



РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕННЯ РЕГУЛЯРНИХ ТУРНІРІВ CLA З КІБЕРБАСКЕТБОЛУ



1. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

- 1.1. Під поняттям "Турнір" мається на увазі кіберспортивне змагання, в якому бере участь від трьох до п'яти кіберспортсменів.
- 1.2. Кожному турніру надається унікальний номер (далі - "Сезон").
- 1.3. Турніри CLA з кібербаскетболу проводяться щодня протягом календарного року.
- 1.4. Під поняттям "Календарний рік" мається на увазі період, що триває з 1 січня до 31 грудня. Кожен календарний рік складається із дванадцяти місяців (етапів).
- 1.5. За підсумками кожного місяця визначаються п'ять найкращих кіберспортсменів у групі.
- 1.6. Турніри можуть проводитись на персональних комп'ютерах (далі – ПК) або ігровій платформі PlayStation (далі – PS).
- 1.7. Усі турніри проводяться в ігровому середовищі ліцензійної версії баскетбольного симулятора "NBA" від видавця 2K Sports (далі - NBA). Учасники змагаються в режимі "Quick Play" на рівні складності "Superstar".
- 1.8. У турнірах можуть брати участь кіберспортсмени, які досягли 18-річного віку. Усі учасники повинні мати відповідну акредитацію та допуск з боку організаторів.
- 1.9. Турніри проходять на спеціалізованих стаціонарних кіберспортивних майданчиках, при цьому як учасники, так і організатори зобов'язані дотримуватись усіх санітарно-гігієнічних норм.

2. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ

- 2.1. В рамках турніру кожному учаснику методом онлайн-жеребкування присвоюється одна команда зі складом, актуальним на момент проведення змагання.
- 2.2. Турніри CLA з кібербаскетболу проводяться за круговою системою, при цьому учасники грають за принципом «кожний з кожним» у два кола.
- 2.3. Якщо охочих взяти участь в одному й тому ж турнірі більше ніж п'ять, учасники діляться на дві групи ("Група А" та "Група В") і грають два окремі турніри.
- 2.4. За фактом закінчення основного ігрового часу результат заноситься до статистики турніру. Переможець матчу також визначається у рамках основного ігрового часу.

2.5. Основний час складається з чотирьох чвертей по п'ять хвилин, що становить двадцять хвилин ігрового часу. Тривалість одного овертайму (додатковий час) – три хвилини ігрового часу. Ігровий час є еквівалентом фактичного.

2.6. Якщо в рамках основного ігрового часу матч завершився з підсумком "Нічия", учасники грають додатковий час, поки хтось із них не завершить овертайм з перевагою в одне і більше очок. Кількість овертаймів у матчі необмежена.

3. ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ ТУРНІРУ

3.1. Кожен учасник грає з кожним іншим учасником турніру по два матчі (один матч – "вдома", і один – "на виїзді").

3.2. За підсумками всіх матчів зіграних у рамках турніру вираховується відсоток перемог кожного учасника.

3.3. Якщо у зв'язку з настанням обставин форс-мажору (Розділ 5) провести або завершити матч неможливо, учасникам додається 0% загальному відсотку перемог.

3.4. Якщо матч був перерваний з технічних причин, результат учасників на момент, коли він був перерваний, вноситься до турнірної таблиці (розділ "Окуляри") та враховується при визначенні переможця турніру.

3.5. Якщо у двох учасників однаковий відсоток перемог, переможець турніру, а також решта місць у турнірній таблиці розподіляються наступним чином:

а) за кількістю зароблених очок в усіх проведених зустрічах у рамках турніру. за кількістю зароблених очок в усіх проведених зустрічах у рамках турніру.

б) за різницею набраних та програних очок в усіх проведених зустрічах у рамках турніру.

3.6. Результати усіх матчів вносяться до офіційної турнірної статистики, яка оновлюється в режимі онлайн.

4. ВИЗНАЧЕННЯ П'ЯТІРКИ НАЙКРАЩИХ ГРАВЦІВ МІСЯЦЯ

4.1. За підсумками кожного місяця серед усіх учасників змагань визначається п'ятірка найкращих гравців (далі – Рейтинг "Топ 5").

4.2. До рейтингу "Топ 5" можуть потрапити гравці, які за місяць брали участь більш ніж у тридцяти турнірах.

4.3. При розподілі місць у Рейтингу "Топ 5" враховуються такі критерії:

- a) відсоток перемог за календарний місяць.
- b) за кількістю забитих голів в усіх проведених зустрічах за календарний місяць.

5. ОБСТАВИНИ ФОРС-МАЖОРУ

5.1. Якщо запланований матч неможливо провести через технічні проблеми, матч визнається скасованим.

5.2. Скасовані матчі не переносяться, за ними зберігається статус «Скасовано».

5.3. Якщо в ході матчу виникли технічні неполадки і його проведення більше неможливо, матч визнається перерваним. Перервані матчі не переносяться, за ними зберігається статус "Перервано".

5.4. Матч може бути відновлений у випадках, описаних нижче, за умови, що помилка була виявлена до відкриття рахунку та/або закінчення першої чверті:

- a) якщо матч не було розпочато відповідно до розкладу.
- b) якщо команду вибрали неправильно.
- c) якщо склад команд було визначено неправильно.
- d) якщо сторона "вдома"/"на виїзді" була обрана неправильно.

5.5. В інших випадках такий матч вважатиметься скасованим.

5.6. Якщо через форс-мажорні обставини заявлений гравець не може взяти участь у матчі, залежно від обставин проводиться завчасна або термінова заміна гравця. Якщо замінити неможливо, турнір грається без заявленого раніше гравця.