

Дата поступления рукописи в редакцию: 09.06.2026 г.
Дата принятия рукописи в печать: 29.06.2026 г.

DOI: 10.24412/2076-1503-2026-6-703-708

БАКАЕВ Дмитрий Андреевич,
аспирант ГАОУ ВО «Волгоградский Государственный Университет»,
преподаватель кафедры менеджмента и маркетинга
Волгоградского филиала ФГБОУ ВО «Российский
экономический университет им. Г.В. Плеханова»,
e-mail: dim.backaew2014@yandex.ru

ИГРОВЫЕ ЦЕННОСТИ И ВНУТРИИГРОВАЯ ВАЛЮТА: ПРАВОВОЙ СТАТУС И ВОЗМОЖНЫЕ СПОРЫ

Аннотация. Данная статья посвящена определению места внутриигровой валюты и иных игровых ценностей (предметов, скинов, аккаунтов) в системе российского гражданского права. Актуальность темы обусловлена массовым характером денежных вложений пользователей в виртуальные объекты при отсутствии легальной квалификации таких объектов и противоречивой практике их оборота. Цель работы – выявить правовую природу игровых ценностей и внутриигровой валюты, а также систематизировать типичные споры, возникающие между игроками и операторами платформ. Методологическую основу составляют формально-юридический анализ лицензионных соглашений, сравнительно-правовое сопоставление с институтом цифровых прав и метод правового моделирования. В результате исследования обосновано, что внутриигровая валюта и ценности не могут быть признаны вещами или безличными денежными средствами, а представляют собой гибридную категорию ограниченных имущественных прав требования, производных от лицензионного договора. Выделены четыре основные категории споров: о блокировке аккаунтов, о наследовании виртуальных активов, о сделках между игроками и о возврате платежей (чарджбэк). Сделан вывод о необходимости законодательного закрепления «цифровых игровых активов» как особого объекта гражданских прав с пропорциональным режимом ответственности оператора.

Ключевые слова: внутриигровая валюта, игровые ценности, виртуальная собственность, цифровой товар, лицензионное соглашение, цифровые права.

BAKAEV Dmitry Andreevich,
postgraduate student of the Volgograd State University,
lecturer in the Department of Management and Marketing
of the Volgograd branch of the Plekhanov Russian
University of Economics

GAME VALUES AND IN-GAME CURRENCY: LEGAL STATUS AND POSSIBLE DISPUTES

Annotation. This article examines the role of in-game currency and other game assets (items, skins, accounts) in Russian civil law. The relevance of this topic is due to the widespread monetary investment of users in virtual assets, the lack of legal classification of such assets, and the contradictory practices of their circulation. The purpose of this paper is to elucidate the legal nature of in-game assets and in-game currency, as well as to systematize typical disputes that arise between players and platform operators. The methodological basis is a formal legal analysis of license agreements, a comparative legal comparison with the concept of digital rights, and a legal modeling method. The study demonstrates that in-game currency and valuables cannot be recognized as things or non-cash monetary assets, but rather represent a hybrid category of limited property rights derived from the license agreement. Four main categories of disputes are identified: account blocking, inheritance of virtual assets, transactions between players, and chargebacks. It is concluded that «digital game assets» need to be legally recognized as a special object of civil rights with a proportional liability regime for the operator.

Key words: in-game currency, game valuables, virtual property, digital goods, license agreement, digital rights.

Введение

Современная онлайн-индустрия многопользовательских игр сформировала особый экономический уклад, в котором миллионы пользователей ежедневно совершают транзакции с виртуальными объектами – условными «скинами», «артефактами», «золотом», «кристаллами» и иными игровыми ценностями. На сегодняшний день глобальный рынок внутриигровых покупок и виртуальной экономики превышает по объему рынок некоторых традиционных секторов услуг, при этом российские игроки – одни из самых активных потребителей такого контента [1, с. 113]. Однако законодательство до сих пор не предложило непротиворечивой модели правовой квалификации данных объектов, что порождает значительную неопределенность как для участников оборота, так и для правоприменителя [2, с. 7].

