

EHOCKEY.PRO

[Зарегистрированный товарный знак № 952540](#)

Регламент турниров EHOCKEY.PRO

Игра: **NHL от EA Sports**

Платформа: **Playstation 5, Xbox X**

Сайт: <https://ehockey.pro>

Формат: **6x6**

Наименование организации:

ООО «МАРС» ИНН 7806604064

[Политика конфиденциальности | Пользовательское соглашение](#)



Оглавление

1. [Регистрация игрового профиля](#)
2. [Создание команды](#)
3. [Структура дивизионов RHL](#)
4. [Подача заявки на турнир и оплата лицензии](#)
5. [Честная игра](#)
6. [Расписание игр](#)
7. [Правила проведения игр](#)
8. [Разрывы соединения](#)
9. [Результаты игр](#)
10. [Трансферы](#)
11. [Легионеры](#)
12. [Перенос матчей](#)
13. [Трансляции](#)
14. [Плей-офф](#)
15. [Нарушения Регламента](#)

Глоссарий

ЕНОСКЕY.PRO - игровая платформа, ресурс, сайт, оператор

Лига - администрация турнира

Регламент - свод правил для корректного проведения турнира

Руководство клуба - капитан и ассистенты команды или человек, создавший клуб

ПО - плей-офф, матчи на вылет

ТП - техническая победа или поражение

Трансфер - добавление или удаление игрока из состава команды на сайте

ФМ - Форс-мажор - это чрезвычайное и непредотвратимое обстоятельство, влекущее невозможность надлежащего исполнения обязательства

Л - Легионер - иностранный игрок, не имеющий паспорта РФ и не относящийся к категории ОЛ

ОЛ - Ограниченный легионер - иностранный игрок из стран СНГ и стран Прибалтики

Разрыв соединения - вылет игрока из матча или сбой работы сервера EA

Турнир - любое соревнование, проводимое на ресурсе ehockey.pro

Лицензия - регистрационный взнос, позволяющий принять участие в турнире ehockey.pro

Игровая неделя - 7 календарных дней. Начало и окончание игровой недели устанавливается Лигой

1. Регистрация игрового профиля

- 1.1. Для регистрации игрового профиля каждый участник любого турнира обязан зарегистрироваться на сайте EHOCKEY.PRO и заполнить данные своего игрока
- 1.2. Каждый игрок обязуется иметь только одну учетную запись на сайте ehockey.pro
- 1.3. В обязательном порядке каждый игрок должен заполнить игровой профиль на ресурсе ehockey.pro, а именно: имя, фамилия (латинскими буквами), игровой номер, страна (по гражданству), игровые позиции и psn/gemertag. Указанные пункты должны полностью совпадать на сайте и в игре. Ответственность за незаполненные или неправильно заполненные профили несет капитан команды
- 1.4. Фамилия на игровой майке должна соответствовать реальной фамилии игрока
- 1.5. В особых случаях, когда игра не пропускает реальную фамилию игрока по написанию латиницей, допускается изменить несколько символов в фамилии. Необходимо стараться использовать фамилию максимально приближенную к настоящей
- 1.6. Игрокам настоятельно рекомендуется использовать собственные фотографии в профиле для улучшения визуальных качеств сайта

- 1.6. Игроки дивизиона "Pro" обязаны использовать настоящую фотографию в профиле на сайте. Капитаны команд дивизиона "Pro" перед регистрацией на турнир обязаны прислать Администрации в Чат капитанов подписанные (PSN/Gamertag) фотографии своего состава. Игроки без реального фото в профиле не допускаются до матчей
- 1.8. Игрок, присоединившийся к команде, зарегистрированной в любом турнире под эгидой ehockey.pro, принимает данные правила
- 1.9. Администрация сайта вправе заменить или удалить не подходящее или оскорбляющее изображение

2. Создание команды

- 2.1. При регистрации команды наименование и аббревиатура клуба должна полностью соответствовать наименованию и аббревиатуре клуба в игре
- 2.2. В исключительных случаях при смене названия команды в рамках текущего турнира разрешается отходить от пункта 2.1 по согласованию с Лигой

2.3. Изменение названия команды в течение турнира можно произвести только после уплаты комиссии в размере:

- Дивизион "Pro"

1-ая игровая неделя 5.000₽

2-ая игровая неделя 8.000₽

3-я игровая неделя 10.000₽

4-ая и последующие игровые недели 13.000₽

Любая стадия серии ПО 20.000₽

- Дивизион "Mid"

