



УТВЕРЖДЕН

ДИРЕКТОРОМ АНО «ЦПРС АНО «ДВИЖЕНИЕ ВВЕРХ»

12 АВГУСТА 2025 г.

ДИРЕКТОР

А.В. БАНДУРИН



Положение

О ПРОВЕДЕНИИ СОРЕВНОВАНИЙ «КУБОК «ДВИЖЕНИЕ ВВЕРХ» ПО БАСКЕТБОЛЬНОМУ ДВОЕБОРЬЮ СРЕДИ МУЖСКИХ КОМАНД СЕЗОНА 2024/2025 ГГ».

СЕЗОН 2024/2025 гг.

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Кубок «Движение вверх» по баскетбольному двоеборью среди мужских команд сезона 2024/2025 гг – соревнование по дисциплине «баскетбольное двоеборье».

2. НАИМЕНОВАНИЯ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

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

Соревнование	Кубок «Движение вверх» по баскетбольному двоеборью среди мужских команд сезона 2024/2025 гг.
Организатор Соревнования / Организатор	НКО «Центр поддержки и развития спорта «Движение вверх» совместно с Российской Федерацией Баскетбола
Официальный сайт	vabtitany.ru
Официальные социальные сети	t.me/ vabtitany vk.com/ vabtitany
Официальный e-mail	aml_titany@mail.ru все официальные уведомления и сообщения (в том числе документы, указанные в разделе 8 Положения)

должны быть направлены на указанный адрес

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	<p>поступки, противоречащие установленным в обществе моральным нормам (например, курение, распитие алкогольных напитков, демонстрация обнаженных частей тела в кадре во время интервью, нарушение принципов честной игры и т.д.);</p> <p>примерами аморального / несportивного поведения также являются словесные оскорбления, насмешка над оппонентом, споры с судьями, чрезмерно эмоциональное празднование набранного очка в Матче</p>
Баг	ошибка в программе (симуляторе)
Бадж	<p>специальное умение персонажа, увеличивающее шанс выполнения того или иного спортивного действия (бросок, передача, блок, заслон, подбор и т.д.);</p> <p>Баджи имеют несколько градаций силы применения эффекта</p>
Бот	робот-программа, симулирующая действия живого Игрока в компьютерной

игре

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)
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
Директорат	рабочий орган, создаваемый для осуществления контроля соблюдения Участниками Соревнования, проводимых АНО ЦПиРС «Движение вверх», требований, положений, регламентов и вынесения решений о применении санкций
Игра / Матч	Присутствие соревнующихся сторон в игровом процессе, ограниченное временем. Матч состоит из двух частей, интерактивной и физической. В интерактивной части матча в

соревнование проходит в Симуляторе баскетбола по основным принципам Правил «Интерактивный баскетбол», где каждый игрок управляет одним виртуальным персонажем на паркете.

Интерактивная часть матча ограничена 7 минутами «грязного» времени, после чего команды переходят к физической части матча. По окончании семиминутного отрезка времени, атака может быть доиграна на усмотрение Технического судьи.

В физической части матча соревнование проходит на баскетбольной площадке на 1 кольцо теми же двумя командами из 2

игроков и максимум одного запасного в каждой. Цель каждой команды – забросить мяч в корзину и помешать другой команде забросить его. Игру обслуживают не более 2 полевых судей, судьи-секретари и спортивный супервайзер (если присутствует).

Физическая часть матча начинается со счётом, набранным в интерактивной части для каждой из команд, а ограничивается 7 минутами, 5 из которых

«грязного» времени, а 2 «чистого».

Результат матча – единица турнирной таблицы или сетки соревнований. Команда, которая набрала большее количество очков по окончании игрового времени, считается победителем. Если к концу игрового времени счёт равный, назначается серия штрафных бросков, по результатам которой должен быть определен победитель в матче

Игровая платформа

инвентарь, состоящий из технического средства со специальным программным

обеспечением, позволяющим функционировать симулятору баскетбола, устройства управления и устройства отображения

Игровое медиа

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

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
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
Менеджер Команды	лицо, имеющее право представлять интересы Клуба / Команды в Соревновании
NBA 2K25	компьютерный симулятор баскетбола от студии Visual Concepts

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

PlayStation 5 (PS5)

игровая консоль от компании SONY

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
Shot meter (индикатор броска)	параметр в настройках симулятора NBA 2K24, который активирует / деактивирует отображение на экране заполняемой шкалы во время броска
Xbox Series S/X	игровая консоль от компании Microsoft

3. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Соревнование проводится с целью определения по спортивному принципу Чемпиона Кубка «Движение вверх» по баскетбольному двоеборью, повышения индивидуального уровня мастерства российских Спортсменов и для решения основных задач:

- популяризации баскетбольного двоеборья в России как спортивной дисциплины;
- популяризации баскетбола через игру в баскетбольное двоеборье;

- пропаганды здорового образа жизни, в том числе среди молодежи;
- подготовки и успешного выступления сборных Команд России на международных чемпионатах и турнирах;
-
- подготовки и успешного выступления Команд в международных Соревнованиях;
- выявления сильнейших Игроков России по баскетбольному двоеборью;
- объединения и сплочения Игроков по баскетболу.

4. КОНТРОЛЬ ЗА ПРОВЕДЕНИЕМ СОРЕВНОВАНИЯ

4.1. Общее руководство организацией и проведением Соревнования осуществляется АНО «ЦПИРС «ДВИЖЕНИЕ ВВЕРХ».

