



Reglamento del torneo
internacional de **eBasketball**
«CLA EUROCUP»



1. Disposiciones generales

- 1.1 El torneo internacional «CLA EuroCup» (en lo sucesivo, el «torneo») es una competición de esports en la que participan cuatro jugadores de cada división de la liga de esports CyberLive! Arena (en lo sucesivo, la «CLA»).
- 1.2 A cada torneo se le asigna un número único (en lo sucesivo, la «Temporada»).
- 1.3 El torneo consta de tres etapas con una duración total de 14 días naturales:
 - a) Primera etapa — clasificatoria (en adelante — «Clasificatorias Diarias de la Eurocopa CLA»), con una duración de 12 días naturales.
 - b) Segunda etapa — fase de grupos (en adelante — «Fase de Grupos de la Eurocopa CLA»), duración 1 día natural.
 - c) Tercera etapa — final (en adelante — «CLA EuroCup Final Six»), dura 1 día calendario.
- 1.4 Al final de cada torneo, se determina un ganador («ganador de la temporada»).
- 1.5 Todas las fases del torneo se celebran en la plataforma de juego PlayStation en el entorno de juego del simulador deportivo NBA del editor 2K Sports.
- 1.6 Los resultados de todos los partidos, así como los resultados de las series, se introducen en la clasificación, que se actualiza constantemente en línea.
- 1.7 Pueden participar en los torneos los esportsmen mayores de 18 años. Todos los participantes deberán estar debidamente acreditados y autorizados por los organizadores.
- 1.8 Los torneos se celebran en sedes fijas especializadas en deportes electrónicos, y tanto los participantes como los organizadores deben cumplir todas las normas sanitarias e higiénicas.

2. Procedura za CLA dnevne kvalifikacije

- 2.1 Las eliminatorias diarias de la CLA son la primera fase (clasificatoria) del torneo, que se celebra de lunes a viernes durante dos semanas.

- 2.2 Los participantes compiten entre sí en el modo «Jugar ahora» en el nivel de dificultad «Superestrella».
- 2.3 Como parte de las Clasificatorias Diarias CLA, se celebran una serie de encuentros entre los participantes (en lo sucesivo, las «series»). Las series se celebran en un sistema round-robin, en el que los participantes juegan según el principio de «cada uno con cada uno» en dos rondas.
- 2.4 El tiempo reglamentario consta de cuatro cuartos de cinco minutos, para un total de veinte minutos de juego. La duración de una prórroga (tiempo extra) es de tres minutos de tiempo de juego. El tiempo de juego equivale al tiempo reglamentario.
- 2.5 Si, en el marco del tiempo reglamentario de juego, el partido finaliza con el resultado «Empate», los participantes juegan una prórroga hasta que uno de ellos finalice el tiempo extra con una ventaja de uno o más puntos. El número de prórrogas en un partido es ilimitado.
- 2.6 Al finalizar el tiempo de juego principal, el resultado se registra en las estadísticas de la serie.

3. Određivanje pobjednika serije u sklopu CLA dnevnih kvalifikacija

- 3.1 De acuerdo con los resultados del partido, se otorgan puntos al jugador:
 - a) por una victoria — 3 puntos
 - b) por una derrota — 0 puntos.
- 3.2 Si, debido a circunstancias de fuerza mayor, no es posible llevar a cabo o completar el partido, los participantes reciben 0 puntos cada uno.
- 3.3 Si el partido se interrumpe por razones técnicas, el resultado de los participantes en el momento en que se interrumpió se introduce en la clasificación (sección «Puntos») y se tiene en cuenta para determinar el ganador del torneo.

- 3.4 Si dos participantes tienen el mismo porcentaje de victorias, el ganador del torneo, así como todos los demás puestos de la clasificación, se distribuyen de la siguiente manera:
- a) por la diferencia entre los puntos anotados y los no anotados en todos los partidos disputados dentro de la serie.
 - b) Por el número de puntos marcados en todos los partidos de la serie.
 - c) Por la diferencia entre los puntos obtenidos y los no obtenidos en los encuentros personales celebrados dentro de la serie.
 - d) Por el número de puntos anotados en encuentros personales celebrados dentro de la serie.
 - e) por el porcentaje de victorias en todos los encuentros disputados dentro de la liga.
- 3.5 Los resultados de todos los partidos se incluyen en las estadísticas del torneo, que se actualizan constantemente en línea.

4. Determinación de los participantes en la Fase de Grupos de la CLA en función de los resultados de las eliminatorias diarias de la CLA

- 4.1 Al final de cada serie, a los participantes se les otorgan Puntos EuroCup (en adelante «puntos») según los puestos ocupados:
- a) por el primer puesto — 3 puntos
 - b) por el segundo puesto — 1 punto.
 - c) por el tercer puesto — 0 puntos.
- 4.2 Los resultados de todas las series se introducen en la tabla de clasificación de la división. Los datos de la clasificación se actualizan al final de cada serie.

