

# «РОСГОССТРАХ ЧЕМПИОНАТ РФПЛ ПО КИБЕРФУТБОЛУ»

## РЕГЛАМЕНТ

### ГЛАВА 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА

#### 1. Цели проведения

- 1.1. Определение по спортивному принципу победителя Турнира – Чемпиона Российской футбольной Премьер-Лиги (далее – РФПЛ) по киберфутболу;
- 1.2. Проведение российского отборочного этапа **мирового чемпионата Ultimate Team (TM) CHAMPIONSHIP, проводимого под эгидой Международной футбольной федерации (ФИФА).**

#### 2. Задачи проведения

- 2.1. Расширение базы активных болельщиков клубов Российской футбольной Премьер-Лиги, популяризация брендов клубов РФПЛ;
- 2.2. Содействие развитию киберфутбола, как киберспортивной дисциплины в Российской Федерации;
- 2.3. Популяризация киберфутбола в сочетании с занятиями реальным футболом и пропагандой здорового образа жизни;
- 2.4. Содействие в формировании и подготовке футбольных киберспортивных игроков и команд. Развитие киберспортивной инфраструктуры клубов РФПЛ.

### ГЛАВА 2. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

#### 3. О Турнире. Регламент проведения

- 3.1. Полное название соревнования – «РОСГОССТРАХ Открытый Чемпионат РФПЛ по игре EA SPORTS FIFA». Допустимые варианты – «РОСГОССТРАХ Чемпионат по FIFA 17»; «Киберфутбольный РОСГОССТРАХ Чемпионат».
- 3.2. Организация и проведение соревнования осуществляются в соответствии с настоящим Регламентом.
- 3.3. Настоящий Регламент устанавливает порядок проведения спортивной части Турнира, а также вопросы, связанные с судейством, медийной составляющей (трансляциями на телеканалы и в сеть интернет) и взаимодействием со СМИ.

#### 4. Организаторы

- 4.1. Организатором Турнира являются НП «Российская футбольная Премьер-Лига», расположенная по адресу: 107045, Россия, г. Москва,

ул. Трубная, д. 14, и входящие в него на условиях членства футбольные клубы, при официальной поддержке компании Electronic Arts (ООО «Электроник Артс», расположенной по адресу: 121009, г.Москва, Смоленская площадь, 3, офис 1009) и ее аффилированных лиц (далее – «ЕА»).

- 4.2.** Непосредственное руководство подготовкой и проведением Турнира осуществляет Организационный комитет (далее - Оргкомитет).
- 4.3.** Проведение спортивной части Турнира и определение результатов осуществляет Судейский комитет, состав которого определяется решением Оргкомитета.
- 4.4.** Организация игровых мест и контроль за обеспечением их бесперебойной работы, формирование исходного сигнала для передачи его на трансляцию в месте проведения Турнира возлагается на Технический комитет, состав которого определяется решением Оргкомитета.
- 4.5.** Вопросы, связанные с информированием, продвижением Турнира в СМИ и вопросы определения бюджета и спонсоров Турнира возлагаются на Коммерческий комитет, состав которого определяется решением Оргкомитета.
- 4.6.** При возникновении спорных ситуаций, связанных с организацией и проведением Турнира, разрешение которых невозможно на основании положений настоящего Регламента, Председатель Оргкомитета имеет право принимать по ним решения с последующим информированием участников Турнира. Такие решения являются обязательными для всех киберспортсменов, руководителей, иных должностных лиц и специалистов клубов РФПЛ, а также всех комитетов Турнира, задействованных в проведении Турнира и иных мероприятиях, с ним связанных.

## **5. Игровая платформа и игровая дисциплина**

**5.1.** Для финальной стадии Турнира допускается только игровая платформа Microsoft XBOX One ("**XBOX**"), для отборочного этапа допускаются платформы Microsoft XBOX One ("XBOX") и Sony PlayStation 4 ("PlayStation"). В качестве игровой дисциплины для отборочных этапов и финальной части Турнира допускается только версия FIFA 17.