4.2. Организатор осуществляет:

- разработку и утверждение настоящего Положения и календаря Соревнования;
- назначение Технических судей, Главного судьи, Главного секретаря и Судей на корте 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. Соревнование проводится по адресу: Республика Калмыкия, г.Элиста;

5.1. Кубок «Движение вверх» по баскетбольному двоеборью среди мужских команд сезона 2024/2025 гг. включает в себя групповой этап и плей-офф:

- групповой этап: 22 – 23 августа 2025 г.;
- плей-офф: 23 августа 2025 г.

6. ТРЕБОВАНИЯ К КЛУБАМ/КОМАНДАМ

- 6.1. Соревнование проводится в единой Командной категории среди Команд, состоящих из Игроков мужского пола;
- 6.2. Участниками Соревнования могут быть объединения физических лиц (Игроков), а также юридические лица (Клубы);
- 6.3. Каждый спортсмен должен иметь гражданство России;
- 6.4. Менеджером Команды может быть только гражданин Российской Федерации, достигший возраста 18-ти лет и зарегистрированный по месту жительства на территории Российской Федерации;
- 6.5. 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;
- 6.6. В случае если Клуб заявляет для участия в Соревновании Команду, от этого Клуба на Официальный e-mail Организатора должно быть направлено письмо на официальном бланке организации (смотреть пример в Приложении №6 к настоящему Положению) с уведомлением о намерении участвовать в Соревновании;
- 6.7. Один Клуб вправе заявить несколько Команд для участия в Соревновании;
- 6.8. Замена в течение Соревнования юридического лица, заявляющего Команду для участия в Соревновании, запрещена за исключением случаев ликвидации / реорганизации юридического лица. В указанном случае Команда может продолжить участие в Соревновании только

- 6.9. 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 и формой, которые также необходимо согласовать с Организатором в срок не позднее трех дней после направления письма;
- 6.10. В Соревновании в одну Команду могут быть заявлены минимум 2 и максимум 4 Игрока, при этом Игроки Команды должны быть в возрасте 18 лет и старше;
- 6.11. 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;
- 6.12. Перед подачей заявки Команды Менеджер Команды должен в письменном виде согласовать название Команды с Организатором Соревнования, название 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. 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»);

- 6.14. Менять название Команды по ходу Соревнования запрещается (за исключением случаев, предусмотренных пунктом 6.8. настоящего Положения);
- 6.15. Логотип Команды должен быть согласован с Организатором в письменном виде (предоставление векторного изображения) и не должен содержать информации нецензурного, экстремистского, эротического характера, оскорблять чувства других Участников, а также нарушать права третьих лиц на средства индивидуализации (интеллектуальную собственность).

7. ТРЕБОВАНИЯ К ИГРОКАМ

- 7.1. Каждый Участник обязан выполнить требования к регистрации, установленные разделом 8 настоящего Положения;
- 7.2. Каждый Участник обязан соблюдать требования Федерального закона «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» от 04.12.2007 №329-ФЗ, а также иные нормативные правовые акты и документы РФБ, связанные с проведением Соревнования;
- 7.3. Каждый Игрок может одновременно находиться в составе только одной Команды в Соревновании;
- 7.4. Игроки команды должны выступать в каждой игре Соревнования в единой по цвету игровой форме, согласованной в письменном виде посредством отправки макетов игровой формы на Официальную электронную почту Организатора;
- 7.5. Игрокам запрещено вести трансляцию Матчей с игровой консоли на личные каналы любых стриминговых сервисов и иных информационных

- 7.6. ресурсов сети Интернет без предварительного письменного согласования с Организатором;
- 7.7. Участникам, судьям и иным лицам, связанным с проведением Соревнования запрещается:
- 7.7.1. 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);
- 7.7.2. 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.
- 7.8. Участники Соревнования обязуются соблюдать правила, установленные лицензионным соглашением компании разработчика спортивного симулятора NBA 2K25;
- 7.9. Менеджер Команды и каждый Игрок лично несет ответственность за несоблюдение настоящего Положения, прав на интеллектуальную собственность, а также лицензионного соглашения компании разработчика спортивного симулятора NBA 2K25;
- 7.10. 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. РЕГИСТРАЦИЯ УЧАСТНИКОВ. ПОРЯДОК И СРОКИ ПОДАЧИ ЗАЯВОК

- 8.1. Заявки на участие в Кубке «Движение вверх» по баскетбольному двоеборью подаются Менеджером Команды в период, определенный Организатором и опубликованный на официальном сайте Организатора, путем направления письма на электронную почту aml_titany@mail.ru с заполненным бланком заявки (Приложение №2 к настоящему Положению);
- 8.2. Также к письму с заявкой в соответствии с требованиями п. 8.1. необходимо прикрепить:
 - 8.2.1. скан страниц паспорта каждого Игрока Команды с фотографией, датой рождения и регистрацией;
 - 8.2.2. логотип Команды в формате векторного изображения;
 - 8.2.3. договор о страховании жизни и здоровья от несчастных случаев (для спортсменов);
 - 8.2.4. договор о добровольном медицинском страховании (для спортсменов, имеющих действующий трудовой договор с Клубом);
 - 8.2.5. разрешительное письмо от Клуба на участие Игрока в Соревновании в составе Команды (для спортсменов, имеющих действующий трудовой договор с Клубом);
 - 8.2.6. медицинский допуск спортсмена к участию в Соревновании (для спортсменов, на которых такой допуск не проставлен в заявке);
 - 8.2.7. 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);

8.2.8. согласия на обработку персональных данных:

– от каждого Игрока Команды, заполненные по форме, указанной в Приложении №7 к настоящему Положению;

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

– от каждого Игрока Команды, заполненные по форме, указанной в Приложении №8 к настоящему Положению;

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

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

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

8.6. 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 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 соглашаются с тем, что:

- 8.6.1. предоставляют в соответствии с Положением актуальные, точные и достоверные данные;
- 8.6.2. участие в Соревновании является добровольным, свободным, информированным, предметным, сознательным и однозначным выражением согласия Участника Соревнования на обработку Организатором его персональных данных;
- 8.6.3. Игроки будут бороться за победу до финального свистка, а также доигрывать Матчи в полную силу и сохранять спортивную составляющую Соревнования;
- 8.6.4. 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;
- 8.6.5. Участники обязуются соблюдать настоящее Положение;

- 8.6.6. Организатор Соревнования вправе обрабатывать и хранить персональные данные Участника для целей организации и проведения Соревнования, в том числе для связи с Участником;
- 8.6.7. 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;
- 8.6.8. согласие на обработку персональных данных может быть отозвано Участником Соревнования в любое время путем уведомления Организатора посредством направления письма на электронный адрес aml_titany@mail.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;
- 8.6.9. 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;

- 8.7. По окончании сроков, указанных в п. 8.1, Организатор публикует на своих ресурсах утвержденный состав Участников.

9. ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ

- 9.1. 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 №5 к настоящему Положению).
- 9.2. Меняться геймпадами во время мёртвого мяча внутри Команды разрешается. Для этого необходимо нажать паузу в игре и сообщить Техническому судье Соревнования о необходимости замены.
- 9.3. При замене в цифровой части матча время матча останавливается;
- 9.4. Техническая заявка (Приложение №3 к настоящему Положению) на Матч подается Менеджером Команды путем передачи бланка Техническому судье Соревнования не более чем за час до начала Матча;
- 9.5. В течение игры запрещено выражать свое неуважение к сопернику путем попыток затягивать игру, результат которой уже очевиден (при разнице 10 и более очков), любыми способами;
- 9.6. Организатор оставляет за собой право запретить использовать экипировку, внутриигровые анимации, персонажей, Баджи, предметы, которые могут нарушить спортивную составляющую Соревнования (Глитч-анимации, Баги, анимации оскорбляющие чувства других участников Соревнования);
- 9.7. Судья на корте:

- 9.7.1. Должен иметь право принимать решения при несоблюдении Правил, совершаемых как в пределах, так и за ограничивающей линией, включая секретарский стол и области вблизи игрового корта;
- 9.7.2. Должен давать свистки, когда происходит несоблюдение Правил, заканчивается основное игровое время или когда они считают необходимым остановить игру. Судьи не должны давать свистки после заброшенного мяча с игры, удачного штрафного броска или когда мяч становится живым;
- 9.7.3. Принимая решение о персональном контакте или нарушении, судьи в каждом случае должны учитывать и оценивать следующие фундаментальные принципы:
- дух и цель Правил и необходимость поддерживать целостность игры.
- последовательность в применении принципа «преимущество/нет преимущества». Судьи не должны стремиться прерывать течение игры без необходимости для наказания случайного персонального контакта, который не дает ответственному за контакт игроку
 - преимущества и не ставит соперника в невыгодное положение;
 - последовательность в применении здравого смысла в каждой игре, принимая во внимание способности игроков, их отношение и поведение во время игры;
 - последовательность в поддержании баланса между контролем за игрой и течением игры, обладая

«чувством» того, что участники пытаются сделать, и определяя только то, что будет правильным для игры;

9.7.4. судьи должны быть уполномочены использовать систему немедленного видеоповтора IRS, если она имеется в распоряжении и утверждена супервайзером, до подписания протокола для просмотра:

- ведения счета или любой неисправности игровых часов или таймера для броска в любое время в течение игры;
- был ли мяч при удачном броске с игры в конце основного игрового времени выпущен вовремя и/или за такой последний бросок с игры должно засчитываться 1, 2 или 3 очка;
- любых ситуаций, в которых может быть запрошен Челлендж по данным Правилам, в последние 30 секунд основного игрового времени;
- для определения участия членов команды в любом акте насилия;
- Челленджа, запрошенного командой;

9.8. Технический судья может применить следующие санкции:

- 9.8.1. устное предупреждение;
- 9.8.2. техническое поражение 0 — 10 в цифровой части матча;

9.9. Главный судья Соревнования может вынести следующие санкции:

- 9.9.1. устное предупреждение;
- 9.9.2. техническое поражение 0 — 10 в цифровой части матча;
- 9.9.3. дисквалификация (отстранение от участия) отдельного Игрока или всей Команды;

9.10. Нарушения, за которые Судья на корте, Технический судья или Главный судья вправе вынести предупреждение:

9.10.1. нарушение пунктов 7.4 – 7.9, 8.6, 9.1, 9.2, 9.4 – 9.6 настоящего Положения;

9.10.2. нарушение пункта 1.10 Приложения №1 к настоящему Положению;

9.10.3. явку на Матч на 10 минут и более (неявку) позже установленного времени, без согласования с Организатором в письменной форме;

9.10.4. 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 – 10) нарушающей стороне);

9.10.5. остановку игры без причины;

выход из видеоигры до финального свистка без разрешения Технического судьи Соревнования;

9.10.6. 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;

9.10.7. Агрессивное поведение;

9.10.8. Аморальное / Неспортивное поведение;

9.10.9. Задержку игры в интерактивной части матча, а именно:

- атакующий игрок не использует возможность атаковать кольцо;
- не отдавать пас открытому партнеру при сдвигании защитников на игроке с мячом;
- частые передачи на периметре без продвижения к кольцу;
- дриблинг спиной к кольцу более пяти секунд;

9.10.10. Предупреждение за задержку игры и имитацию фола переносится на физическую часть матча;