- 4.3 Si, tras los resultados de las series, varios participantes obtienen el mismo número de puntos, los puestos en la tabla clasificatoria de la división se distribuyen de la siguiente manera
- a) por la diferencia entre los puntos anotados y concedidos en todas las reuniones celebradas en el marco de las Clasificaciones Diarias CLA.
 - b) por el número de puntos anotados en todas las reuniones celebradas en el marco de las Clasificaciones Diarias de la CLA.
- 4.4 Los participantes que ocupen los cuatro primeros puestos de su división pasarán automáticamente a la siguiente ronda — Fase de Grupos de la CLA.
- 4.5 El participante que, de acuerdo con los resultados de la Etapa Clasificatoria Diaria CLA, haya pasado a la siguiente ronda, se reserva el derecho de negarse a seguir participando en el torneo. En este caso, el jugador que se encuentre a su lado en la tabla de clasificación de la división tendrá la oportunidad de seguir participando en el torneo.

5. Circunstancias de fuerza mayor en las eliminatorias diarias del CLA

- 5.1 Si el partido programado no puede jugarse debido a problemas técnicos, el partido se considera cancelado.
- 5.2 Los partidos cancelados no se reprograman y permanecen en el estado «Cancelado».
- 5.3 Si durante el partido se producen problemas técnicos y ya no es posible disputarlo, el partido se considera interrumpido. Los partidos interrumpidos no se transfieren, permanecen en el estado «Interrumpido».
- 5.4 El partido podrá reanudarse en los casos descritos a continuación, siempre que el error se haya descubierto antes de la apertura del marcador y/o del final del primer tiempo:
- a) si el partido no se inició según el horario previsto.



- b) si el equipo fue elegido incorrectamente.
 - c) si se determinó incorrectamente la composición de los equipos.
 - d) si se eligió incorrectamente el equipo local o visitante.
 - e) en otros casos, el partido se considerará anulado.
- 5.5 Si, por causa de fuerza mayor, el jugador declarado no puede participar en el partido, se procederá a su sustitución anticipada o urgente.
- 5.6 En caso de sustitución de un participante, todos los puntos ganados por él anteriormente se abonarán al jugador que lo haya sustituido.
- 5.7 Si es imposible realizar una sustitución, la serie se juega sin el participante previamente declarado.

6. Disposiciones generales para la Fase de Grupos de la CLA y los Seisavos de Final de la CLA EuroCup

- 6.1 La Fase de Grupos CLA y la CLA EuroCup FinalSix se disputan en línea.
- 6.2 Los participantes compiten en el modo «Mi equipo» en el nivel de dificultad «Superestrella». Utilizando las reglas «Limitado».
- 6.3 Limitación del modo «Limitado»:
- Puedes usar 1 «Diamante Rosa» y 1 «Diamante».
 - Puedes usar 2 «Amatistas».
 - Debes usar al menos 2 «Rubíes», 2 «Zafiros», 2 «Esmeraldas» y 3 «Oros».
 - No se permiten cartas de «Agente Libre»
- 6.4 Para los partidos se utiliza el servidor 2K Sports.
- 6.5 En el marco de la Fase de Grupos de la CLA y de la Final Six de la Eurocopa de la CLA, los participantes de la división pueden jugar para cuatro equipos equivalentes. Los nombres de los equipos contienen un identificador de división (UA — Ucrania, HR — Croacia, PL — Polonia) y un número de serie (por ejemplo, „UA Team 1“).

- 6.6 Los equipos se distribuyen entre los participantes de la misma división en función de sus resultados en las eliminatorias diarias del CLA.
- 6.7 El equipo se asigna al participante hasta el final del torneo y no puede ser sustituido.
- 6.8 Los partidos de la Fase de Grupos de la CLA y de la Final a Seis de la Eurocopa de la CLA se disputan al mejor de 2 (en adelante «BO2»).
- 6.9 Cada partido de la serie se juega para ganar. Si, en el marco del tiempo reglamentario de juego, el partido finalizara con el resultado «Empate», los participantes jugarán una prórroga hasta que uno de ellos finalice el tiempo extra con una ventaja de uno o más puntos. El número de prórrogas en un partido es ilimitado.
- 6.10 El tiempo reglamentario consta de cuatro cuartos de cinco minutos, para un total de veinte minutos de tiempo de juego. La duración de un tiempo extra (prórroga) es de tres minutos de tiempo de juego. El tiempo de juego equivale al tiempo reglamentario.