1-ая игровая неделя 2.500₽

2-ая игровая неделя 4.000₽

3-я игровая неделя 5.000₽

4-ая и последующие игровые недели 6.500₽

Любая стадия серии ПО 10.000₽

2.4. Для создания команды необходимо зарегистрировать клуб на сайте. Игрок, создавший команду, получает статус капитана и функции управления клубом. Допускается управление клубом игроком, не являющимся капитаном, но создавшим команду на сайте. В таком случае этот игрок получает статус владельца клуба и должен находиться в составе команды

- 2.5. При необходимости можно добавить двух ассистентов с одинаковыми функциями
- 2.6. Капитан или один из ассистентов клуба обязательно должен иметь гражданство РФ для корректного внесения оплаты за участие в турнирах
- 2.7. Необходимо добавить логотип клуба, выбрать основной цвет, указать каналы и социальные сети. В случае если вам необходим логотип обратитесь к Лиге
- 2.8. Руководству клуба необходимо использовать только качественные логотипы и баннеры при оформлении страницы команды, которые не противоречат законам и авторским правам на территории РФ
- 2.9.1. Команда(ы) Лиги Про получают статус франшизы “Лига Про” и могут комплектоваться исключительно игроками из Лиги Про
- 2.9.2. Игроки из системы Лиги Про имеют право принимать участие в турнирах в составе франшизы “Лига Про”. За исключением игроков, имеющих разрешение от Лиги Про выступать за другую команду
- 2.9.3. Администрация сайта вправе заменить или удалить не подходящее или оскорбляющее изображение
- 2.9.4. Администрация сайта проделала большую работу по визуализации статистики и сохранения истории команд на платформе,

поэтому капитанам настоятельно рекомендуется сохранять клубы на сайте, а при необходимости вы сможете его переименовать и сохранить историю своей команды

2.9.5. Командам запрещено использовать названия и логотипы зарегистрированных товарных знаков и организаций без разрешения от владельцев прав. Лига вправе затребовать документ, подтверждающий право использования названия и логотипа. Рекомендуется развивать собственные бренды или сотрудничать с популярными организациями

3. Структура дивизионов RHL

3.1. Формирование дивизионов PRO и MID будет происходить до формата 16 + 16

3.2. До заполнения по количеству (32 команды) дивизионы формируются на усмотрение Лиги

3.3. В случае, если общее количество команд, зарегистрировавшихся в турнире, менее 16, турнир проводится в формате одного дивизиона или в формате, установленном Лигой

3.4. Точное формирование дивизионов происходит после завершения регистрации, исходя из общего

количества команд, подавших заявку на участие в турнире

4. Подача заявки на турнир и оплата лицензии

Порядок регистрации:

4.1. Привести состав команды в соответствие с [Регламентом](#) турнира

4.2. На странице турнира подать заявку на участие

4.3. Связаться с [Главным судьёй](#) турнира и сообщить о подаче заявки

4.4. После проверки состава Лигой, руководству команды на главной странице турнира станет доступна оплата лицензии на участие команды в турнире

4.5. Завершите оплату перейдя обратно на платформу по ссылке. После завершения оплаты ваша команда окончательно принята в состав участников турнира

В случае если средства не поступят на р/с организатора, в течение периода, указанного договором, команде даётся 7(семь) календарных дней для завершения успешной операции или участие команды в турнире будет невозможно.

После оплаты участия в турнире возврат средств из-за дисквалификации или снятия команды с турнира по любым причинам не производится.

После оплаты руководство команды получает право на использование интеллектуальной собственности турниров платформы, включая логотип и сопутствующие дизайн материалы. Руководство команды может запросить их в чате капитанов и использовать строго по согласованию и в соответствии с [Лицензионным договором](#).