9.11. Нарушения, за которые Судья на корте, Технический судья или Главный судья вправе вынести техническое поражение в Матче со счётом 0 — 10:

9.11.1. нарушение пунктов 7.6, 8.6, 9.4 – 9.6 настоящего Положения;

9.11.2. отказ от игры или переигровки;

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

9.12. Судья на корте может удалить Игрока или Команду за нарушения, предусматривающие удаления официальными правилами спортивной дисциплины «баскетбол 3х3»

9.13. Главный судья Соревнования может дисквалифицировать Игрока или Команду:

9.13.1. после двух устных предупреждений в течение Соревнования от Судьи на корте, Технического судьи и/или Главного судьи Соревнования;

- 9.13.2. после двух нарушений пункта 9.5, в течение всего Соревнования;
 - 9.13.3. за предоставление при регистрации недостоверных сведений;
 - 9.13.4. за невозможность выполнения пункта 8.5 настоящего Положения;
 - 9.13.5. за участие в Соревновании лица, не зарегистрированного в качестве Игрока в Соревновании;
 - 9.13.6. за акт насилия;
 - 9.13.7. за нарушение пунктов 7.2, 7.3, 7.6 – 7.9, 8.4, 8.6;
 - 9.13.8. за несоблюдение духа спортивного соперничества и честной игры;
 - 9.13.9. за повторное нарушение пункта 9.10.10 игрок, совершивший нарушение удаляется до конца матча;

 - 9.13.10. за иные нарушения настоящего Положения, за которые не предусмотрена санкция в виде предупреждения;
 - 9.13.11. В случае если к началу интерактивной части Матча Команда не представила для участия в интерактивной части Матча двух Игроков или во время проведения интерактивной части Матча в силу дисквалификации Игрока / Игроков или в силу иных причин Команда не может представить для участия в интерактивной части Матча двух Игроков, то такой Команде присуждается техническое поражение со счётом 0-10;
- 9.14. Спортивные санкции могут налагаться комплексно;

- 9.15. При определении санкции учитываются характер совершенного нарушения, личность виновного, обстоятельства, смягчающие / отягчающие ответственность за совершенное деяние;
- 9.16. 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 Судьёй на корте, Техническим судьёй Соревнования с указанием на возможность применения спортивных санкций в случае повторного совершения нарушений;
- 9.17. 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 АНО ЦПИРС «ДВИЖЕНИЕ ВВЕРХ»
- 9.18. Организатор Соревнования не несет ответственность за ущерб, связанный с участием в Соревновании, причиненный Участникам, а также ущерб, причиненный Участниками третьим лицам;
- 9.19. Организатор вправе изменять и дополнять настоящее Положение, при этом оставляя спортивную составляющую и дух Соревнования;
- 9.20. 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;

9.21. Если несколько Игроков Команды получили дисквалификацию в Соревновании и в составе Команды осталось менее 2 (двух) Игроков:

9.21.1. Менеджер Команды обязан заявить 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 заявить Игрока/Игроков 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);

9.21.2. В случае получения Игроком или Командой дисквалификации, Организатор вправе учесть этот факт при формировании

9.22. состава Участников в будущих соревнованиях, проводимых под эгидой АНО ЦПИРС «ДВИЖЕНИЕ ВВЕРХ» , и не допустить Игрока / Команду до участия в них.

9.23. Место исключенной из состава Участников соревнования (дисквалифицированной) Команды не может быть занято другой Командой, за исключением пункта 9.25 настоящего Положения;

9.24. Всем Командам Соревнования, которые не сыграли с исключенной из состава Участников Соревнования (дисквалифицированной) Командой присуждается победа со счётом 10 – 0;

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

9.26. Если Команда дисквалифицирована в период с момента окончания группового этапа и до начала финала четырех, ее место в финале четырех занимает следующая по рейтингу Команда группового этапа.

10. ПРОТЕСТЫ

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

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

10.1.2. решения о присуждении поражения, установленных пунктом 9.10 настоящего Положения и связанных с отменой, переносом или невозобновлением игры, а также решением не играть;

10.1.3. нарушением правил допуска к участию в Матче.

10.2. Процедура подачи протеста:

10.2.1. в течение 15 минут после окончания игры (если Матч состоялся) или после принятия решения Главным судьёй Судьёй на корте / Техническим судьёй 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»;

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

на обжалуемое действие или игровой момент;

10.2.3.

Примерный текст обращения: «Председателю Директората АНО «Центр поддержки и развития спорта «Движение вверх» от (ФИО, должность, название Клуба / Команды). Клуб / Команда_____ протестует против _____ . *Описание сути протеста.* Дата. Подпись Менеджера Клуба / Команды.»

Данное письменное обращение необходимо передать Техническому судье Соревнования. Если по истечении указанного времени (одного часа после окончания игры) Клубом / Командой не будет предоставлен текст протеста, то данный протест рассматриваться не будет.

10.2.4. Клуб / Команда, подающая протест, оплачивает взнос в размере 20 000 рублей, необходимый для процедуры рассмотрения данного протеста. Взнос перечисляется безналичным платежом на расчётный счёт АНО ЦПИРС «Движение вверх» в течение двух банковских дней с момента подачи протеста. В случае удовлетворения протеста взнос возвращается Клубу / Команде в соответствии с п. 10.15 настоящего Положения;

10.3. 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 пункте 10.10 настоящего Положения);

10.4. Для всех игр Соревнования решение по протесту принимается в первой и последней инстанции Председателем Директората АНО «Центр поддержки и развития спорта «Движение вверх».

Решение является окончательным и пересмотру не подлежит.