7. Orden de la Fase de Grupos de la CLA

- 7.1 La Fase de Grupos de la CLA es la segunda etapa del torneo, que se disputa cada dos semanas los sábados.
- 7.2 De acuerdo con los resultados de las Eliminatorias Diarias de la CLA, cuatro jugadores de cada división que hayan obtenido la mayor cantidad de Puntos EuroCup avanzan a la Fase de Grupos de la CLA.
- 7.3 En la Fase de Grupos de la CLA, se forman tres grupos: grupo A, grupo B y grupo C. La distribución de los jugadores en los grupos es la siguiente:

Group A	Group B	Group C
1p UA Division	1p HR Division	1p PL Division
2p HR Division	2p PL Division	2p UA Division
3p PL Division	3p UA Division	3p HR Division
4p UA Division	4p HR Division	4p PL Division

- 7.4 Los participantes juegan entre sí en la serie BO2 según el principio de «cada uno contra cada uno» (un partido «en casa» y el segundo partido «fuera»).
- 7.5 De acuerdo con los resultados de la serie BO2, los participantes reciben puntos:
- por la victoria — 3 puntos
 - por el empate — 1 punto.
 - por la derrota — 0 puntos.
- 7.6 Si varios participantes han obtenido el mismo número de puntos, los puestos en la clasificación del grupo se distribuyen de la siguiente manera
- por la diferencia entre los puntos conseguidos y los no conseguidos en todos los partidos disputados dentro de la fase.
 - por el número de puntos conseguidos en todos los partidos disputados dentro de la fase.
 - por la diferencia entre puntos marcados y perdidos en los encuentros personales celebrados dentro de la serie.
 - por el número de puntos anotados en los encuentros personales celebrados dentro de la serie.
 - por el porcentaje de victorias en todos los encuentros disputados dentro de la liga.

- 7.7 Los participantes que ocupen el primer y segundo puesto de sus grupos se enfrentarán en la Final a Seis de la Eurocopa CLA al día siguiente.
- 7.8 Los participantes que ocupen el tercer y cuarto puesto en sus grupos abandonan el torneo.

8. Circunstancias de fuerza mayor en la Fase de Grupos de la CLA

- 8.1 Si el partido programado no puede jugarse debido a problemas técnicos, el partido se considera cancelado. Los partidos cancelados no se reprograman y permanecen en el estado «Cancelado».
- 8.2 Si hay problemas técnicos durante el partido, éste se cancela y se concede una derrota por pérdida al equipo local.
- 8.3 Si, por causa de fuerza mayor, el jugador declarado llega tarde al partido o no puede asistir al primer partido de la serie, se le concede una derrota por pérdida en la serie.
- 8.4 Si, por causa de fuerza mayor, el jugador declarado no puede seguir participando en el torneo, no se realizará ninguna sustitución, y en todos los partidos se le adjudicará una derrota por pérdida.

9. Orden de los seis finalistas de la Eurocopa CLA

- 9.1 La CLA EuroCup Final Six es la tercera y última etapa del torneo, que tiene lugar los domingos en semanas alternas. El ganador de esta etapa es considerado el ganador de la temporada del torneo.
- 9.2 Basándose en los resultados de la Fase de Grupos de la CLA, los jugadores forman un grupo
- 9.3 Los participantes juegan entre sí en la serie BO2 de uno contra uno. En el marco de una serie, los participantes juegan un partido «en casa» y el segundo partido «fuera».

- 9.4 Los resultados de todos los partidos, así como los resultados de las series, se introducen en la clasificación, que se actualiza constantemente en línea.
- 9.5 En función de los resultados de las series BO2, se otorgan puntos a los participantes:
- a) por la victoria — 3 puntos
 - b) por empate — 1 punto.
 - c) por la derrota — 0 puntos.
- 9.6 Si varios participantes han obtenido el mismo número de puntos, los puestos en la clasificación del grupo se distribuyen de la siguiente manera
- a) por la diferencia entre los puntos anotados y los no anotados en todos los partidos disputados dentro de la serie. b) por el número de puntos anotados en todos los partidos disputados dentro de la serie.
 - c) por la diferencia entre puntos anotados y no anotados en encuentros personales celebrados dentro de la serie.
 - d) Por el número de puntos anotados en encuentros personales celebrados dentro de la serie.
 - e) por el porcentaje de victorias en todos los encuentros disputados en la liga.

10. Circunstancias de fuerza mayor en la etapaCLA EuroCup Final Six

- 10.1 Si un partido programado o comenzado no puede jugarse debido a problemas técnicos, el partido se cancela y se concede una derrota por forfait al equipo local.
- 10.2 Si, por causa de fuerza mayor, el jugador declarado llega tarde al partido o no puede asistir al primer partido de la serie, se le concede una derrota por pérdida en la serie.
- 10.3 Si, por causa de fuerza mayor, el jugador declarado no puede seguir participando en el torneo, no se realizará ninguna sustitución, y en todos los partidos se le adjudicará una derrota por pérdida.