**5.2.** Игровой дисциплиной Турнира является компьютерная симуляция футбола - игра «FIFA 17» производства компании «Electronic Arts».

## **6. Сроки и место проведения**

**6.1.** Отборочный этап. Место проведения – сеть Интернет. Сроки:  
1-й отбор – 22-23 января 2017г.  
2-й отбор – 5-6 февраля 2017г.

**6.2.** Проведение финальной стадии Турнира – март 2017г. Место и точные сроки проведения будут определены дополнительно.

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

## 7. Формат

**7.1.** Турнир - индивидуальные соревнования киберспортсменов в формате «один на один».

## 8. Участники

**8.1.** К участию в Турнире допускаются все граждане Российской Федерации, достигшие возраста 18-ти лет, знакомые с основами игры «FIFA 17» и обладающие начальным уровнем умений и навыков игры в футбольный симулятор.

**8.2.** Напрямую, (без прохождения отборочного этапа) к участию в финальном этапе допускаются киберспортсмены, имеющие профессиональный контракт или срочное соглашение о сотрудничестве с клубом РФПЛ (киберспортсмены, имеющие специальное соглашение с клубом РФПЛ на участие в Турнире от имени клуба).

**8.3.** Каждый клуб может заявить на Турнир только одного киберспортсмена.

**8.4.** Один киберспортсмен может представлять только один клуб.

**8.5.** Киберспортсмен, заявленный за клуб в финальную стадию, не может принимать участие в отборочном этапе.

**8.6.** Для участия в отборочном этапе необходимо зарегистрироваться в качестве участника на сайте Турнира - [www.rfpl.org/fifa17](http://www.rfpl.org/fifa17). Во время подготовки и во время проведения соревнования от участника потребуется предъявить документ, удостоверяющий личность для подтверждения ФИО, указанных при регистрации.

**8.7.** Клубы РФПЛ обязаны прислать официальную заявку своих киберфутболистов (имеющих действующий контракт с клубом) на участие в финальной стадии Турнира на почту [fifa17@rfpl.org](mailto:fifa17@rfpl.org). Заявки клубов принимаются до 10-го февраля 2017 года включительно.

**8.8.** Участники финального этапа на момент его проведения обязаны иметь все необходимые документы для поездки за пределы Российской Федерации, включая действующий загранпаспорт гражданина РФ.

**8.9.** К участию в Соревновании не допускаются работники НП «РФПЛ», Electronic Arts Inc. или их дочерних компаний, компаний-партнеров, представителей рекламных, маркетинговых и информационных агентств, а также ближайшие родственники сотрудников. Соревнование проводится с соблюдением всех действующих законов и постановлений РФ. Принимая участие в Соревновании, участник безусловно принимает и соглашается соблюдать данный Регламент и Официальные правила участия.

**8.10.** Киберспортсмены – победители отборочных соревнований, получившие право на участие в финальном этапе Турнира, обязаны подтвердить своё участие в финальном этапе и финансовые условия (пункт 18.4) не позднее двух дней после даты отборочного соревнования.

**8.11.** В случае отказа победителя отборочных соревнований участвовать в финальном этапе (в том числе в случае подписания соглашения с клубом РФПЛ и участия в финальном этапе в качестве

представителя Клуба РФПЛ), Оргкомитет производит замену из числа участников соответствующего отборочного этапа, имеющих наилучшие турнирные показатели.

**8.12.** Организаторы Турнира вправе отказать в участии на Турнире участникам, не соответствующим условиям пунктов 8.1 и 8.10.

## **9. Схема проведения**

**9.1.** Турнир состоит из отборочных и финального этапов.

### **9.2. Отборочные этапы**

9.2.1. Отборочный этап разбит на два отборочных соревнования, победители из каждого отборочного соревнования попадают в финальный этап.