10.5. Председатель Директората АНО «Центр поддержки и развития спорта «Движение вверх» должен принимать своё решение на основании рапортов Главного, Полевого и Технических судей Соревнования, а также осуществленного им видеопросмотра Матча. Эти рапорты должны быть предоставлены Председателю Директората АНО «Центр поддержки и развития спорта «Движение вверх» конфиденциально в течение одного часа после получения письменного обращения (текста протеста) от Клуба / Команды;

10.6. По требованию Менеджера Клуба / Команды Председатель Директората АНО «Центр поддержки и развития спорта «Движение вверх» должен выслушать его мнение прежде, чем принять своё окончательное решение. Данные Менеджера Клуба / Команды должны быть внесены в техническую заявку на данную игру;

10.7. Председатель Директората АНО «Центр поддержки и развития спорта «Движение вверх» 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;

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

10.9. В случае если результат игры объявляется недействительным, и Матч не может быть переигран на следующий день, решение о дате

переигровки Матча принимает АНО «Центр поддержки и развития спорта «Движение вверх»;

10.10. Протесты при проведении игр финала четырех могут приниматься без предварительной оплаты взноса, но при представлении в АНО «Центр поддержки и развития спорта «Движение вверх» гарантийного письма о его оплате в течение двух банковских дней с момента подачи протеста, подписанного Менеджером Клуба / Команды;

10.11. Любые протесты, связанные с нарушениями настоящего Положения и действующих официальных правил баскетбольного двоеборья, должны подаваться Клубами / Командами в письменном виде Техническому судье Соревнования не позднее, чем через один час после окончания игры с соблюдением процедуры подачи протеста;

10.12. 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 баскетбольного двоеборья;

10.13. Лица, подавшие протест, несут ответственность за достоверность и объективность содержащихся в нём сведений. В случае если в протесте содержатся заведомо ложные, искаженные сведения, Директорат АНО «Центр поддержки и развития спорта «Движение вверх» может принять решение, утверждаемое Исполнительным директором АНО «Центр

поддержки и развития спорта «Движение вверх» или Генеральным секретарем АНО «Центр поддержки и развития спорта «Движение вверх», о применении к Клубу / Команде дисциплинарных наказаний и/или штрафных санкций;

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

10.15. Основанием к возврату денежного взноса являются:

10.15.1. удовлетворение протеста, признание обстоятельств (фактов), содержащихся в протесте, которые нарушают пункты настоящего Положения и официальных правил баскетбольного двоеборья;

10.15.2. если Клуб / Команда в письменном виде отзывает заявленный протест или снимает его до принятия решения Директором АНО «Центр поддержки и развития спорта «Движение вверх»;

10.16. Возврат взноса стороне, поджавшей протест, осуществляется в течение пяти рабочих дней с момента вынесения решения Директором АНО «Центр поддержки и развития спорта «Движение вверх» или отзыва / снятия протеста Клубом / Командой до вынесения решения Директором АНО «Центр поддержки и развития спорта «Движение вверх»;

10.17. 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 АНО «Центр поддержки и развития спорта «Движение вверх». Решение является окончательным;

10.18. Санкции за нарушения пункта 7.15 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.

11. НАГРАЖДЕНИЕ

- 11.1. Команда, занявшая первое место в Кубке «Движение вверх» по баскетбольному двоеборью сезона 2024/2025 гг., награждается кубком и медалями, предоставляемыми Организатором;
- 11.2. Команда, занявшая второе место в Кубке «Движение вверх» по баскетбольному двоеборью сезона 2024/2025 гг., награждается медалями, предоставляемыми Организатором;
- 11.3. Команда, занявшая третье место в Кубке «Движение вверх» по баскетбольному двоеборью сезона 2024/2025 гг., награждается медалями, предоставляемыми Организатором;
- 11.4. Все призовые выплаты осуществляются на реквизиты, предоставленные Менеджером Команды-призера.

12. ОБЕСПЕЧЕНИЕ БЕЗОПАСНОСТИ УЧАСТНИКОВ И ЗРИТЕЛЕЙ, МЕДИЦИНСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, АНТИДОПИНГОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

- 12.1. В соответствии с пунктом 4.1 статьи 2 Федерального закона от 04.12.2007 № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» Соревнование проводится на объекте спорта, включенном во Всероссийский реестр объектов спорта, или на территории, специально подготовленной для проведения Соревнования.
- 12.2. Обеспечение безопасности участников и зрителей на Соревновании осуществляется согласно:
 - правилам обеспечения безопасности при проведении официальных спортивных соревнований, утвержденным

постановлением Правительства Российской Федерации от 18 апреля 2014 года № 353;

- приказу Министерства внутренних дел Российской Федерации от 17 ноября 2015 года №1092 «Об утверждении Требований к отдельным объектам инфраструктуры мест проведения официальных спортивных соревнований и техническому оснащению стадионов для обеспечения общественного порядка и общественной безопасности».

12.3. Оказание скорой медицинской помощи осуществляется в соответствии с приказом Министерства здравоохранения Российской Федерации от 23 октября 2020 года № 1144н «Об утверждении порядка организации оказания медицинской помощи лицам, занимающимся физической культурой и спортом (в том числе при подготовке и проведении физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий), включая порядок медицинского осмотра лиц, желающих пройти спортивную подготовку, заниматься физической культурой и спортом в организациях и (или) выполнить нормативы испытаний (тестов) Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне» (ГТО) и форм медицинских заключений о допуске к участию физкультурных и спортивных мероприятиях».

12.4. Антидопинговое обеспечение Соревнования осуществляется в соответствии с Общероссийскими антидопинговыми правилами (далее – Антидопинговые правила), утвержденными приказом Минспорта России от 24 июня 2021 года № 464.