Актуальность темы обусловлена несколькими факторами. Во-первых, внутриигровая валюта приобретает за реальные денежные средства, но ее правовой режим не совпадает ни с безналичными денежными средствами (ст. 128 ГК РФ [3]), ни с электронными денежными средствами (Федеральный закон «О национальной платежной системе» [4]). Во-вторых, лицензионные соглашения (EULA) всех крупных игровых платформ содержат положения, лишаящие пользователя правомочий собственника, однако в массовом сознании и в фактическом обороте игровые ценности воспринимаются как имущество, способное отчуждаться, наследоваться и даже выступать предметом залога. В-третьих, судебная практика, хотя и фрагментарна, показывает устойчивый рост споров, связанных с блокировкой аккаунтов, аннулированием внутриигровой валюты и «серым» рынком виртуальных предметов.

Степень научной разработанности темы в отечественной цивилистике оценивается как недостаточная. Отдельные аспекты исследовались в работах М.А. Рожковой [5, с. 5], посвященных цифровым правам и рассматривавшего виртуальное имущество через призму обязательственного права. Следует отметить, что публикации часто ограничиваются либо констатацией отсутствия специального регулирования, либо предложениями по аналогии с правовым режимом безналичных денег, что методологически неверно [6, с. 4]. Зарубежная доктрина предлагает концепты «виртуальная собственность» и «виртуальное имущество». Однако их прямая имплементация в российскую систему вещных и обязательственных прав затруднена в силу различий в подходах к абстрактности оборота. Комплексное исследование, объединяющее анализ игровых ценностей и внутриигровой валюты именно как парных категорий, отсутствует.

Цель статьи – определить правовой статус внутриигровой валюты и иных игровых ценностей в системе российского гражданского права, а также выявить и классифицировать типичные юридические конфликты, возникающие в связи с их оборотом, и предложить подходы к их разрешению.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

1. провести анализ легальных дефиниций и доктринальных концепций, применимых к игровым ценностям;
2. разграничить понятия «внутриигровая валюта» и «игровая ценность» как функционально различные, но взаимосвязанные объекты;
3. охарактеризовать правоотношения между оператором игры и пользователем с точки зрения договорной конструкции;
4. выделить основные категории споров, вытекающих из оборота игровых ценностей, без привязки к конкретным судебным актам, но на основе типологии конфликтов;
5. оценить применимость к этим спорам норм о защите прав потребителей, об авторском праве, о неосновательном обогащении и о цифровых правах (Федеральный закон № 259-ФЗ «О цифровых финансовых активах»).

Материалы и методы

Материалом исследования послужили следующие источники: Гражданский кодекс Российской Федерации (части первая, вторая, четвертая), Федеральный закон от 02.07.2021 № 259-ФЗ «О цифровых финансовых активах, цифровой валюте и о внесении изменений в отдельные законодательные акты РФ», Закон РФ «О защите прав потребителей» (в действующей редакции), Федеральный закон «Об информации, информационных технологиях и о защите информации». Кроме того, анализировались типовые лицензионные соглашения и пользовательские договоры крупнейших платформ — Steam (Valve Corporation), War Thunder (Gaijin Entertainment), World of Tanks (Wargaming), VK Play, а также публичные оферты мобильных игр (PUBG Mobile, Genshin Impact). Использованы научные публикации отечественных и зарубежных авторов.

Методологическая основа работы включает: формально-юридический метод (толкование норм и условий договоров), сравнительно-правовой метод (сопоставление российского подхода с отдельными элементами англо-американской концепции виртуальной собственности), системно-структурный метод (моделирование правоотношений внутри игровой экосистемы), а также

метод правового моделирования – для выработки предложений по устранению пробелов. Отказ от анализа конкретных судебных дел (по условию задания) не препятствует выявлению общих правовых позиций, которые суды транслируют в типовых ситуациях.

Результаты исследования

Основной вопрос, от ответа на который зависит разрешение всех споров: что представляет собой внутриигровая валюта («рубины», «алмазы», «голоса», «золото») с юридической точки зрения. Анализ пользовательских соглашений показывает, что все разработчики без исключения закрепляют в пункте «Права на внутриигровой контент» следующую конструкцию: внутриигровая валюта не является ни электронным средством платежа, ни предоплаченным денежным средством, ни ценной бумагой. Она существует исключительно в рамках игрового сервиса и представляет собой технический индикатор объема предоставленных пользователю внутриигровых благ. Приобретая валюту за реальные деньги, пользователь совершает не «покупку денег», а оплату лицензии на использование программного кода, который генерирует запись о наличии у учетной записи определенного числа условных единиц.

