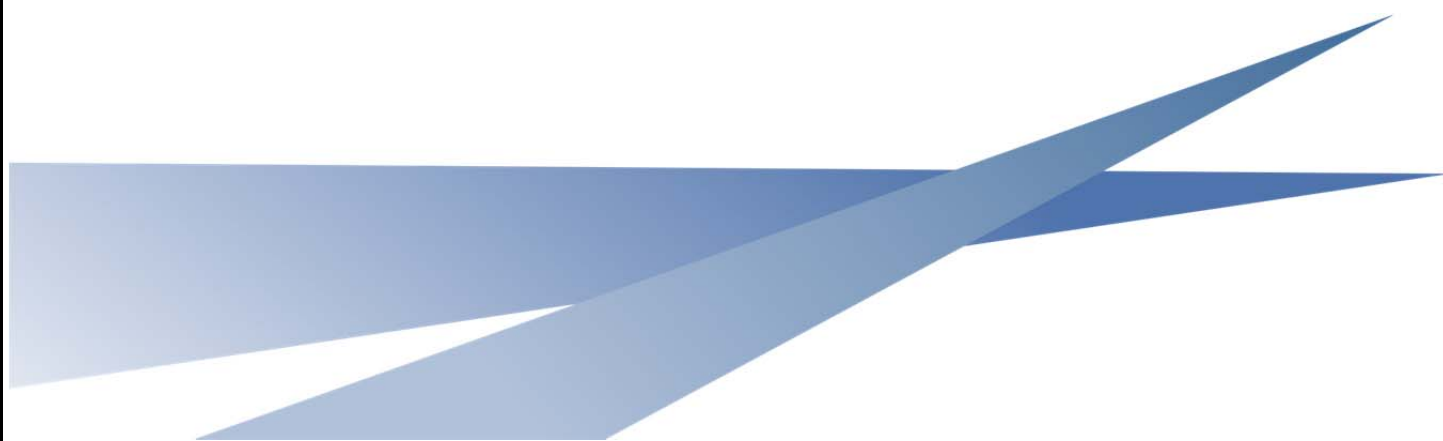




virtual sports club

Утверждаю:
Руководитель департамента «ВСЦ Гейминг»
_____ / Гордиенко А.В.
«__» _____ 201__г.

РЕГЛАМЕНТ ПО СТАТУСАМ И ПЕРЕХОДАМ ВСЦ ГЕЙМИНГ



Содержание:

ГЛАВА 1. КАТЕГОРИИ (СТАТУСЫ) КИБЕРСПОРТСМЕНОВ.....	2
ГЛАВА 2. ВЗАИМООТНОШЕНИЯ КИБЕРСПОРТСМЕНА И КЛУБА	2
ГЛАВА 3. РЕГИСТРАЦИЯ КИБЕРСПОРТСМЕНОВ.....	3
ГЛАВА 4. ТРАНСФЕРНЫЕ КОНТРАКТЫ.....	3
ГЛАВА 5. ДОПУСК КИБЕРСПОРТСМЕНОВ.....	4
ГЛАВА 6. ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЛЮБИТЕЛЬСКОГО СТАТУСА	4
ГЛАВА 7. ОСОБЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ	4
ГЛАВА 8. РАЗРЕШЕНИЕ СПОРОВ.....	5
ГЛАВА 9. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ И ПЕРЕХОДНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ	7

ГЛАВА 1. КАТЕГОРИИ (СТАТУСЫ) КИБЕРСПОРТСМЕНОВ

СТАТЬЯ 1.

1. Статус Киберспортсмена определяет Лига ВСЦ.
2. Любой конфликт по поводу определения статуса киберспортсмена при его переходе разрешается Лигой ВСЦ.

СТАТЬЯ 2.