4.6. Для участия в турнире Руководству клуба необходимо подать заявку в соответствующем разделе на главной странице сайта до момента даты окончания регистрации на турнир

4.7. Виды турниров и стоимость участия:

1. RHL Pro

Вид лицензии:

Лицензия квалифицированной команды для участия в турнире RHL Pro

Стоимость: **6000 руб.**

Срок действия: на один турнир

2. RHL Mid

Вид лицензии:

Лицензия команды для участия в турнире

RHL Mid

Стоимость: **3500 руб**

Срок действия: на один турнир

3. Кубок России

Вид лицензии:

Лицензия команды для участия в турнире Кубок
России

Стоимость: **5500 руб.**

Срок действия: на один турнир

4. eSportsRIVALS

Вид лицензии:

Лицензия команды-франшизы для участия в
турнире

Стоимость: **12400 руб.**

Срок действия: на один турнир

Лицензии:

<https://ehockey.pro/pay>

4.8. После окончания регистрации командам необходимо приобрести лицензию на участие в турнире. Ссылка на приобретение лицензии будет доступна капитанам и ассистентам команд. Лицензия подтверждает право на участие в турнире

4.9. Разрешено заявлять на турнир от 8 до 10 игроков

4.9.1. На турниры RHL Pro, eSports RIVALS и Кубок России команды обязаны предоставить медиа-представителя от клуба в чат платформы для организации коммуникации и создания контент процесса. Команды не имеющие данных представителей не допускаются до участия в этих турнирах

4.9.2. В случае нарушения лимита заявленных игроков Лига вправе отказать команде в регистрации на турнир

4.9.3. В крайних случаях, по согласованию с Лигой, командам разрешается иметь в заявке меньше 8 действующих игроков. Для таких команд действует ограничение или полный запрет на перенос матчей по решению Лиги

4.9.4. Лига имеет право отказать команде или игроку в регистрации на турнир без объяснения причин

4.9.5. Снятие команды после окончания регистрации или во время турнира происходит без возврата лицензии, а также приведёт к дисквалификации руководства команды или конкретных игроков

4.9.6. С момента закрытия трансферного окна участникам турнира запрещено выходить из клуба до окончания турнира. Сроки турнира устанавливаются расписанием, регламентом, включая матчи плей-офф. Ответственность за соблюдение этого пункта лежит на капитанах и ассистентах участвующих команд

4.9.7. Структура, формат и сроки каждого турнира устанавливаются Лигой в зависимости от количества заявленных команд и других влияющих факторов и сообщаются дополнительно перед турниром

4.9.8. Оплата лицензии на участие в турнире.

Для участия в турнире командам необходимо оплатить организационный взнос. Все платежи от команд будут приниматься в официальной онлайн форме, путем эквайринга на платформе, с учётом налогов РФ, от физического лица, граждан РФ, входящих в состав Руководства клуба (С, А, А). Необходимо ознакомиться с лицензионным договором, политикой конфиденциальности и Регламентом соревнований в разделе Политика на платформе.

Перед подачей заявки на турнир все команды и игроки должны полностью соответствовать Регламенту соревнований, рейтинговому статусу

турнира. После одобрения заявки на соответствие Регламенту, команде станет доступна оплата Лицензии на турнир.

Координационные вопросы по заявке и оплате уточняйте у главного судьи соревнований

4.9.9. Для оплаты Лицензии от юридических лиц необходимо связаться с организатором или главным судьей турнира и запросить документы на оплату

5. Честная игра

5.1. Все команды и игроки в них обязаны уважительно относиться к соперникам и всем участникам турниров, не применять ненормативную лексику в трансляциях турнира, социальных сетях и чатах Лиги

5.2. Команды обязаны являться на матчи в установленные в расписании дату и время или на перенесенную дату и время

5.3. Команда может рассчитывать на техническую победу в том случае, если команда соперника не пришла на игру в течение 15 минут от первоначального времени или не выходит на связь. В этом случае команда, ожидающая соперника, должна в полном составе (6 человек)

обратиться в Лигу для подтверждения своего присутствия на матче посредством видео-звонка в любом мессенджере

5.3.1. Решение о ТП принимается Лигой на основании обстоятельств, связанных с матчами

5.4. В случае форс-мажора команда обязана уведомить соперника о невозможности проведения матчей не позднее 18⁰⁰ мск текущего игрового дня. В противном случае соперники имеют право запросить ТП после обращения в Лигу. Решение по таким вопросам принимает Лига

5.5. Все игроки Лиги обязаны иметь качественное интернет соединение и использовать проводное подключение к приставке. В случае многочисленных вылетов одного игрока Лига вправе отстранить его от участия в турнире

5.6. Многочисленные жалобы на неспортивное поведение участников турнира может привести к дисквалификации игрока

5.7. Команды и игроки обязаны соблюдать все пункты регламента. Незнание регламента не освобождает от ответственности

