



РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ

РЕГУЛЯРНЫХ ТУРНИРОВ CLA ПО КИБЕРХОККЕЮ



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 киберхоккею 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 в игровой среде лицензионной версии футбольного симулятора "NHL" от издателя Electronic Arts (далее - NHL). Участники соревнуются в режиме "Play Now" на уровне сложности "Super Star". Все турниры проводятся на игровой платформе PlayStation в игровой среде лицензионной версии футбольного симулятора "NHL" от издателя Electronic Arts (далее - NHL). Участники соревнуются в режиме "Play Now" на уровне сложности "Super Star".
- 1.7. В турнирах могут участвовать киберспортсмены, достигшие 18-летнего возраста. Все участники должны иметь соответствующую аккредитацию и допуск со стороны организаторов.
- 1.8. 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 киберхоккею 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 три тайма общей продолжительностью в шестьдесят единиц игрового времени, что является эквивалентом двенадцати минут фактического времени.

2.6. Если в рамках основного игрового времени матч завершился с итогом "Ничья", участники выбирают игровую опцию "Согласиться на ничью".

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.
- с) 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:

- а) по количеству забитых голов во всех проведенных встречах в рамках турнира.
- б) 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:
- а) процент побед за календарный месяц.
 - б) по количеству забитых голов во всех проведённых 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:
- а) если матч не был начат в соответствии с расписанием.
 - б) если команда была выбрана неверно.
 - в) если состав команд был определён неверно.
 - г) 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.