9.2.2. Информация о проведении отборочных соревнований будет размещаться на сайте [www.rfpl.org/fifa17](http://www.rfpl.org/fifa17);

9.2.3. Отборочные соревнования будут проходить в режиме он-лайн в сети Интернет;

9.2.4. Максимальное число участников каждого отборочного соревнования: 1024;

9.2.5. Регистрация участников проходит на сайте [www.rfpl.org/fifa17](http://www.rfpl.org/fifa17) непосредственно перед началом соревнований;

9.2.6. Тип соревнования:

- Формат: турнирные сетки по олимпийской системе (Играется 1 матч между игроками, если ничья, то играется новый матч до первого, "золотого" гола. В каждой турнирной сетке по спортивному принципу определяются лучшие участники, которые попадают в сетку плей-офф на 16 участников, где встречи проходят по олимпийской системе с возможностью двух поражений. Каждая серия в сетке плей-офф играется до двух побед (Double Elimination, бо3);

- Платформа: Microsoft XBOX One ("XBOX") и Playstation 4.
- Режим игры: «Быстрый матч» («Kick off» в английской версии игры)

- Команды: Любые
- Составы: Online
- Длительность тайма: 6 минут
- Защита: Только тактическая

9.2.7. Паузы в игре:

- Паузы в игре можно брать только на своей половине поля или во время стандартов (пенальти, штрафной, аут и т.п.);
- Если пауза взята на чужой половине поля, то после отключения паузы нужно сделать пас назад на свою половину поля или до того момента, который явно показывает, что преимуществом от нажатия паузы вы не обладаете, тогда это не

считается нарушением правил;

- Если соперник взял паузу на вашей половине поля, потом отключил её и продолжил атаку и это привело к забитому голу, то необходимо сохранить запись матча и отправить ссылку на запись матча судье Турнира;
- Три предупреждения на неправильное использование пауз в игре наказываются снятием с Турнира;
- Все претензии по подобным ситуациям рассматриваются только при наличии записи матча

#### 9.2.8. Паузы и перерывы между играми:

- После начала игр участник обязан сыграть все игры в серии;
- Перерывы между матчами не должны превышать 5 минут;

Разрыв соединения в игре:

- После разрыва матч пересоздаётся и доигрывается оставшееся время, которое высчитывается по формуле (95 минут минус(-) время, на котором произошёл разрыв соединения);
- Матч доигрывается теми же командами, которыми игроки начинали играть до разрыва соединения;
- Если до разрыва соединения был назначен пенальти, то после разрыва матч начинается, а пенальти засчитывается, как реализованный, игрок получает +1 к забитым голам;
- Если до разрыва был удалён игрок, то после восстановления матча игроки должны воссоздать удаление этого игрока.

### **9.3. Финальный этап**

9.3.1. Турнир представляет собой соревнования, состоящие из групповой стадии и стадии плей-офф .

9.3.2. Групповая стадия является соревнованием внутри четырех групп (А, В, С и D). Формирование групп проводится после регистрации киберфутболистов клубов РФПЛ и определения победителей отборочных соревнований путем «слепой» жеребьевки. Официальные представители клубов РФПЛ по равномерно распределяются по группам в соответствии с процедурой жеребьевки.

9.3.3. Внутри групп участники проводят матчи по круговой системе, каждый с каждым. По итогам матчей на групповой стадии участникам присуждаются очки по системе: за победу в матче начисляются три очка, за ничью - одно очко, за поражение очки не начисляются.

9.3.4. Места команд в турнирных таблицах групповой стадии и по её итогам определяются по сумме очков, набранных во всех сыгранных матчах. Внутри каждой группы участник, набравший большее количество очков, располагается в текущей и итоговой таблицах выше участника, набравшего меньшее количество очков.

9.3.5. В случае равенства очков у двух и более участников места в таблицах групповой стадии определяются:

- по наибольшему числу побед во всех матчах;

- по результатам игр между собой (число очков, количество побед, разность забитых и пропущенных мячей, число забитых мячей);
- по лучшей разности забитых и пропущенных мячей во всех матчах;
- по наибольшему числу забитых мячей во всех матчах.

9.3.6. При абсолютном равенстве всех указанных показателей места участников в итоговых турнирных таблицах групповой стадии определяются в дополнительном матче (турнире) между этими участниками, в случае, если необходимо определить участников стадии плей-офф.