5.8. Запрещается неспортивное поведение во время матчей, использование блокировок игрока с помощью удержания долгого отвода клюшки и целенаправленной блокировки игроков выезжающих из-за ворот, вратарями с использованием прыжка, а также использование любых других "багов" игры

5.8.1. Запрещено вызывать на драку соперника во время игрового эпизода, а также во время паузы перед вбрасываниями

5.8.2. В матчах, транслируемых на официальные каналы ehockey.pro, запрещено применять силовые приёмы и производить броски по воротам после остановки игры, а также вызывать и принимать драку. В случае нарушения игрок наказывается предупреждением. При повторных нарушениях игрок будет наказан дисквалификацией

5.8.4. В случае, если у команды перед трансляцией по техническим причинам пропадают настройки команды и формы в игре, необходимо взять 5 минут паузы и восстановить один комплект формы, предупредить соперника о том, в каком комплекте будете играть оба матча

5.9. Участникам запрещается давать ложную информацию или вводить в заблуждение Лигу

5.9.1 Участники могут свободно задавать вопросы по Регламенту, решениям Лиги, но делать это в уважительной форме и конструктивно

5.9.2. Участникам запрещено нарушать Регламент, используя возможные неточности формулировок пунктов данного Регламента. При возникновении спорных ситуаций или ситуаций, не учтенных в настоящем Регламенте, Лига оставляет за собой право принятия решения

6. Расписание игр

6.1. Игры должны состояться в день и время по расписанию, составленному Лигой

6.2. Игры проводятся попарно с одним соперником - одна игра дома, одна игра в гостях

6.3. Официальные игровые дни турнира - вторник и четверг. Официальное начало матчей 21³⁰ и 22⁰⁰ МСК или другое время по согласованию команд

6.3.1. Матчи позднее 23⁰⁰ мск могут начинаться только по обоюдному согласию соперников

6.4. В случае переноса игр на другую дату или время, команды обязаны обновить расписание на сайте ehockey.pro

6.5. Командам разрешается заявлять на матч только игроков из состава, указанного на сайте ehockey.pro

6.5.1. В случае если в матче принимает участие незаявленный игрок, команде присуждается ТП

6.6. В случае возникновения спорных ситуаций с переносом или временем начала матчей, командам следует обратиться к Лиге. По возможности предоставить переписку или другие факты, имеющие отношение к конкретным играм

7. Правила проведения игр

7.1. Все игры должны быть сыграны в формате 6 против 6 через пароль. Пароль обговаривается командами до начала текущих игр

7.1.1. Игрокам запрещается выходить из текущего матча до истечения времени игры, кроме случаев, необходимых для перезапуска матча

7.1.2. Команда, играющая “дома” имеет право выбора сервера, на котором проводится матч из двух вариантов:

1) Europe North

2) Europe North-East

Выбор сервера обговаривается капитанами команд заранее

7.2. Очки командам начисляются следующим образом:

победа в основное время - 2 очка победа в ОТ - 2 очка.
поражение в ОТ - 1 очко поражение в основное время - 0 очков

7.3. Если команды в конце регулярного чемпионата набирают равное количество очков, то итоговые места распределяются согласно следующих показателей:

- Победы (включая победы в ОТ)
- Очки в личных встречах
- Разница голов
- Забитые голы

7.4. Запрещается использовать в цветах командой формы слишком яркие основные цвета клуба. Основной цвет домашней формы и шлем команды должен быть в темных тонах, а гостевой в светлых. Командам настоятельно рекомендуется иметь альтернативный комплект формы нейтральных цветов, не совпадающих с домашней и гостевой

7.4.1. Запрещено использовать ЛГБТ цвета в оформлении формы, стадионов, а также любой части экипировки игрока

7.5. Капитанам рекомендуется заранее обсуждать комплект форм на случай совпадения цветов у команды соперника. В случае плохого соотношения цветов у команд, разрешается один раз перезапустить матч до стартового вбрасывания

7.6. Все полевые игроки обязаны использовать в экипировке шлем командного цвета

7.6.1. Запрещено использовать в экипировке полевого игрока коньки, клюшки, перчатки токсичных цветов, визуально мешающих проведению игр

7.6.2. Запрещено изменять цвет штанг игровых ворот, а также нанесение логотипов команд на лед, если это мешает обзору и восприятию игры

7.6.3. Вратари могут использовать экипировку, отличающуюся по цветам от командной

