверждающих его соответствие требованиям настоящего Положения.

* 1. Участники, подавшие заявки в числе первых 30 и представившие необходимые документы, проходят в Чемпионат, остальные попадают в лист ожидания;
	2. В случае снятия с турнира одного из участников, его место занимает участник из листа ожидания;
	3. При регистрации максимально возможного количества участников прием заявок приостанавливается.
	4. Проходя регистрацию в Чемпионате, каждый участник соглашается с тем, что:
* Организатор Чемпионата вправе использовать его имя (никнейм), фото и видеозаписи с его участием в Чемпионате на соответствующих веб-сайтах, а также в любых публичных и рекламных мероприятиях или других акциях без ссылок на источник, дополнительных уведомлений или компенсаций;
* Организатор Чемпионата вправе обрабатывать, хранить персональные данные участника для целей организации и проведения Чемпионата, в том числе для связи с участником.

# Формат и правила проведения Чемпионата

* 1. Чемпионат проводится в соответствии с правилами вида спорта

«Интерактивный баскетбол».

* 1. Чемпионат проходит в формате «один на один».
	2. Игровой платформой Чемпионата является игровая консоль Sony PlayStation 4, укомплектованная геймпадом, подпиской PS+, а также подключением к сети Интернет;
	3. Игровой средой Чемпионата является симулятор баскетбола - игра «NBA 2K20» от разработчика «Visual Concept».
	4. Игровой режим Чемпионата - «MyLeague Online».
	5. Сетка Чемпионата размещается в официальной группе по адресу: https://vk.com/club195321625.
	6. Максимальное количество участников в Чемпионате— 30.
	7. В каждом туре участники делятся на 2 конференции Запад-Восток по 15 игроков путем жеребьевки.
	8. Чемпионат состоит из группового этапа и плей-офф. В групповом этапе Чемпионата каждый участник должен сыграть по одному матчу с каждым соперником из своей конференции.
	9. Длина четверти 4 минуты.
	10. Сложность — Сustom.
	11. В плей-офф выходит по восемь участников из каждой конференции, занявшие в нем 1-8 место.
	12. Плей-офф играется до двух побед по олимпийской системе, победивший игрок проходит в следующий раунд, проигравший покидает Чемпионат.
	13. Финальный матч играется до трех побед.
	14. Для игры рекомендуется использовать камеру «2K».
	15. Каждый участник соревнования обязан транслировать свои игры в одну из стриминговых платформ (youtube.com или twitch.tv).
	16. Правила проведения игр:
		1. Запрещается отменять или переносить матчи без согласования с судьёй;
		2. Все матчи играются до конца;
		3. В случае технических проблем, которые привели к перезагрузке матча, матч доигрывается с места прерывания.
		4. В случае, если матч прервался по техническим причинам (если судья Чемпионата определяет, что матч прерван не по вине игрока), то необходимо доиграть оставшееся время. Начинает игру участник, который владел мячом в момент остановки. Команды участников должны остаться в тех же составах. Счет сохраняется;
		5. Если матч прервался по техническим причинам, то продолжить игру игроки могут только по обоюдному согласию и с разрешения судьи. При этом очки каждого участника, набранные им до разрыва соединения, суммируются с очками, набранными во время переигровки;
		6. Если один из игроков отказывается от переигровки, то ему присуждается поражение со случайным счетом;
		7. Если в игре произошёл баг/ошибка/вылет, то в этот момент игрок, который владеет мячом, должен нажать паузу в игре и сообщить судье. Мяч, забитый вследствие такого бага/ошибки, засчитывается только по решению Главного судьи Чемпионата. Если Главный судья решает, что мяч забит вследствие бага/ошибки, то очки не засчитываются;
		8. Если нарушен хотя бы один из пунктов 7.19, 7.20.1 или 7.20.2, участники Чемпионата могут получить техническое поражение в матче или могут быть сняты с Чемпионата на усмотрение Главного судьи Чемпионата;
		9. За ведение и заполнение таблицы Чемпионата и внесение результатов в таблицу отвечает технический судья Чемпионата;
		10. Игроки обязаны подтвердить ознакомление и согласие с текстом настоящего Положения.

7.21. Команды формируются следующим образом: искусственный интеллект распределяет всех действующих игроков НБА на 30 команд со сбалансированными составами.