9.3.7. По итогам групповой стадии участники, занявшие в своих группах первые и вторые места, проходят в следующую стадию Турнира.

9.3.8. Стадия плей-офф представляет собой соревнование, при котором участник выбывает из Турнира после проигрыша по итогам серии до двух побед между двумя участниками. Формирование пар на стадии плей-офф:

$\frac{1}{4}$  финала – по итогам жеребьевки среди занявших в своих группах первые и вторые места

9.3.9.  $\frac{1}{2}$  финала а) победитель ПАРА 1 — победитель ПАРА 2  
б) победитель ПАРА 3 — победитель ПАРА 4

9.3.10. В матче за 3-е место встречаются проигравшие в полуфинальных матчах.

9.3.11. В финале встречаются победители полуфинальных пар. В финале играется серия до двух побед.

Если участники не могут договориться сами, кто играет дома, а кто на выезде, то путём жребия определяется тот, кто первым выбирает, где он играет, второй матч участники меняются сторонами. Если появляется третий матч в серии, то решение о том, кому играть дома, а кому на выезде, принимается также путём жребия.

9.3.12. Если участник соревнований не явился ко времени проведения своего матча, то он автоматически получает техническое поражение в матче.

## **10. Нарушения и наказания финальной стадии Турнира.**

**10.1.** Предупреждения и наказания могут вынести только один из судей или главный судья, утвержденные Регламентом соревнований;

**10.2.** Запрещается останавливать игру (ставить паузу), выполнять замену или корректировать расстановку и тактику своей команды, если мяч в игре и находится у участника-соперника (равно – нет контроля мяча) или мяч находится на половине поля соперника (в данных случаях – нарушитель). Участник получает предупреждение. За повторное нарушение в групповой стадии участник наказывается техническим поражением со счетом 0:3 в том матче, где произошло повторное нарушение, голы учитываются при закрытии групповой стадии. За повторное нарушение на стадии плей-офф участник наказывается добавлением 1-го гола в том матче, где произошло повторное нарушение (гол забивается во время матча судьей соревнований в собственные ворота "нарушителя");

**10.3.** Запрещается тянуть время. Запрещается находиться на своей половине поля с мячом без прессинга со стороны соперника более чем 5 минут игрового времени без попыток идти в атаку. Участник получает предупреждение. За повторное нарушение участник наказывает-



ся техническим поражением со счетом 0:3 в том матче, где произошло повторное нарушение, голы учитываются при закрытии групповой стадии;

- 10.4.** Запрещено переключаться на вратаря нажатием кнопки "Сенсорная панель". Участник получает предупреждение, если момент был значимый и влиял на ход игры (если соперник имеет претензии к этому моменту или на усмотрение судьи). За повторное нарушение участник наказывается добавлением 1-го гола в том матче, где произошло повторное нарушение (гол забивается во время матча судьей соревнований в собственные ворота "нарушителя");
- 10.5.** Если участник нарушает установленные пункты регламента – то получает предупреждение (Судья Турнира может аннулировать предупреждение, если оно не значимое и никак не влияло на ход Турнира/матча). За повторное нарушение участник наказывается техническим поражением со счетом 0:3 в том матче, где произошло повторное нарушение. Следующим наказанием будет дисквалификация;
- 10.6.** Запрещается выходить из игры до финального свистка без разрешения судьи Турнира. В случае умышленного разрыва, а также неумышленного (отключение света и пр.) с последующим отказом от доигровки, приплюсовываются голы к счету: \* до 45 минуты + 4 гола \* с 46 по 65 минуты + 3 гола \* с 66 по 85 минуты + 2 гола \* с 86 минуты + 1 гол;
- 10.7.** Участникам соревнований запрещается использовать нецензурную лексику. За использование нецензурной лексики судья соревнований в праве дисквалифицировать участника;
- 10.8.** Запрещается участнику (сопернику), а также болельщику умышленно отвлекать участника соревнований от игры. Если судья посчитает, что на исход встречи начинают влиять "внешние факторы" (при этом встреча не должна завершиться), то за ним остается право остановить матч и назначить переигровку;
- 10.9.** При отказе вносить результаты игры в протокол Турнира или несообщении результата судье Турнира после сыгранного матча снимаются 3 очка с участника, совершившего нарушение, и судья в праве выставить участнику техническое поражение со счетом 0:3;
- 10.10.** За несогласие с решением судьи Турнира и последующим обсуждением этого решения путём "негативных высказываний" в адрес судьи или Организаторов на проходящем Турнире или интернет-ресурсах, главный судья Турнира в праве дисквалифицировать участника соревнований;
- 10.11.** Все предупреждения и наказания заносятся в протокол нарушений (находится у главного судьи соревнований);
- 10.12.** Если участник соревнований не явился на регистрацию в Турнире или к старту игр, при этом не проинформировав заблаговременно Организаторов о причинах отсутствия (а ровно "попытка срыва игр"), то участнику присваивается техническое поражение со счетом 0:3.