7.7. Запрещено использование ботов негроидной, азиатской расы, а также ботов с женским изображением за исключением случаев, если игрок является представителем этой расы или пола

7.8. Запреты на настройки игровых ботов и использование специальных усилений сообщаются дополнительно перед началом турниров в чате для капитанов

8. Разрывы соединения

8.1. В случае разрыва соединения на стадии загрузки матчей, команды могут продолжить попытки соединения до устранения неполадок или замены проблемного игрока. В случае технических проблем со стороны серверов EA матч необходимо перенести

8.1.1. В случае разрыва соединения (вылета одного из игроков) командам необходимо немедленно прекратить игру путем остановки матча любым доступным способом. Протокольные события, произошедшие после вылета игрока, будут рассмотрены Лигой в особом порядке

8.2. В случае разрыва соединения до заброшенной шайбы команды могут начать матч заново или продолжить со времени вылета в новой игре

8.3. В случае разрыва соединения после заброшенной шайбы командам необходимо восстановить счёт в новом матче и продолжить игру со времени вылета. При обоюдном согласии в новом матче команды могут доиграть оставшееся время в начале игры, но в таком случае статистику игры необходимо будет внести вручную. Приоритетным считается первый способ - восстановление событий матча

8.3.1. После восстановления счета и игрового времени матча необходимо произвести выброс шайбы в средней зоне и продолжить матч после вбрасывания

8.3.2. Если во время вылета одна из команд имела численное преимущество, то после возобновления игры необходимо восстановить это событие

8.4. В случае если вылет у соперника произошел в момент заброшенной шайбы гол является правильным и должен был засчитан

8.5. В случае возникновения технических проблем у одного или нескольких игроков во время проведения матчей, команды должны предпринять всевозможные попытки закончить текущие игры по расписанию. Запрещено переносить недоигранный матч на другой игровой день

8.5. В случае трёх вылетов на любой стадии матчей со стороны соперника, команда имеет право

требовать ТП или перенести встречу на другую дату. При переносе, матч должен быть начат заново

8.6. Жалобы на игровой эпизод без видео подтверждения не будут рассмотрены

9. Результаты игр

9.1. После завершения игр команды должны предоставить отчет о матчах на сайт ehokey.pro с помощью системы автоматической статистики API. Капитаны и ассистенты всех команд имеют доступ к API

9.2. Результаты игр должны быть внесены на сайт ehokey.pro не позднее двух часов после завершения матчей. В случае невозможности внесения результатов, командам следует обратиться к Лиге

9.2.1. Внесение статистики матчей обязана делать команда-победитель. Допускается другой вариант при обоюдном согласии играющих команд

9.3. Все статистические показатели должны соответствовать показателям в игре. Поэтому во избежание спорных ситуаций рекомендовано сохранять скриншоты со статистикой или показывать статистику в трансляции/записи игр

9.3.1. В случаях, если в протокольных событиях участвует бот вместо реального игрока (удаление, гол, голевая передача), то в протокол вместо бота заносится один из полевых игроков,

принимающих участие в матче. На личную статистику указанное событие не повлияет

9.4. В случае разрывов соединения или вылета игроков, результаты и статистика матчей вносятся вручную. Капитаны обеих команд или ответственные за это игроки должны зафиксировать все статистические показатели матча и игроков посредством фото- или видео-фиксации

10. Трансферы

10.1. **Лимит переходов.** С момента окончания регистрации на турнир командам разрешено совершить не более **8** трансферов. **Трансфером считается любое движение игрока в команде. А именно: вступление в клуб - трансфер, выход из клуба - трансфер**

Все переходы фиксируются по адресу:
<https://ehockey.pro/transfers>

10.2. Количество трансферов для одного игрока - 4

10.3. Трансферы становятся недоступны с 23:59 мск за 2 игровые недели до даты окончания

регулярного чемпионата **или в день, обозначенный Лигой**. После окончания турнира трансферное окно снова открыто и капитаны могут вносить изменения в состав

10.4. Переходы капитанов команд во время турниров запрещены. Переходы ассистентов капитана команд разрешены только с согласия капитана

10.5. В случае форс-мажорных ситуаций связанных с заявкой или переходами игроков необходимо обратиться к Лиге

11. Легионеры

11.1. Легионером считается игрок, который не имеет гражданства РФ

11.2. В случае, если игрок имеет российское гражданство, но не проживает на территории РФ, то игрок не считается Легионером. Для подтверждения гражданства Лига может запросить фотографию **действующего** паспорта или другого документа, подтверждающего наличие гражданства РФ