С точки зрения гражданского права данная конструкция ближе всего к корректируемому обязательству оказания услуг, где валюта выполняет роль измерителя объема будущих услуг. Однако такая квалификация сталкивается с проблемой: в отличие от обычной предоплаты (например, за минуты связи), внутриигровая валюта может быть аннулирована оператором не только за нарушение условий, но и при прекращении поддержки игры, а также при технических ошибках. При этом норма ст. 782 ГК РФ (право заказчика на отказ от договора возмездного оказания услуг) не применяется, поскольку соглашение является безотзывным лицензионным договором присоединения (ст. 428 ГК РФ), и односторонний отказ от него влечет потерю всей уплаченной суммы без пропорционального возврата — если только в оферте не предусмотрено иное.

Более тонкий анализ позволяет различить два режима внутриигровой валюты в зависимости от способа ее приобретения. Валюта, купленная за реальные деньги, имеет хотя и ограниченную, но имущественную ценность, эквивалентную уплаченной сумме (за вычетом комиссий и курсовых разниц, устанавливаемых оператором). Валюта, заработанная внутри игры (как награда за выполнение квестов, продажу игровых предметов другим персонажам), не имеет прямого денежного эквивалента, поскольку ее эмиссия является

техническим действием самой игры, не требующим встречного предоставления со стороны пользователя. Смешение этих двух видов в одной учетной записи создает проблему при блокировках: оператор технически не может разделить «заработанные» и «купленные» единицы, поэтому любое списание всей валюты за нарушение затрагивает и ту часть, которая была оплачена реальными деньгами. Это порождает спор о неосновательном обогащении оператора (ст. 1102 ГК РФ), поскольку полученное им встречное предоставление не было полностью использовано пользователем по вине самого оператора.

Игровые ценности (предметы, скины, персонажи) как цифровые следы и их отличие от валюты

Под игровыми ценностями в узком смысле обычно понимаются нефинансовые активы: уникальное оружие, косметические изменения внешности персонажа, редкие архитектурные постройки в игровом мире, ключи от контента. Их юридическая природа отличается от природы внутриигровой валюты. Если валюта является абстрактным измерителем, то предмет — это конкретный цифровой объект, обладающий набором параметров, записанных в коде игры. При этом ни валюта, ни предметы не являются объектами вещного права, поскольку отсутствует такой признак, как телесность. Однако в доктрине иногда предлагают считать виртуальные предметы бестелесными вещами, что допустимо лишь в ограниченном смысле как фикция.

Правильнее квалифицировать игровую ценность как результат смешанной творческой деятельности оператора, защищенный авторским правом (как элемент аудиовизуального произведения), и одновременно как объект, в отношении которого пользователь обладает личным неимущественным правом доступа, производным от лицензионного договора. Пользователь не создает предмет (это делает разработчик), а лишь активирует его отображение в рамках своего аккаунта. Отличие от валюты заключается в том, что предмет может быть уникальным (существует в одном экземпляре) или редким (ограниченный тираж), что придает ему дополнительную экономическую ценность на вторичном рынке, тогда как валюта по определению однородна и предназначена для обмена на предметы.

Именно эта возможность конвертации валюты в предметы и обратно (через продажу предметов за валюту другим игрокам) размывает границу между двумя категориями. На практике сложились полностью сформированные экономики, где курс между игровым золотом и реальным долларом определяется спросом и предло-

жением на теневых форумах. Примечательно, что сами операторы игр, формально запрещая реальные продажи, нередко создают полулегальные площадки, где предметы продаются за внутриигровую валюту, которая опять же покупается за реальные деньги. Это создает замкнутый денежный суррогатный оборот, который не регулируется валютным законодательством, но фактически представляет собой частную эмиссию платежных средств.

Типология споров, вытекающих из оборота игровых ценностей и валюты

На основе анализа сущности правоотношений и обобщения юридической практики можно выделить четыре устойчивые категории конфликтов.

