



РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ

РЕГУЛЯРНЫХ ТУРНИРОВ CLA ПО КИБЕРФУТБОЛУ



1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 1.1 Под понятием "Турнир" подразумевается киберспортивное соревнование в котором принимает участие от трех до пяти киберспортсменов.
- 1.2 Каждому турниру присваивается уникальный номер (далее - "Сезон").
- 1.3 Турниры CLA по киберфутболу проводятся ежедневно на протяжении календарного года.
- 1.4 Под понятием "Календарный год" подразумевается период, длящийся с 1 января по 31 декабря. Каждый календарный год состоит из двенадцати месяцев (этапов).
- 1.5 По итогам каждого месяца определяются пять лучших киберспортсменов в группе.
- 1.6 Все турниры проводятся на игровой платформе PlayStation.
- 1.7 Турниры могут проводится в игровой среде: лицензионной версии футбольного симулятора "EA Sports FC 24" от издателя Electronic Arts (далее - FC24);
- 1.8 Если турнир проводится в игровой среде FC24, участники соревнуются в режиме "Kick Off" на уровне сложности "Legendary".
- 1.9 В турнирах могут участвовать киберспортсмены, достигшие 18-летнего возраста. Все участники должны иметь соответствующую аккредитацию и допуск со стороны организаторов.
- 1.10 Турниры проходят на специализированных стационарных киберспортивных площадках, при этом как участники, так и организаторы обязаны соблюдать все санитарно-гигиенические нормы.

2. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

- 2.1. В рамках турнира, каждому участнику методом онлайн-жеребьевки присваивается одна команда с составом, актуальным на момент проведения соревнования.

2.2 Турниры CLA по киберфутболу проводятся по круговой системе, при этом участники играют по принципу «каждый с каждым» в два круга.

2.3 Если желающих принять участие в одном и том же турнире больше пяти, участники делятся на две группы («Группа А» и «Группа В») и играют два отдельных Турнира.

2.4 По факту окончания основного игрового времени результат заносится в статистику турнира. Победитель матча также определяется в рамках основного игрового времени.

2.5 Под понятием «Основное игровое время» подразумевается два тайма, которые состоят из девяноста единиц игрового времени, что является эквивалентом десяти минут фактического времени.

2.6 В основное игровое время так же может быть засчитано дополнительное время, присужденное виртуальными судьями в игровой среде.

2.7 Если в рамках основного игрового времени матч завершился с итогом «Ничья», участники выбирают игровую опцию «Согласиться на ничью» без овертаймов (режимы «Золотой гол», «Классика» или «Пенальти»).

3. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ ТУРНИРА

3.1 Каждый участник играет с каждым другим участником турнира по два матча (один матч — «дома», и один — «на выезде»).

3.2 По итогам матча игроку присваиваются очки:

а) за победу — 3 очка.

б) за ничью — 1 очко.

в) за поражение — 0 очков.

3.3 Если в связи с наступлением обстоятельств форс-мажора (Раздел 5) провести или завершить матч не представляется возможным, участникам присуждается по 0 очков.

3.4 Если матч был прерван по техническим причинам, результат участников на момент, когда он был прерван, вносится в турнирную таблицу (раздел «Голы») и учитывается при определении победителя турнира.

3.5 Если два участника набрали равное количество очков, победитель турнира, а также все остальные места в турнирной таблице распределены следующим образом:

- a) по количеству забитых голов во всех проведенных встречах в рамках турнира.
- b) по разнице забитых и пропущенных голов во всех проведенных встречах в рамках турнира.

3.6 Результаты всех матчей вносятся в официальную турнирную статистику, которая обновляется в режиме онлайн.

4. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПЯТЕРКИ ЛУЧШИХ ИГРОКОВ МЕСЯЦА

4.1 По итогам каждого месяца среди всех участников соревнований определяется пятерка лучших игроков (далее - Рейтинг "Топ-5").

4.2 В Рейтинг "Топ-5" могут попасть игроки, которые за месяц участвовали более чем в тридцати турнирах.

4.3 При распределении мест в Рейтинге "Топ-5" учитываются следующие критерии:

- a) процент побед за календарный месяц.
- b) по количеству забитых голов во всех проведенных встречах за календарного месяца.

5. ОБСТОЯТЕЛЬСТВА ФОРС-МАЖОРА

5.1 Если запланированный матч невозможно провести из-за технических неполадок, матч признается отмененным.

5.2 Отмененные матчи не переносятся, за ними сохраняется статус «Отменён».

5.3 Если в ходе матча возникли технические неполадки и его проведение более не представляется возможным, матч признается прерванным. Прерванные матчи не переносятся, за ними сохраняется статус «Прерван».

5.4 Матч может возобновлён в случаях, описанных ниже, при условии, что ошибка была обнаружена до открытия счета и/или окончания первого тайма:

- a) если матч не был начат в соответствии с расписанием.
- b) если команда была выбрана неверно.
- c) если состав команд был определён неверно.
- d) если сторона "дома"/"на выезде" была выбрана неверно.

5.5 В остальных случаях такой матч будет считаться отмененным.

5.6 Если в силу форс-мажорных обстоятельств заявленный игрок не может принять участие в матче, в зависимости от обстоятельств проводится заблаговременная или срочная замена игрока. Если произвести замену невозможно, турнир играется без заявленного ранее игрока.