11.3. Игроки, имеющие гражданство стран СНГ и стран Прибалтики, получают статус ОЛ - Ограниченный легионер. Лига вправе

запросить **действующий** документ, подтверждающий статус ОЛ

- 11.4. В особых случаях, если у игрока нет **действующего** документа, подтверждающего гражданство конкретного государства, статус игрока определяется по фактическому месту жительства
- 11.5. Для участия в турнире допускается заявить одного Легионера (Л) и одного Ограниченного Легионера (ОЛ) по схеме **1 Л + 1 ОЛ** или двух Ограниченных Легионеров (ОЛ) по схеме **0 Л + 2 ОЛ**
- 11.6. Лига обязуется не предоставлять доступ третьим лицам к документам, подтверждающим гражданство, а также не распространять персональные данные игроков

12. Перенос матчей

- 12.1. Команде разрешается переносить встречу с одним соперником на другую дату не более одного раза в рамках одной стадии турнира
- 12.1.1. Перенесенные матчи должны быть сыграны до конца следующей игровой недели
- 12.1.2. Матчи последней игровой недели запрещено переносить на более поздний срок
- 12.1.3. Игровая неделя может быть сокращена по решению Лиги. Об этом сообщается дополнительно

- 12.1.3. Команды обязаны уведомить соперника о переносе не позднее **14⁰⁰** мск в день, когда матчи запланированы по расписанию
- 12.2. В случае если командам не удалось договориться о времени и дате матчей Лига назначит день для проведения игр, а в случае отказа одной из команд эта команда получит техническое поражение
- 12.3. В случае если матч не состоялся по техническим причинам со стороны серверов EA, а не проблемой конкретного игрока, матчи необходимо перенести на другую ближайшую дату
- 12.4. Матчи плей-офф должны быть сыграны строго по расписанию и в назначенное время. Допускается перенос матчей по согласованию с соперником и Лигой

13. Трансляции

- 13.1. Командам рекомендуется транслировать матчи турнира на любые платформы, а в оглавлении трансляции необходимо указывать название турнира или сайта
- 13.1.1. В случае нежелания транслировать матч, в обязательном порядке необходимо вести его запись. Все спорные игровые ситуации без видео подтверждения рассматриваться не будут

13.1.2. Матчи плей-офф в обязательном порядке должны транслироваться посредством любого стримингового сервиса

13.2. Лига имеет право запросить трансляцию матча в случае спорных ситуаций. Жалобы на игровой эпизод без видео подтверждения не будут рассмотрены

13.3. В случае если матч вашей команды запланирован в трансляциях от Лиги, руководству клуба необходимо предоставить организаторам ссылку на канал и произвести необходимые аудио настройки не позднее, чем за 1 час до трансляции

13.4. Все материалы, размещаемые организатором турнира на сайте, в социальных сетях и стриминговых сервисах (включая, но не ограничиваясь, дизайны, тексты, графику, изображения, видео, сведения, приложения, трансляции матчей турнира, программное обеспечение, музыку, звуковые и прочие файлы, а также их сочетание и компоновку) являются результатами интеллектуальной деятельности, принадлежат организатору на законных основаниях и защищены законом от несанкционированного использования. Все права на товарные знаки являются собственностью соответствующих

правообладателей и охраняются законами, конвенциями и международными договорами в области интеллектуальной собственности. Пользователь не имеет права использовать какие-либо из торговых наименований, товарных знаков, знаков обслуживания, логотипов, иных средств индивидуализации или доменных имен ООО «МАРС», если Пользователь не имеет прямо выраженного письменного разрешения организатора

13.5. Пользователь соглашается с тем, что никакие материалы, относящиеся к продукту организатора, не подлежат изменению, копированию, распространению, воспроизведению, повторной публикации, скачиванию, повреждению, демонстрации, размещению, передаче или продаже в любой форме или любыми средствами, ни целиком, ни частично, и никакому иному использованию без прямо выраженного предварительного письменного разрешения, предоставленного организатором. Данное ограничение не действует в отношении принадлежащего Пользователю Контента, который может быть размещен законным образом. **Все иные виды использования материалов, защищенных авторским правом, включая любое вторичное использование, требуют получения прямо выраженного предварительного письменного разрешения от организатора.** Любое воспроизведение или распространение материалов в нарушение настоящих Правил запрещается прямо выраженным образом и