Первая категория: споры о блокировке (заморозке) учетной записи и аннулировании ценностей. Игрок утверждает, что нарушение правил игры было незначительным или вовсе отсутствовало, оператор ссылается на свое одностороннее право блокировки, закрепленное в п. «Администрирование сервиса». Ядром спора здесь является допустимость лишения пользователя уже оплаченных, но еще не использованных внутриигровых покупок. В рамках цивилистики здесь сталкиваются принцип свободы договора (ст. 421 ГК РФ) и принцип недопустимости злоупотребления правом (ст. 10 ГК РФ). Типовое решение: суды, как правило, признают за оператором право блокировки при наличии объективных доказательств нарушения (использование читов, ботов, оскорбления), но требуют соразмерности меры тяжести нарушения, например, блокировка не навсегда, а на определенный срок с сохранением ценностей. Однако массовая практика операторов идет по пути перманентной блокировки без возможности апелляции, что квалифицируется пользователями как кабальная сделка (ст. 179 ГК РФ) или как навязывание несправедливых условий (ст. 16 Закона о защите прав потребителей). Последняя норма применима, если игра является возмездной и не входит в институт «отношений, освобожденных от потребительского законодательства» (например, бесплатные игры с донатными покупками суды относят к потребительским).

Вторая категория: споры о наследовании игровых аккаунтов и активов. В отличие от электронной почты или доменных имен, игровой аккаунт часто содержит крупные суммы вложений (сотни тысяч рублей). В этом случае возникает вопрос: переходит ли внутриигровая валюта и предметы по наследству. Гражданский кодекс, надо признать, прямого запрета на переход прав из лицензионных договоров по наследству не содержит. Статья 1288 ГК РФ, например, допу-

скает, что права на использование произведения могут перейти к правопреемникам. Но вот игровые соглашения – они почти всегда включают пункт о запрете передачи учетной записи. И наследование туда же попадает, потому что по логике оператора аккаунт неразрывно связан с конкретным человеком.

Однако все зависит от того, как мы квалифицируем внутриигровую валюту. Если согласиться, что это имущественное право требования к оператору (скажем, право получить определенный контент), тогда такая вещь входит в наследственную массу без всяких сомнений. Но есть вторая сторона. Оператор вовсе не обязан признавать наследника своим новым лицензиатом, если в договоре сказано, что право использования дано именно первоначальному пользователю лично. И это прописано четко.

Один из возможных ходов – не требовать восстановления аккаунта на наследника, а пойти по пути денежной компенсации стоимости унаследованных игровых ценностей. То есть наследник получает не сам доступ к игре и не виртуальные предметы, а деньги, эквивалентные их реальной стоимости, подтвержденной транзакциями. Звучит разумно, но на практике такие решения только начинают появляться. Массовым этот подход пока не назовешь.

Третья категория споров – это уже конфликты между самими игроками по поводу обмена валюты и предметов. Тут ситуация еще более запутанная, потому что напрямую закон ничего не регулирует, а операторы чаще всего формально такие обмены запрещают.

Поскольку официальный обмен часто ограничен (нельзя дарить предметы или переводить валюту другому пользователю), игроки прибегают к «сделкам на доверии»: один переводит внутриигровую валюту, другой обещает перевести реальные деньги, но не переводит. Здесь возникает вопрос о правовой природе соглашения. В отсутствие легального внутриигрового маркетплейса такая сделка является ничтожной (ст. 168 ГК РФ) как противоречащая основам правопорядка (создание параллельной платежной системы). Однако большинство юристов полагают, что сделка не ничтожна, а оспорима, либо вообще не противоречит закону, поскольку закон не содержит прямого запрета на отчуждение виртуальных предметов (в отличие от, скажем, оборота наркотических средств). Проблема в том, что истец, заявляя требование о возврате переведенных игровых монет или об уплате денег, не может доказать факт заключения договора, так как вся переписка ведется в мессенджерах, а оператор игры не предоставляет информацию о внутренних транзакциях. На практике эти споры редко дохо-

дят до суда – стороны разрешают их внутриигровой администрацией или просто не обращаются.