13. ФИНАНСОВЫЕ УСЛОВИЯ И КОММЕРЦИАЛИЗАЦИЯ

- 13.1. Все коммерческие права Соревнования (включая любые маркетинговые и медиа-права), относящие к Соревнованию, принадлежат АНО «Центр поддержки и развития спорта «Движение вверх»;
- 13.2. Игроки не имеют права ассоциировать себя с АНО «Центр поддержки и развития спорта «Движение вверх» каким-либо образом, использовать интеллектуальную собственность АНО «Центр поддержки и развития спорта «Движение вверх»;
- 13.3. Организатор обеспечивает финансирование Соревнования по следующим статьям расходов:
 - 13.3.1. оплата работы судейской бригады Соревнования, специалистов, осуществляющих проведение Соревнования (при наличии);
 - 13.3.2. оплата транспортировки спортивного оборудования до места проведения Соревнования;
 - 13.3.3. аренда спортивного сооружения в месте проведения Соревнования;
 - 13.3.4. организация трансляции Соревнования на ресурсах Организатора;
 - 13.3.5. разработка фирменного стиля Соревнования;
 - 13.3.6. призовые выплаты.
- 13.4. Участники самостоятельно несут расходы, связанные с их участием в Соревновании (в том числе, связанные с командированием к месту проведения Соревнования, проживанием и питанием в период проведения Соревнования).

14. СТРАХОВАНИЕ УЧАСТНИКОВ

- 14.1. Участие спортсменов в Соревновании осуществляется только при наличии подтверждающих документов о страховании их жизни и здоровья от несчастных случаев;
- 14.2. Страхование обеспечивается за счет командирующих организаций или за счет собственных средств спортсменов.

Приложение № 1. ФОРМАТ И ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ЧЕМПИОНАТА РОССИИ ПО БАСКЕТБОЛЬНОМУ ДВОЕБОРЬЮ

1. ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

- 1.1 Соревнование проводится в соответствии с правилами вида спорта «баскетбол», дисциплина «баскетбольное двоеборье»;
- 1.2 Матч состоит из двух частей, интерактивной и физической;
- 1.3 Интерактивная часть матча ограничена 7 минутами «грязного» времени, после чего команды переходят к физической части матча. По окончании семиминутного отрезка времени, атака может быть доиграна на усмотрение Технического судьи;
- 1.4 Игровой платформой интерактивной части матча Соревнования является игровая консоль Sony PlayStation 5 укомплектованная четырьмя геймпадами DualSense;
- 1.5 Игровой средой интерактивной части Соревнования является симулятор баскетбола — видеоигра NBA 2K25 от разработчика «Visual Concepts»;
- 1.6 Игровой режим интерактивной части Матча является — «PLAY NOW / BLACKTOP / TWO VS TWO»;
- 1.7 Интерактивная часть Матча играется со следующими настройками симулятора:
 - 1.7.1. Игра на половине корта (Court Size) – «Half Court»;
 - 1.7.2. Сложность игры (Game Difficulty) – «Hall of Fame»;
 - 1.7.3. Игровая камера (Camera) – «2K» (настройки Default);

- 1.7.4. Настройки камеры могут быть изменены при единогласном решении обеих команд;
- 1.7.5. Игровые виртуальные персонажи для каждой команды будут предоставлены Организатором Соревнования;
- 1.7.6. Игроки Команды сами определяют кто и каким виртуальным персонажем управляет;
- 1.7.7. Каждому Игроку Команды перед стартом матча разрешается изменять следующие настройки:
 - Vibration Function;
 - Trigger Effect;
 - Shot Timing Profile (Real Player % выбирать не разрешается);
 - Shot Timing Visual Cue;
 - Shot Meter Input Type;
 - Pro Stick Function;
 - Pro Stick Orientation;
 - Off-Ball Offense Mode;
 - Pro Stick Pass Type;
 - Pro Stick Defense;
 - CUSTOMIZE HUD, кроме разделов SHOT FEEDBACK и BALL HANDLER TEXT.
- 1.7.8. При замене игроков, настройки симулятора баскетбола должны оставаться неизменными;

1.8 Для определения владения мячом, судья подбрасывает монетку, и команда, которая выигрывает жребий, решает какая из команд будет

первой владеть мячом, при этом владение в физической части достанется противоположной команде;

- 1.9 Ограничений по правилам игры в защите и нападении нет, можно использовать любые приёмы, предусмотренные видеоигрой, для победы;
- 1.10 По окончании интерактивной части матча игроки обязаны вывести на экран отображение финальной статистики и сообщить техническому судье соревнований о готовности продолжать матч в его физической части;
- 1.11 Минимальное гарантированное время перерыва между интерактивной и физической частями матча – 5 минут;
- 1.12 В физической части матча соревнование проходит на баскетбольной площадке на 1 кольцо теми же двумя командами из 2 игроков и максимум одного запасного в каждой. Цель каждой команды – забросить мяч в корзину и помешать другой команде забросить его. Игру обслуживают не более 2 Судей на корте, судьи-секретари и спортивный супервайзер (если присутствует).
- 1.13 Физическая часть матча начинается со счётом, набранным в интерактивной части для каждой из команд, а ограничивается 7 минутами, 5 из которых «грязного» времени, а 2 «чистого»;
- 1.14 Если к концу игрового времени матча счёт равный, то назначается серия штрафных бросков. Для определения команды, выполняющей штрафной бросок первой, Судья на корте подбрасывает монетку, и команда, которая выигрывает жребий, решает какая из команд будет первой выполнять бросок:
 - все игроки каждой из команд имеют право и обязаны выполнять броски в серии;