может привести к гражданско-правовой и уголовной ответственности

14. Плей-офф

14.1. Формат Плей-офф (далее ПО)

- В ПО выходит 8 команд, занявших первые 8 мест по итогам основного турнира (предусматривается другая схема выхода в ПО согласно правилам конкретного турнира)
- Пары формируются по принципу "высший-низший" на каждой стадии ПО (возможен другой формат формирования сетки ПО в зависимости от турнира)
- Команда, занявшая более высокое место в основном турнире (расположенная выше в итоговой таблице по результатам регулярного турнира), имеет право выбора стороны начала серии
- Команды обязаны чередовать игры дома/гости
- Все серии ПО играют по схеме best of 7 (до 4 побед одной из команд)
- Любая серия ПО должна быть сыграны в сроки, установленные Лигой и расписанием

14.2. Матчи ПО

- Вся серия ПО может быть сыграна за один день по согласованию с Лигой
- В первый игровой день команды обязаны сыграть минимум bo3 (до 2 побед одной из команд) или большее количество матчей по договорённости

14.3. На все матчи ПО команды обязаны иметь минимум одного запасного игрока готового заменить одного из игроков стартового состава (на случай технических проблем). Команде даётся 15 минут для восстановления состава. Если после истечения этого времени состав не укомплектован, то соперники вправе рассчитывать на ТП в текущем матче. Оставшиеся матчи игрового дня должны быть сыграны по расписанию или перенесены по обоюдному согласию соперников

14.3. В случае невозможности закончить серию ПО в установленные сроки, необходимо обратиться к Лиге. Лига вправе затребовать у команд переписку или иные факты, способствующие урегулированию проблемы. Лига вправе выписать ТП одной из команд в соответствии с предоставленными фактами

14.4. Матчи финальной серии должны быть сыграны в один игровой день

14.5. В серии ПО Лига имеет право запросить веб-трансляцию всех игроков, участвующих в матчах для трансляции на каналы платформы

14.5.1. В матчах финала дивизиона PRO веб-трансляции обязательны для всех участников. Игроки без веб-трансляций до финальных матчей не допускаются

15. Нарушения Регламента

15.1. Все участники соревнований eHockey.pro обязаны знать и соблюдать настоящий Регламент

15.2. В любой момент турнира команды должны иметь в составе установленное Регламентом количество игроков. В противном случае необходимо в течение 12 часов устранить возникшее нарушение

15.3. Лига вправе отказать в регистрации или участии в турнирах любому участнику или команде без объяснения причин

15.4. Лига оставляет за собой право принимать решения и выносить наказания по своему усмотрению

15.4.1. Наказания игроков и команд рассматриваются индивидуально и могут распространяться одновременно на все турниры, проводимые на платформе EHOCCKEY.PRO (в зависимости от степени нарушения)

15.5. Любое наказание может быть обжаловано и пересмотрено в любую сторону с учетом вновь открывшихся фактов и обстоятельств. Для обжалования наказаний необходимо обратиться к главному судье турнира


15.6. Лига не несет ответственность за высказывания игроков в личных сообщениях, в публичных чатах или озвученных другим способом

15.6.1. Высказывания игроков на политические, расистские, националистические темы, а также другие темы, не относящиеся к деятельности

платформы, Лига вправе удалить, а к автору применить санкции

15.7. Все жалобы на оскорбления, провокации или другое девиантное поведение игроков Лига рассматривает в индивидуальном порядке

15.8. Основные наказания за нарушение пунктов настоящего Регламента:

- Предупреждение 
- ТП
- Снятие очков с команд
- Дисквалификация игрока или команды
- Лишение права занимать должность капитана/ассистента команды

Бан-лист:

<https://ehockey.pro/player/kuramnasmeh>

нарушение лицензионного договора пользователем.
перманентный бан

https://ehockey.pro/player/kashtan_v

систематическое нарушение пункта 5.1.

перманентный бан

Руководство:

Руководитель проекта: Денис Горячев

Технический руководитель: Роман Лапочкин

Администратор платформы: Александр Гущин

Администратор турниров, Главный судья: Андрей Гринцов

Администратор турниров: Артур Дудкин

Судейский комитет: Андрей Гринцов, Александр Гущин

EHOCKEY.PRO

6x6