1. Киберспортсмен может иметь категорию «А» (любитель), «С» (полупрофессионал) или «ПРО» (профессионал).
2. Киберспортсмены, не получающие никакого вознаграждения, помимо компенсации фактических расходов, связанных с участием в соревнованиях или в связи с другой деятельностью, относящейся к киберспорту, считаются любителями. Киберспортсмены, являющиеся участниками Любительской лиги, считаются любителями.
3. Киберспортсмены, не получающие никакого вознаграждения, помимо компенсации фактических расходов, связанных с участием в соревнованиях или в связи с другой деятельностью, относящейся к киберспорту, являющиеся участниками Премьер лиги, считаются полупрофессионалами.
4. Компенсация, не ставящая под сомнение любительский или полупрофессиональный статус киберспортсмена, допускается в отношении расходов на питание, проезд и размещение в гостинице, связанных с участием в соревновании, а также расходов на экипировку, страхование и подготовку киберспортсмена.
5. Киберспортсмен, получающий заработную плату, а также другие выплаты, помимо предусмотренных пунктом 4 настоящей статьи, в связи с участием в соревнованиях или деятельностью, относящейся к киберспорту под эгидой ВСЦ, считается профессионалом, если только он не восстановил статус любителя или полупрофессионала.

ГЛАВА 2. ВЗАИМООТНОШЕНИЯ КИБЕРСПОРТСМЕНА И КЛУБА

СТАТЬЯ 3.

1. Правоотношения между киберспортсменом и клубом регулируются трудовым и иным законодательством Российской Федерации, а также регламентирующими документами Лиги ВСЦ и настоящим регламентом.
2. С каждым киберспортсменом клуб заключает трудовой договор или иное соглашение в письменной форме на срок до пяти лет.

СТАТЬЯ 4.

1. Соглашение между клубом и киберспортсменом со всеми изменениями и дополнениями подлежит регистрации в Лиге ВСЦ в течение 14 дней с момента заключения трудового договора или с момента внесения в него изменений или дополнений. В этих целях в Лиге ВСЦ должны быть предоставлены:

- a. Два оригинала соглашения (изменений, дополнений), на которых ответственное лицо Лиги ВСЦ делает отметку о регистрации;
 - b. Одна копия соглашения (изменений, дополнений), которая остается в Лиге ВСЦ.
2. О регистрации соглашения (изменений, дополнений) к нему делается отметка на всех экземплярах указанных документов.
3. В случае досрочного расторжения соглашения, клуб и киберспортсмен должны уведомить об этом Лигу ВСЦ в течение 5 рабочих дней.

ГЛАВА 3. РЕГИСТРАЦИЯ КИБЕРСПОРТСМЕНОВ

СТАТЬЯ 5.

1. Киберспортсмен-профессионал, а также киберспортсмен-любитель, желающий участвовать в любом соревновании, организуемом Лигой ВСЦ, может подать заявку на в специально отведенное время. Руководство Лиги ВСЦ регистрирует (заявляет) киберспортсменов, принимающих участие в соревнованиях, проводимых данной организацией. Регистрация киберспортсменов для участия в соответствующих соревнованиях осуществляется на основании заявки (заявления) киберспортсмена по форме, утвержденной Лигой ВСЦ.

Принять участие в Лиге имеют право только зарегистрированные ф киберспортсмены. Фактом регистрации киберспортсмен соглашается выполнять уставные и регламентирующие документы Лиги ВСЦ и организации ВСЦ Гейминг.

2. Регистрация киберспортсменов для участия в соревнованиях может производиться лишь в один из двух регистрационных периодов в течение года.

Один из таких сроков устанавливается после окончания спортивного сезона, второй - в середине спортивного сезона. Регистрационные периоды устанавливаются в соответствии с регламентом спортивного сезона. В исключительных случаях, киберспортсмен вправе быть зарегистрированными вне этого регистрационного периода, но не позднее 30 (тридцати) календарных дней после окончания соответствующего регистрационного периода.

Второй период ограничивается регистрацией (заявкой киберспортсмена за одну из команд для участия в соревнованиях) киберспортсмена по спортивным причинам (корректировка состава команды) и иным причинам на усмотрение организаторов.