## **11. Непредвиденный разрыв матча**

- 11.1.** Если в игре произошел разрыв, то необходимо доиграть оставшееся время. Время на доигровку определяется следующим образом: 90 минут "+" 5 минут "-" сыгранное время до разрыва. Мячом вначале владеет участник, находившийся с мячом в момент разрыва.

Доигрывать матч нужно теми командами, которыми участники играли до разрыва. После завершения времени доигровки выйти из игры можно как угодно. Мячи, которые забиты после времени доигровки, не засчитываются;

- 11.2.** Покидать игровое место в сериях плей-офф участник может только между играми и время паузы между играми не должно превышать 5 минут;

## **12. Решение спорных моментов**

- 12.1.** Вопросы, не предусмотренные Регламентом Турнира, рассматриваются главным судьей и Организаторами;
- 12.2.** Все спорные вопросы, не внесённые в Регламент, решает главный судья Турнира;
- 12.3.** Организаторы оставляют за собой право изменять и дополнять Регламент Турнира, если в нём не были прописаны какие-либо важные моменты или были допущены нарушения и ошибки до начала Турнира.

## **13. Настройки игры Финального этапа**

- 13.1.** Выбор команды: участник играет командой клуба РФПЛ, который он представляет;
- 13.2.** Участник, вышедший в финальный этап через отборочные соревнования, играет Сборной командой России;
- 13.3.** Режим игры: «Быстрый матч» с настройками составов, средними показателями в игре, равными 85;
- Длительность тайма: 6 минут
  - Уровень сложности: легендарный
  - Скорость игры: нормальная
  - Руки и травмы отключены
  - Стадион: Стадион команды "хозяев"
  - Составы: Команды клубов РФПЛ и национальная сборная (для победителей отборочных этапов). Все команды с рейтингом 85
  - Защита: ТАКТИЧЕСКАЯ
  - Задачи участникам: Можно менять
  - Быстрые тактики: Разрешены
  - Переключение на вратаря запрещено
  - Камера: ТВ Трансляция (Высота 20, зум 0) или по договорённости любая камера
  - Радар: по обоюдному желанию
  - Судья: Рандом
  - Тренер: Выключен
- 13.4.** За настройку параметров игры и индивидуальных настроек управления до начала матча отвечают оба участника, и если участник увидел неточности, то он обязан сделать замечание сопернику или обратить внимание судьи.

## **14. Общие правила поведения**

- 14.1.** Участники обязаны придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять дружелюбное и вежливое отношение к зрителям,



представителям прессы, администрации Турнира, а также к другим участникам. Участники обязаны воздерживаться от употребления грубых и оскорбительных выражений и совершения таковых действий. Запрещено агрессивное поведение, в том числе домогательства и угрозы. Запрещены оскорбления словами, действиями, драки, а также любые угрожающие действия или высказывания в адрес любых участников, зрителей, представителей администрации или любых других лиц. Запрещено наносить ущерб игровым станциям, контроллерам и любому другому оборудованию Турнира.