- судьям не сообщается очередность выполнения бросков;
- любой исключённый игрок не может участвовать в серии бросков;
- все имеющие право на участие в серии штрафных бросков игроки, за исключением игрока выполняющего бросок должны находиться за пределами трёхочковой линии;
- Судья на корте ведет учет выполненных бросков;
- если игрок совершает нарушение правил выполнения штрафного броска (заступ за линию и тд.) бросок считается утраченным, а игрок получает предупреждение;
- обе команды выполняют по три броска;
- броски выполняются поочередно, где каждый бросок выполняется другим игроком;
- если после выполнения трёх бросков каждой из команд счет равный, выполнение бросков продолжается, пока одна из команд не забьет на один бросок больше, чем другая, при одинаковом количестве выполненных бросков;
- вышеуказанный принцип действует для любого последующего ряда бросков, но команда может изменить порядок игроков, выполняющих броски;

- штрафные броски не должны задерживаться из-за игрока, который покидает линию штрафного броска;
- бросок игрока будет утрачен (считаться незабитым), если игрок не возвращается ко времени выполнения броска;

- 1.15 Если у игрока одной из команд нет допуска к физической части по каким-либо причинам, либо игрок травмирован, дисквалифицирован и не может принимать участие в серии штрафных бросков, то команда соперник может определить игрока, который также не будет принимать участие в серии штрафных бросков;
- 1.16 Заброшенный мяч засчитывается команде, атакующей корзину соперников, в которую он вошел, следующим образом:
- за мяч, выпущенный со штрафного броска, засчитывается 1 очко;
 - за мяч, выпущенный внутри дуги (зона 1 – очковых попаданий с игры), засчитывается 1 очко;
 - за мяч, выпущенный из-за дуги (зона 2 – очковых попаданий с игры), засчитываются 2 очка.
- 1.17 Время на атаку в интерактивной части матча – 40 секунд, время на атаку в физической части матча — 12 секунд;
- 1.18 В дополнение к командным тайм-аутам, 2 дополнительных тайм-аута в физической части матча должны быть предоставлены в первой ситуации мертвого мяча после того, как игровые часы показывают 4:59 и 2:59 соответственно во всех играх;
- 1.19 Каждый тайм-аут должен продолжаться 30 секунд;
- 1.20 В случае дисконнекта/ошибки программного обеспечение/отключение электроэнергии и пр., правило п.1.22 настоящего Положения действует в принудительном порядке.
- 1.21 В случае если требуется переигровка интерактивной части матча, согласно пункта 1.20 настоящего Положения, игроки – должны сообщить о готовности переигровки Техническому судье соревнования.

- 1.22 При необходимости переигровки интерактивной части матча, игра запускается заново и доигрывается оставшееся время, которое определяется следующим образом: 7 минут минус сыгранное время до дисконнекта/ошибки программного обеспечение/отключение электроэнергии и пр.
- 1.23 Все статистические данные для каждого Игрока при дисконнекте сохраняются и складываются со статистическими данными после переигровки;
- 1.24 Мяч, забитый в момент Дисконнекта, при переигровке интерактивной части матча засчитывается только по решению Главного судьи, при рассмотрении видеоповтора момента;
- 1.25 Команды должны оставаться в тех же составах и с теми же персонажами, которые были до переигровки интерактивной части Матча, за исключением особых случаев (массовое или локальное отключение электроэнергии, Интернета и т.д.);
- 1.26 Главный судья Соревнования оставляет за собой право решать, может ли быть произведена замена Игрока или персонажа при переигровке интерактивной части Матча;
- 1.27 Участникам запрещается отменять или переносить матчи без согласования с Главным судьёй Соревнования;
- 1.28 Если один или несколько Игроков Команды отказываются от переигровки интерактивной части Матча, то этому(-й) Игроку/Команде присуждается поражение со счетом 0 — 10;
- 1.29 Во время Матча запрещено запускать дополнительные приложения на PlayStation 5, например Spotify или др.;

- 1.30 Во время Матча запрещено нажимать кнопку SHARE и PS на геймпаде DualSense, а также прикасаться к Sony PlayStation 5 и функциям управления мониторами.

2. ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ

- 2.1. Состав Участников определяет и утверждает, Главный судья на основании раздела 8 Положения по согласованию с Организатором Соревнования;
- 2.2. Список с итоговым утвержденным составом Участников публикуется на Официальных ресурсах Организатора;
- 2.3. Кубок «Движение вверх» по баскетбольному двоеборью среди мужских команд сезона 2024/2025 гг. (далее – Кубок «Движение вверх») состоит из группового этапа и плей-офф;
- 2.4. Групповой этап Кубка «Движение вверх»:
- 2.4.1. все Команды путём жеребьёвки распределяются на две группы, группа А и группа Б;
- 2.4.2. каждая Команда играет по одному Матчу с каждым соперником в своей группе;
- 2.4.3. за победу в групповом этапе Команда получает 2 очка рейтинга, а за поражение – 1 очко рейтинга и за неявку и техническое поражение 0 очков рейтинга;
- 2.4.4. 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;

- 2.4.5. если у нескольких Команд равное количество очков рейтинга, равное количество побед в личных встречах, то в итоговой таблице выше расположена та Команда, у которой больше среднее арифметическое разницы забитых / пропущенных очков в личных встречах;
- 2.4.6. если у нескольких Команд равное количество очков рейтинга, равное количество побед в личных встречах, среднее арифметическое разницы забитых / пропущенных очков в личных встречах, то назначаются дополнительные Матчи между спорящими Командами;
- 2.4.7. В плей-офф Соревнования проходят по четыре лучшие Команды из каждой группы согласно рейтингу по итогам группового этапа;
- 2.5. Плей-офф:
- 2.5.1. в первом раунде плей-офф Матчи играют до одной победы:
- пара 1: первое место группы А против четвертого места группы Б;
 - пара 2: первое место группы Б против четвертого места группы А;
 - пара 3: второе место группы А против третьего места группы Б;
 - пара 4: второе место группы Б этапа против третьего места группы А;
- 2.5.2. во втором раунде плей-офф Матчи играют до одной победы:
- пара А: победитель пары 1 против победителя пары 4;

