



CLA
CYBERLIVE!
ARENA

PRAVILA

**ZA REDOVNE CLA
eKOŠARKA TURNIRE**



1. OPĆE ODREDBE

- 1.1 Turnir se odnosi na esport natjecanje između tri i pet igrača.
- 1.2 Svaki turnir ima jedinstveni broj (u daljnjem tekstu "Sezona").
- 1.3 CLA eBasketball turniri održavaju se svakodnevno tijekom cijele kalendarske godine.
- 1.4 Izraz "Kalendarska godina" odnosi se na razdoblje između 1. siječnja i 31. prosinca. Svaka godina se sastoji od dvanaest mjeseci (etapa).
- 1.5 Na kraju svakog mjeseca određuje se pet najboljih igrača grupe.
- 1.6 Turniri se mogu održavati na osobnim računalima (u daljnjem tekstu - PC) ili PlayStation (u daljnjem tekstu - PS) igraćoj platformi.
- 1.7 Svi turniri se održavaju u okruženju igre licencirane verzije košarkaškog simulatora "NBA" izdavača 2K Sports (u daljnjem tekstu - NBA). Sudionici se natječu u načinu "Quick Play" na "Superstar" razini težine.
- 1.8 Turniri su otvoreni za igrače starije od 18 godina. Svi sudionici moraju imati ispravne osobne dokumente i odobrenje organizatora događaja.
- 1.9 Svi turniri se održavaju u specijaliziranim stacionarnim esport prostorima, a sudionici i organizatori moraju se pridržavati svih sanitarnih i higijenskih normi.

2. PROCEDURA NATJECANJA

- 2.1 U sklopu turnira, svaki sudionik je raspoređen u jednu momčad s aktualnim sastavom u vrijeme natjecanja, putem online izvlačenja.
- 2.2 CLA eBasketball turniri održavaju se po kružnom sistemu, a sudionici igraju u dva kola po principu "svaki čovjek za svakog čovjeka".
- 2.3. Ako ima više od pet sudionika koji žele sudjelovati na istom turniru, sudionici se dijele u dvije skupine ("Grupa A" i "Grupa B") i igraju dva odvojena turnira.
- 2.4. Rezultat se upisuje u statistiku turnira do kraja glavnog (regularnog) vremena. Pobjednik utakmice se također utvrđuje unutar glavnog (regularnog) vremena utakmice.
- 2.5. Izraz "vrijeme igranja – Playing time" označava zbroj glavnog (regularnog) vremena i svih jedinica produžetka. Glavno (regularno) vrijeme se sastoji od četiri četvrtine po pet jedinica vremena za igru, što je ekvivalent dvadeset minuta stvarnog vremena. Jedan

produžetak (produžetak) sastoji se od tri jedinice vremena za igru, što je ekvivalent tri minute stvarnog vremena.

2.6. Ako utakmica završi neriješeno u glavnom (regularnom) vremenu igre, natjecatelji igraju produžetke dok jedan od njih ne završi produžetke s jednim ili više bodova prednosti. Broj produžetaka u utakmici je neograničen.

3. ODREĐIVANJE POBJEDNIKA TURNIRA

3.1 Svaki sudionik igra dvije utakmice protiv svakog drugog sudionika na turniru (jedan meč—"kod kuće" i jedan meč—"u gostima").

3.2 Prema rezultatima svih odigranih utakmica na turniru izračunava se postotak pobjeda svakog sudionika.

3.3. Ako u vezi s okolnostima više sile (Odjeljak 5) nije moguće održati ili završiti utakmicu, sudionicima se dodaje 0% ukupnog postotka pobjeda.

3.4. Ako je utakmica prekinuta iz tehničkih razloga, rezultat sudionika u trenutku kada je prekinuta upisuje se u turnirsku tablicu (odjeljak „Bodovi“) i uzima u obzir pri određivanju pobjednika turnira.

3.5. Ako dva sudionika imaju isti postotak pobjeda, pobjednik turnira i sva ostala mjesta u turnirskoj tablici raspoređuju se na sljedeći način:

- a) po broju osvojenih bodova u svim susretima održanim u okviru turnira.
- b) razlikom osvojenih i izgubljenih bodova u svim susretima održanim u okviru turnira

3.6. Rezultati svih utakmica unose se u službeni statistiku turnira, koja se ažurira online.

4. ODREĐIVANJE PRVIH PET IGRAČA MJESECA

4.1. Na kraju svakog mjeseca među svim sudionicima natjecanja određuje se pet najboljih igrača (u daljnjem tekstu: Ocjena "Top-5").

4.2. Igrači koji su sudjelovali na više od trideset turnira u mjesec dana mogu ući u "Top-5".

4.3. Prilikom raspodjele mjesta u "Top-5" uzimaju se u obzir sljedeći kriteriji:

- a) postotak pobjeda u kalendarskom mjesecu.

b) po broju bodova osvojenih na svim susretima održanim tijekom kalendarskog mjeseca.

5. OKOLNOSTI VIŠE SILE

5.1. Ako se zakazana utakmica ne može odigrati zbog tehničkih problema, utakmica se otkazuje.

5.2. Otkazani mečevi se ne odgađaju; zadržavaju status "Otkazano".

5.3. Ako utakmica ima tehničkih problema i više se ne može igrati, utakmica se poništava. Prekinuti mečevi se ne odgađaju; drže se u statusu "Prekinut".

5.4. Utakmica se može nastaviti u dolje opisanim slučajevima, pod uvjetom da je pogreška otkrivena prije otvaranja rezultata i/ili kraja prve četvrtine:

- a) ako utakmica nije počela prema rasporedu.
- b) ako je tim pogrešno odabran.
- c) ako je sastav momčadi bio pogrešno definiran.
- d) ako je domaća/u gostima strana pogrešno odabrana.

5.5. U drugim slučajevima, takva utakmica će se smatrati otkazanom.

5.6. Ako zbog okolnosti više sile određeni igrač ne može sudjelovati u utakmici, ovisno o okolnostima, provodi se prijevremena ili hitna zamjena igrača. Ako je nemoguće izvršiti zamjenu, turnir se igra bez prethodno određenog igrača.