* 1. Команды случайным образом распределяются между участниками на весь Чемпионат.
	2. Участникам запрещено менять название команды, брендинг паркета и арены, а также игровую форму.
	3. Брать игроков из свободных агентов запрещено.
	4. Запрашивать обмены запрещено.
	5. Отпускать своих игроков в свободные агенты запрещено.
	6. Ограничений по правилам игры в защите и нападении нет, можно использовать любые приёмы, предусмотренные игрой, для победы.
	7. Разрешается использовать паузы и настройки только во время тайм-аута.
	8. В первой четверти разрешается пауза для настройки Defense Settings и Camera.
	9. В течение игры запрещено высказывать свое неуважение к сопернику путем:
* постоянного нажатия пауз менее чем на секунду после того или иного игрового момента;
* совершать 2 (две) и более попытки бросков со своей половины в случае заведомо проигрышного отставания (при разнице более 20 очков после завершения первой половины матча);
* Пытаться затягивать игру, результат которой уже очевиден (при разнице более 20 очков после завершения первой половины матча), любыми способами. Запрещено постоянно брать тайм-ауты, которые приводят к техническому фолу.
	1. Судья Чемпионата может вынести следующие санкции:
* Устное предупреждение;
* Техническое поражение в матче.
	1. Главный судья Чемпионата может вынести следующие санкции:
* Дисквалификация (отстранение от участия) с Чемпионата.
	1. Нарушения, за которые выносится предупреждение:
* Остановка игры;
* Оскорбление соперника, использование нецензурной лексики, а также негативные и отрицательные комментарии в адрес судьи или Организатора;
* Неадекватное поведение (слишком эмоциональная реакция, бросание с центра поля, постоянное выбегание в аут, затягивание времени, т.е. нахождение на своей половине поля с мячом, без прессинга со стороны соперника);
* Неадекватная реакция на происходящее в игре, слишком бурная реакция на моменты в игре. Неадекватная/бурная реакция определяется судьей Чемпионата по согласованию с Главным судьёй.
	1. Главный судья Чемпионата может дисквалифицировать игрока:
* после двух устных предупреждений от судьи Чемпионата;
* за выход из игры до финального свистка без разрешения судьи Чемпионата;
* за явку на матч на 10 минут позже установленного времени без уважительной причины;
* за предоставление при регистрации недостоверных сведений;
* за иные нарушения настоящего Положения, за которые не предусмотрена санкция в виде предупреждения (в том числе, п. 7.23-7.26 настоящего Положения).

# Особые условия

* 1. Вопросы, не урегулированные настоящим Положением, разрешаются Организатором Чемпионата.
	2. Организатор Чемпионата не несет ответственность за ущерб, причиненный участникам.
	3. Организатор вправе изменять и дополнять настоящее Положение, при этом оставляя спортивную составляющую и дух Чемпионата.

8.2 Решение судьи о том, что матч был прерван по вине участника, может быть обжаловано участником, в отношении которого оно вынесено, путем подачи письменного заявления в Судейскую коллегию Чемпионата по адресу электронной почты -  oksdol20@gmail.com в течение 1 (одного) часа после вынесения судьей обжалуемого решения. К заявлению должны быть приложены материалы (включая видеозапись матча), подтверждающие содержащиеся в нем доводы. О принятом решении Судейская коллегия информирует участника по электронной почте. В случае отмены вынесенного судьей решения назначается переигровка матча.

# Награждение

* 1. Участник, занявший в Чемпионате 1 место, награждается памятными призами, кубком и медалью, участники, занявшие 2 и 3 места – памятными призами и медалями.
	2. Организатор вправе принять решение об учреждении дополнительных призов для победителей и призеров Чемпионата или отдельного тура.

# Финансовые условия

* 1. Организатор обеспечивает финансирование Чемпионата по следующим статьям расходов:
* оплата работы судей и Главного судьи Чемпионата, специалистов, осуществляющих проведение Чемпионата;
* ведение страницы Чемпионата ВКонтакте;
* организация трансляции Чемпионата;
* разработка фирменного стиля Чемпионата;
* приобретение наградной атрибутики для победителя и призеров Чемпионата.
	1. Участники самостоятельно несут расходы, связанные с их участием в Чемпионате (в том числе, связанные с приобретением игрового оборудования, подключением к сети Интернет и пр.).