- пара Б: победитель пары 2 против победителя пары 3;
- 2.6. Матч за третье место в Кубке «Движение вверх» играется до одной победы. Проигравший в паре А играет с проигравшим в паре Б;
- 2.7. Финал Кубка «Движение вверх» играется до одной победы. Победитель пары А играет с победителем пары Б.

3. ДИСКОННЕКТЫ И ПЕРЕИГРОВКА

- 3.1. В случае Дисконнекта Игроки обязаны незамедлительно сообщить о готовности к переигровке Техническому судье Соревнования;
- 3.2. При необходимости переигровки интерактивной части Матча, Игра запускается заново и доигрывается оставшееся время, которое определяется следующим образом: 7 минут игрового времени минус сыгранное время на момент Дисконнекта;
- 3.3. Время ожидания Команды после Дисконнекта – не более 3 минут, по истечении этого времени отсутствующей Команде может быть присуждено Техническое поражение в Матче;
- 3.4. Все статистические данные для каждого Игрока при переигровке сохраняются и складываются со статистическими данными после переигровки;
- 3.5. Мяч, забитый в момент Дисконнекта Игрока, при переигровке засчитывается только по решению Главного судьи, при рассмотрении видеоповтора момента;
- 3.6. 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.);

- 3.7. Главный судья Соревнования оставляет за собой право решать, может ли быть произведена замена Игрока или персонажа при переигровке;
- 3.8. Если один или несколько Игроков Команды отказываются от переигровки, то их Команде присуждается Техническое поражение со счетом 0 — 10.

Приложение №2. ЗАЯВКА КОМАНДЫ ДЛЯ УЧАСТИЯ В СОРЕВНОВАНИИ

Заявка на участие в Кубке «Движение вверх» по баскетбольному двоеборью

Настоящим Команда _____
заявляет о готовности участвовать в Кубке «Движение вверх» по баскетбольному
двоеборью среди мужских команд сезона 2024/2025 гг.

ИГРОКИ (не менее двух, не более четырёх):

№	ФИО	Дата рождения	Место рождения	Номер телефона	Наличие ТД с Клубом и название этого Клуба	Подпись	Виза врача физдиспансера
1							
2							
3							
4							

ТРЕНЕРЫ, СОПРОВОЖДАЮЩИЕ ЛИЦА

№	ФИО	Дата рождения	Место рождения	Номер телефона	Должность	Подпись
1						
2						
3						

Менеджер Команды _____/_____

Врач медицинского учреждения

_____ / _____

Должность врача

ФИО

Подпись

Дата составления заявки _____

Приложение №3. ТЕХНИЧЕСКАЯ ЗАЯВКА НА МАТЧ

**Техническая заявка на игру в Чемпионате России по баскетбольному
двоеборью**

Название Команды:		
Цвет игровой формы:		
Дата Матча	Команда-хозяин:	Команда-визитёр:

№	ФИО	Игровой номер
1		
2		
3		

Дата _____ Менеджер
Команды _____ / _____ / _____

Техническая заявка должна быть передана Техническому судье Матча Соревнования перед игрой не позднее, чем за 10 минут до официального времени начала игры

Приложение №4. ДОЗАЯВКА ИГРОКА

Организатору Кубка «Движение вверх»
по баскетбольному двоеборью
среди мужских команд сезона 2024/2025 гг.

Бандурину А. В.

от Менеджера Команды _____

ФИО

Уведомление

Уважаемый Алексей Владимирович!

Настоящим _____ подтверждаем, _____ что
Игрок _____

примет участие в Кубке «Движение вверх» по баскетбольному двоеборью
среди мужских команд сезона 2024/2025 гг. в составе Команды
_____.

Наличие трудового договора у Игрока с Клубом и название этого Клуба:
_____.

Дата _____ Менеджер
Команды _____/_____

Приложение №5. ОТЗЯВКА ИГРОКА

Организатору Кубка «Движение вверх»
по баскетбольному двоеборью
среди мужских команд сезона 2024/2025 гг.

Бандурину А. В.

от Менеджера Команды _____

ФИО

Уведомление

Уважаемый Алексей Владимирович!

Настоящим подтверждаем, что Игрок
_____, ранее принимавший участие
в Кубке «Движение вверх» по баскетбольному двоеборью среди мужских
команд сезона 2024/2025 гг., выбывает из состава Команды
_____ и не будет принимать
участие в Соревновании в её составе.

Дата _____ Менеджер
Команды _____/_____

Приложение №7. СОГЛАСИЕ НА ОБРАБОТКУ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ

В АНО «Центр поддержки и развития спорта «Движение
вверх»

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 Чемпионата России по баскетбольному двоеборью среди мужских команд сезона 2024/2025 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, 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 своих интересах.

« ____ » _____ 2025 г. _____
/ _____ /

Приложение №8. СОГЛАСИЕ НА ОБРАБОТКУ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ,
РАЗРЕШЕННЫХ ДЛЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

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 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 Чемпионата России по баскетбольному двоеборью среди мужских команд сезона 2024/2025 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:

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 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.

« ____ » _____ 2025 г. _____
/ _____ /