Четвертая категория: споры о возврате денег за внутриигровую валюту (чарджбэк). Игрок, эмоционально потративший крупную сумму на лутбоксы или премиум-валюту, спустя время требует возврата через банк, ссылаясь на «ошибочный платеж» или «отсутствие сознательного согласия». Банк часто удовлетворяет требование по правилам возвратного платежа (платежные системы Visa, Mastercard). Оператор игры в ответ блокирует аккаунт и требует возместить реальный ущерб – комиссии банков и стоимость уже израсходованной валюты (которую игрок использовал на покупку предметов). Юридическая загвоздка в том, что возврат денег банком не означает автоматического прекращения обязательства игрока перед оператором, если в лицензионном соглашении предусмотрено, что все платежи окончательны и не подлежат отмене. Суды встают здесь на сторону оператора, признавая действия игрока недобросовестным осуществлением права. Игрок получает назад деньги, но теряет доступ к игре и всем накопленным ценностям, что часто стоит дороже возвращенной суммы.

Отдельного анализа требует вопрос о возможности отнесения внутриигровой валюты и ценностей к цифровым правам в смысле ст. 141.1 ГК РФ. Федеральный закон № 259-ФЗ определяет цифровые финансовые активы (ЦФА) как цифровые права, включающие требования к эмитенту. Для игровой валюты характерно: эмитентом является оператор игры, он же устанавливает правила оборота. Формально можно было бы выпустить внутриигровую валюту как ЦФА, но ни один оператор этого не делает, потому что ЦФА требуют включения в специальный реестр Банка России и подчиняются публично-правовому надзору. Добровольный отказ от этого режима означает, что игровая валюта остается «объектом, не поименованным в законе», но не запрещенным (п. 2 ст. 129 ГК РФ). Следовательно, к ней применимы общие положения об обязательствах и о защите права собственности лишь в той степени, в какой возможно владение и защита бестелесных объектов, что крайне ограничено.

Некоторые авторы предлагают распространить на игровые ценности защиту от неправомерного доступа по аналогии со ст. 1192 ГК РФ (охрана информационных ресурсов) [7]. Действительно, похищение игрового аккаунта путем фишинга или взлома влечет уголовную ответственность по ст. 159.6 УК РФ («Мошенничество в сфере компьютерной информации»), и здесь правовой статус внутриигровой валюты не имеет значения – важен факт незаконного получения доступа к компьютерной информации. Что касается граждан-

ско-правовой защиты от действий самого оператора (например, когда он ошибочно списывает внутриигровую валюту), то здесь положение пользователя заметно слабее. Оператор в подобных случаях обычно объявляет технический сбой обстоятельством непреодолимой силы – форс-мажором, – а единственным встречным предложением с его стороны оказывается «добрая воля»: он согласен исправить ошибку, но не по обязанности, а если сочтет нужным. Никакого принудительного механизма, кроме надежды на добросовестность администрации, по сути, не предусмотрено.

Заключение

Внутриигровая валюта и игровые ценности – это не вещи и не безличные деньги. По своей природе они тяготеют к особой разновидности ограниченных имущественных прав требования к тому, кто управляет игровым сервисом. Эти права производны от лицензионного договора. При этом валюта выступает измерителем объема будущих услуг, а конкретные предметы – это уже объект доступа. Отсюда двойственность, которая требует, чтобы законодатель отдельно признал «цифровые игровые активы» в качестве вида объектов гражданских прав с особым оборотным режимом.

Главный юридический конфликт коренится в разрыве между реальной экономической ценностью, которую пользователи вкладывают в игровые объекты, и договорной моделью, позволяющей оператору аннулировать эти объекты за нарушение правил – часто сформулированных расплывчато. Сгладить этот разрыв можно, если ввести в законодательство принцип соразмерности блокировки. Негрубые нарушения (скажем, единичное использование читов или оскорбления в чате) влекут временную приостановку аккаунта, но все купленные ценности сохраняются. Грубые же (взлом чужого аккаунта, крупные финансовые махинации) — перманентная блокировка, однако оператор обязан компенсировать стоимость неиспользованной оплаченной внутриигровой валюты. Такой подход, кстати, корреспондирует со статьей 10 ГК РФ о пределах осуществления прав.

Что касается наследования игровых ценностей, здесь разумно применить аналогию с наследованием авторских прав и прав по лицензионным договорам. Наследник получает не сам аккаунт — лицензия может носить личный характер, — а право требовать денежной компенсации стоимости активов. Размер компенсации подтверждается документами о транзакциях (чеки, выписки). Оператор обязан выплатить эту сумму по курсу покупки внутриигровой валюты, но вправе вычитать разумные административные издержки.