3. Во всех случаях в течение одного спортивного сезона киберспортсмен может быть зарегистрирован (заявлен) для участия в соревнованиях не более чем за две команды. При этом киберспортсмен имеет право выступать в официальных матчах только за одну команду.

4. За регистрацию киберспортсмена в Лиге ВСЦ уплачивается регистрационный взнос, размер которого устанавливается руководством лиги.

5. Участие в любом официальном матче, незарегистрированного в установленном порядке киберспортсмена, влечёт применение санкций к нарушившей правила команде.

ГЛАВА 4. ТРАНСФЕРНЫЕ КОНТРАКТЫ

СТАТЬЯ 6.

1. При переходе киберспортсмен из одной команды в, необходимо заранее, не менее чем за 5 рабочих дней, сообщить руководству Лиги ВСЦ.

2. Все кадровые изменения в команде подлежат обязательной регистрации по средствам извещения руководства Лиги ВСЦ. В этих целях Лиге ВСЦ должны быть представлены два заявления, одно от капитана команды, другое от игрока.

ГЛАВА 5. ДОПУСК КИБЕРСПОРТСМЕНОВ

СТАТЬЯ 7.

1. К участию в соревнованиях, непосредственно организуемых Лигой ВСЦ, допускаются только киберспортсмен, зарегистрированные в соответствии с регламентирующими документами.

2. Право на допуск к соревнованиям предоставляется всем киберспортсменам, зарегистрированным надлежащим образом, за исключением киберспортсменов имеющих дисциплинарные решения, запрещающие им участие.

ГЛАВА 6. ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЛЮБИТЕЛЬСКОГО СТАТУСА

СТАТЬЯ 8.

Любой киберспортсмен, зарегистрированный в Лиге ВСЦ качестве участника, не может быть переqualифицирован (восстановить статус) в киберспортсмена-любителя до истечения игр в рамках Премьер Лиги ВСЦ, а так же игр Глобального Вызова. При выходе из состава команды участницы Премьер Лиги ВСЦ или соревнования Глобальный Вызов, киберспортсмен, автоматически приобретает статус киберспортсмена-любителя до конца сезона.

ГЛАВА 7. ОСОБЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

СТАТЬЯ 9.

Представлять интересы киберспортсменов в отношениях с руководством лиги и другими сторонами, имеют право менеджеры команд, их владельцы или капитаны, действующие в порядке, установленном действующим регламентом Лиги ВСЦ.

СТАТЬЯ 10.

Окончательное урегулирование любых спорных вопросов, возникающих в связи со статусом киберспортсмен, находится в компетенции организационного комитета Лиги ВСЦ и руководства ВСЦ Гейминг.

ГЛАВА 8. РАЗРЕШЕНИЕ СПОРОВ

СТАТЬЯ 11.

1. Для разрешения споров, возникших в связи с нарушением настоящего Регламента, по статусу игроков собирают Совет организаторов и судей для решения данного вопроса.

2. Состав и количество членов Совета утверждается руководством ВСЦ Гейминг. Председателем Совета является руководитель Лиги ВСЦ.

СТАТЬЯ 12.

1. Заявление в Совет подается в письменной форме. В заявлении должны быть указаны:

а) фамилия, имя, отчество заявителя и его место жительства;

б) фамилия, имя, отчество ответчика и его место жительства;

в) требование заявителя, обстоятельства, на которых заявитель основывает свои требования, а также доказательства, подтверждающие обоснованность его требований;

г) перечень прилагаемых к заявлению документов.

2. Заявление подписывается заявителем или его представителем.

СТАТЬЯ 13.

Совет вправе запросить мнение по спору у всех заинтересованных сторон.

Запрашиваемые стороны обязаны в течение 2 (двух) дней в письменной форме направить в Совет ответ на указанный запрос.

СТАТЬЯ 14.

1. Спор рассматривается при участии всех заинтересованных сторон, которые имеют право представить Совету свои доказательства, связанные с разрешением спора.