**14.2.** Запрещены любые действия, мешающие процессу игры, включая, но не ограничиваясь, намеренную порчу игровой станции, вмешательство в подачу электроэнергии. Запрещены азартные игры, включая ставки на исход игр.

**14.3.** Любой участник должен уважительно относиться к сопернику и Организаторам Турнира.

## **15. Ответственность**

**15.1.** Участники несут ответственность за все свои действия и высказывания во время Турнира и на территории проведения Турнира;

**15.2.** Участники несут ответственность за технику, которой пользуются во время Турнира.

## **16. Техника**

**16.1.** Участники обязаны беречь технику, предоставляемую им и используемую ими во время Турнира;

**16.2.** Участники, виновные в порче или выходе из строя техники, предоставляемой им и используемой ими во время Турнира, обязаны компенсировать (равно - купить новую или б/у, но в хорошем и рабочем состоянии) или восстановить работоспособность техники;

**16.3.** Участники не имеют права выносить выданную им технику с территории проведения Турнира;

**16.4.** Участники обязаны использовать только оригинальные джойстики/геймпады/контроллеры от той платформы, на которой проходит Турнир;

**16.5.** Переходники и т.п. устройства, позволяющие подключать неоригинальные геймпады, запрещены.

## **17. Дополнительные требования к участникам**

В срок не позднее чем за 10 дней до начала Турнира Оргкомитет и Судейский комитет обязаны ознакомить участников (или их представителей из числа работников клубов РФПЛ) с дополнительными требованиями к проведению матчей, относящимися к:

- расписанию матчей и протокольным вопросам;
- правилам поведения на игровом месте и в месте проведения Турнира;
- экипировке и техническому оснащению участников;
- требованиям телевизионных трансляций;

- правилам общения с журналистами;
- прочим требованиям.

## **ГЛАВА 4. УСЛОВИЯ ОРГАНИЗАЦИИ ТУРНИРА**

### **18. Финансовые условия. Бюджет**

- 18.1.** Финансирование организации Турнира осуществляется в пределах бюджета, утвержденного Оргкомитетом и находящегося в его ведении.
- 18.2.** Взносы с киберфутболистов и клубов РФПЛ за участие в Турнире не предусмотрены.
- 18.3.** Расходы клубов. Клуб РФПЛ, делегирующий киберспортсмена для участия в финальном этапе Турнира, самостоятельно оплачивает его проезд, проживание, отбытие, а также командировочные расходы киберспортсмена.
- 18.4.** Расходы победителей отборочных соревнований. Киберспортсменам - победителям отборочных соревнований, получившим право на участие в финальном этапе Турнира, организаторы оплачивают затраты на проезд и проживание.

### **19. Юридические условия**

- 19.1.** Соглашаясь на участие в РОСГОССТРАХ Чемпионате России по игре EA SPORTS FIFA, каждый участник тем самым:
- принимает на себя полную ответственность за понесенный ущерб, включая физические травмы и/или ущерб личной собственности, который был понесен в ходе участия в любом из мероприятий; Организаторы не несут ответственности за ущерб, причиненный участникам, за исключением причиненного в результате умышленных действий или грубой неосторожности Организаторов, а также за исключением ответственности, которая не может быть исключена в соответствии с применимым правом;
  - соглашается с тем, что Организаторы вправе использовать его имя, фотографии и видеосъемку с его участием на турнире на веб-сайтах Организаторов, а также в любых публичных и рекламных мероприятиях РФПЛ, EA или других акциях Организаторов без ссылок на источник, дополнительных уведомлений или компенсаций, кроме случаев, предусмотренных применимым законодательством;
  - соглашается с тем, что Организаторы будут обрабатывать, хранить и использовать личные и контактные данные участника для целей организации и проведения соревнования, в том числе для связи с участником.