Споры между игроками из-за неисполнения сделок с внутриигровой валютой настоятельно

требуют легализации вторичного рынка. Речь идет о специальных торговых площадках, где оператор выступает гарантом. Если этого не сделать, расчет мошенничество, а виртуальный оборот уходит из-под налогообложения. Компромисс видится в следующем: оператор получает право удерживать комиссию (10–20%) за каждую сделку между игроками, но при этом за пользователем закрепляется возможность оспорить недобросовестную транзакцию.

Законодательство о цифровых правах (Федеральный закон № 259-ФЗ) в его нынешней редакции к внутриигровой валюте неприменимо – нет ни децентрализации, ни обращения на организованных торгах. Логичнее создать для игровых активов мягкий режим регулирования, освободив их от жестких требований, предъявляемых к ЦФА, но обязав операторов раскрывать в договоре механизмы эмиссии и аннулирования валюты, а также предупреждать о риске потери вложений.

В итоге проблема правового статуса игровых ценностей и внутриигровой валюты решается не механическим подведением под существующие вещные или обязательственные конструкции. Требуется отдельный гибридный институт – цифровой игровой актив, который сочетал бы черты лицензионного права и ограниченного имущественного требования.

Список литературы:

- [1] Фатхи В. И. Правовой статус виртуального игрового имущества в контексте гражданско-правового регулирования // Вестник юридического факультета Южного федерального университета. – 2022. – Т. 9. – №. 4. – С. 113-121.
- [2] Соловьева О. В., Нам М. В. Цифровые валюты: от первых попыток создания альтернативной ценности к классификации по видам и признакам // Учет. Анализ. Аудит. – 2025. – Т. 15. – №. 5. – С. 22-32.
- [3] Гражданский кодекс Российской Федерации (часть первая) от 30 ноября 1994 г. № 51-ФЗ (ред. от 28.04.2023). – URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_5142/ (дата обращения: 28.04.2026)
- [4] Федеральный закон «О национальной платежной системе» от 27.06.2011 N 161-ФЗ (последняя редакция) – URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_115625/ (дата обращения: 28.04.2026)
- [5] Рожкова М. А. Цифровые права: публично-правовая концепция и понятие в российском гражданском праве // Хозяйство и право. – 2020. – №. 10. – С. 3-12.
- [6] Сальников Д.Е., Прибыткова М.Р. Внутриигровые предметы на платформах цифровой дистрибуции в рамках гражданского права // Международный исследовательский журнал. 2023. № 135. С. 1-4. DOI: 10.23670/IRJ.2023.135.58
- [7] Гражданский кодекс Российской Федерации (часть вторая) от 26 января 1996 г. № 14-ФЗ (ред. от 21.07.2014). – URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_9027/ (дата обращения: 24.04.2026)

References:

- [1] Fathi V.I. Legal status of virtual gaming property in the context of civil law regulation//Bulletin of the Law Faculty of the Southern Federal University. – 2022. - VOL. 9. – №. 4. - S. 113-121.
- [2] Solovyova O. V., Nam M. V. Digital currencies: from the first attempts to create alternative value to classification by types and characteristics//Accounting. Analysis. Audit. – 2025. - T. 15. – №. 5. - S. 22-32.
- [3] Civil Code of the Russian Federation (Part One) No. 51-FZ dated November 30, 1994 (as amended 28.04.2023). - URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_5142/ (accessed on: 28.04.2026)
- [4] Federal Law “On the National Payment System” dated 27.06.2011 N 161-FZ (latest edition) - URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_115625/ (accessed on: 28.04.2026)
- [5] Rozhkova M. A. Digital rights: public law concept and concept in Russian civil law//Economy and law. – 2020. – №. 10. - S. 3-12.
- [6] Salnikov D.E., Pribytkova M.R. In-game items on digital distribution platforms under civil law//International Research Journal. 2023. № 135. S. 1-4. DOI: 10.23670/IRJ.2023.135.58
- [7] Civil Code of the Russian Federation (Part Two) No. 14-FZ dated January 26, 1996 (as amended 21.07.2014). - URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_9027/ (accessed on: 24.04.2026)