2. При рассмотрении спора, Совет учитывает все соответствующие договорённости сторон, оформление в письменной форме, специальные регламентирующие и иные документы Лиги ВСЦ и организации ВСЦ Гейминг.

3. Разбирательство спора может быть отложено на срок, установленный Советом, если он посчитает невозможным рассмотреть дело по представленным документам.

СТАТЬЯ 15.

1. После окончания рассмотрения спора по существу Совет выносит решение в отсутствие сторон.

2. Решение принимается большинством голосов членов Совета. При этом Совет вправе выносить решение, если при решении спора присутствует не менее трёх членов Совета, включая Председателя Совета или его заместителя.

В случае равенства голосов, голос Председателя Совета является решающим.

3. Решение Совета объявляется сторонам.

СТАТЬЯ 16.

1. Совет, как правило, принимает решение по спору в течение 5 (пяти) рабочих дней после принятия оформленного надлежащим образом заявления. При этом Совет вправе принять по спору окончательное решение не позднее 10 (десяти) рабочих дней со дня обращения заявителя, оформленного надлежащим образом.

2. В решении Совета указываются:

а) фамилия, имя, отчество заявителя;

б) дата обращения заявителя;

в) дата рассмотрения спора;

г) существо спора;

д) фамилии, имена, отчества (инициалы) членов Совета;

е) непосредственно решение Совета.

3. Решение Совета доносится всем заинтересованным сторонам в обязательном порядке.

4. Решение Совета может быть обжаловано любой из сторон в течение 5(пяти) рабочих дней с даты принятия этого решения.

5. Расходы, связанные с рассмотрением спора могут быть возложены Советом на стороны или одну из сторон рассматриваемого спора в зависимости от принятого решения.

6. Санкции, применяемые Советом, могут быть комбинированными во всех случаях.

СТАТЬЯ 17.

1. Совет не принимает к своему рассмотрению споры, если с момента события, послужившего основанием для возникновения спора, прошло более 10(десяти) рабочих дней.

2. Совет вправе приостановить производство по спору в случае:

а) невозможности рассмотрения данного спора до разрешения другого дела;

б) проведения Советом или соответствующими специалистами по просьбе Совета экспертизы.

3. Совет оставляет заявление без рассмотрения в случае, если:

а) заявитель не обращался в письменной форме к ответчику с претензией и предложением урегулировать спор до его рассмотрения в Совете;

б) заявление подписано или подано лицом, не имеющим полномочий на его подписание или предъявление в Совет;

в) в производстве Совета имеется возбужденный ранее спор между теми же сторонами, о том же предмете и по тем же основаниям;

После устранения обстоятельств, послуживших основанием для оставления заявления без рассмотрения, заинтересованное лицо вправе вновь обратиться в Совет с соответствующим заявлением в общем порядке в пределах сроков, установленных настоящей статьей.

4. Совет прекращает производство по спору в следующих случаях:

а) спор не подлежит рассмотрению и разрешению в Совете;

б) имеется вступившее в силу и принятое по спору между теми же сторонами, о том же предмете и по тем же основаниям решение Совета;

в) имеется решение Совета о прекращении производства по спору в связи с принятием отказа заявителя от своего заявления (иска);

г) заявитель отказался от заявления (иска), путем отзыва своего заявления (иска);

е) имеется принятое по спору между теми же сторонами, о том же предмете и по тем же основаниям решение суда;

ж) смерть заявителя, являющегося физическим лицом;

з) ликвидация заявителя, являющегося юридическим лицом;

и) заявитель обратился в суд по спору между теми же сторонами, о том же предмете и по тем же основаниям.

ГЛАВА 9. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ И ПЕРЕХОДНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

СТАТЬЯ 18.

1. Решения по вопросам, не предусмотренным настоящим Регламентом, принимаются руководством Лиги ВСЦ. Указанные решения руководства Лиги ВСЦ являются окончательными.

2. Настоящий Регламент вступает в силу с 1 сентября 2011 года.