## **ГЛАВА 5. ВЕЩАТЕЛЬ И ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОЛИТИКА**

### **20. Трансляция**

**20.1.** Для обеспечения максимально возможного охвата целевой аудитории путем организации телевизионных и интернет-трансляций матчей, повышения коммерческой привлекательности Турнира для потенциальных спонсоров и партнеров, Оргкомитет самостоятельно выбирает Вещателя. Варианты сотрудничества с Вещателем, финансовые и иные отношения с ним, а также требования по качеству трансляции подбираются из соображений целесообразности и с учетом интересов НП «РФПЛ» и партнеров Турнира (ООО «Электроник Артс»).

## **21. Информационные партнеры**

**21.1.** Аккредитация и статусы информационных партнеров из числа СМИ и взаимоотношения с ними, количественные и качественные показатели охвата аудитории также регулируются с учетом интересов Организатора и компании Electronic Arts.

## **ГЛАВА 6. НАГРАЖДЕНИЕ**

### **22. Победитель**

**22.1.** Победителем Турнира признается участник, одержавший победу в финальном этапе в стадии плей-офф.

**22.2.** Участнику, занявшему первое место в финальной стадии Турнира, присваивается звание «Чемпион РФПЛ по игре EA SPORTS FIFA», он награждается правом на участие в региональном отборочном этапе (EUROPE SEASON, REGIONAL FINAL) мирового чемпионата Ultimate Team (TM) CHAMPIONSHIP <http://www.fifa.com/interactiveworldcup>)\*(a), ему вручаются грамота, медаль, кубок и сувениры от спонсоров, партнёров и Организаторов Турнира;

**22.3.** Организаторы турнира вправе отказать победителю Турнира в квоте на участие в региональном отборочном этапе (EUROPE SEASON, REGIONAL FINAL) мирового чемпионата Ultimate Team (TM) CHAMPIONSHIP при несоблюдении пункта 8.9 настоящего Регламента.

**22.4.** Организаторы и компания Electronic Arts окажут максимально возможную поддержку участнику, получившему квоту на участие в региональном отборочном этапе (EUROPE SEASON, REGIONAL FINAL) мирового чемпионата Ultimate Team (TM) CHAMPIONSHIP в организации поездки и достижения максимального результата.

### **23. Призеры**

**23.1.** Участнику, занявшему второе место, присваивается звание "Финалист РОСГОССТРАХ Чемпионата РФПЛ по игре EA SPORTS FIFA» с вручением грамоты, медали и сувениров от спонсоров, партнёров и Организаторов Турнира;

**23.2.** Участнику, занявшему третье место, присваивается звание "Бронзовый призер РОСГОССТРАХ Чемпионата РФПЛ по игре EA SPORTS FIFA» с вручением грамоты, медали и сувениров от спонсоров, партнёров и Организаторов Турнира.

**24.** Все участники финальной стадии Турнира получают памятную плакетку - «Участник РОСГОССТРАХ Чемпионата России по игре EA SPORTS FIFA», а также сувениры от спонсоров, партнёров и Организаторов Турнира.

## **ГЛАВА 7. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

### **25. Публичная оферта**

25.1. Публичная оферта, прилагающаяся к данному Регламенту, регулирует участие в «РОСГОССТРАХ Открытом Чемпионате России по игре EA SPORTS FIFA». Регистрируясь для участия в соревновании, все участники принимают данную Публичную оферту.

\*(a)-

EA, в качестве спонсора соревнования, оплачивает: 1) Билет эконом-класса «туда-обратно» на самолет с вылетом из ближайшего к месту жительства победителя крупного аэропорта до места проведения EUROPE SEASON, REGIONAL FINAL мирового чемпионата Ultimate Team (TM) CHAMPIONSHIP; 2) До двух ночей проживания в номере гостиницы, выбранной Организаторами, в городе проведения EUROPE SEASON, REGIONAL FINAL мирового чемпионата Ultimate Team (TM) CHAMPIONSHIP; 3) Аэропортовые и другие сборы, связанные с упомянутыми выше пунктами.

Победитель обязан предоставить Организаторам свои контактные данные (телефон, адрес электронной почты) и паспортные данные, необходимые для бронирования авиабилетов.

Ответственность за получение визы победитель берет на себя, в тоже время, Организаторы окажут максимально возможную поддержку в организации поездки.