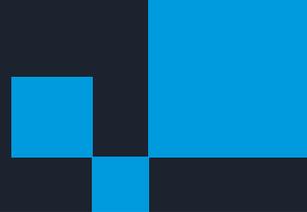




Regras do torneio
internacional de **eFootball**
«CLA EUROCUP».



1. Disposições gerais

- 1.1 O torneio internacional de eSports «EuroCup da CLA» (doravante «torneio») apresenta quatro jogadores de cada divisão da liga de eSports CyberLive Arena (doravante «CLA»).
- 1.2 A cada torneio é atribuído um número único («Temporada»).
- 1.3 O torneio consiste em três fases com duração total de 14 dias corridos:
 - a) A primeira fase é a de eliminatórias (doravante — «Eliminatórias Diárias da CLA»), com duração de 12 dias corridos.
 - b) A segunda fase é a fase de grupos (doravante — «Fase de Grupos da CLA»), com duração de 1 dia corrido.
 - c) A terceira fase é a de mata-mata (doravante — «Mata-mata da CLA») e tem a duração de 1 dia corrido.
- 1.4 No final de cada torneio, um «vencedor da temporada» é determinado.
- 1.5 Todas as fases do torneio acontecem na plataforma PlayStation, no ambiente de jogo do simulador de futebol FC24 da EA Sports.
- 1.6 Somente jogadores de eSports maiores de 18 anos de idade podem participar dos torneios. Os organizadores exigem que todos os participantes tenham o credenciamento e autorização necessários.
- 1.7 Os torneios são realizados em locais fixos especializados em eSports, e tanto os participantes quanto os organizadores precisam cumprir todas as normas sanitárias e higiênicas.

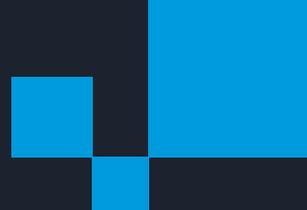
2. Organização da fase de Eliminatórias Diárias da CLA

- 2.1 As Eliminatórias Diárias da CLA são a primeira rodada de classificação do torneio, com duração de 12 dias corridos, de segunda a sexta-feira, durante duas semanas.
- 2.2 Os jogadores competem entre si no modo Kick-Off (Jogo rápido), no nível de dificuldade Lendário com a configuração de time «Overall 95».

- 2.3 A fase de Eliminatórias Diárias da CLA consiste em partidas entre jogadores (a «série»). A série é jogada no formato round-robin, com os jogadores competindo entre si em duas rodadas.
- 2.4 O vencedor da partida é determinado durante o tempo de jogo regulamentar. O termo «Tempo de jogo regulamentar» significa dois tempos de 45 minutos cada (90 minutos no total), o que equivale a dez minutos de tempo real.
- 2.5 O tempo adicional concedido pelos árbitros virtuais no ambiente de jogo também pode ser contado como parte do tempo regulamentar do jogo.
- 2.6 O resultado é registrado nas estatísticas da série no final do tempo regulamentar do jogo.
- 2.7 Se a partida terminar com um empate dentro do tempo regulamentar do jogo, os jogadores escolhem a opção do jogo de «Aceitar empate» para evitar prorrogação (modos Gol de Ouro, Clássico ou Pênaltis).

3. Determinando o vencedor da série na fase Eliminatórias Diárias da CLA

- 3.1 De acordo com os resultados da partida, o jogador recebe pontos:
 - a) 3 pontos pela vitória.
 - b) 1 ponto pelo empate.
 - c) 0 pontos pela derrota.
- 3.2 Se a partida não puder ser realizada ou concluída por motivos de força maior, cada jogador recebe 0 pontos.
- 3.3 Se a partida for interrompida por motivos técnicos, os resultados dos jogadores no momento da interrupção são registrados na tabela (seção "Gols") e usados para determinar o vencedor da série.
- 3.4 Se dois concorrentes tiverem o mesmo número de pontos, o vencedor da série e todos os outros lugares na classificação são distribuídos da seguinte forma:
 - a) pela diferença entre gols marcados e sofridos em todas as reuniões da série.



- b) pelo número total de gols marcados em todas as reuniões da série.
- c) pela diferença entre gols marcados e sofridos nos encontros diretos dentro da série.
- d) pelo número total de gols marcados nos encontros diretos durante a série.
- e) pela taxa mais alta de vitórias em todos os torneios da liga.

3.5 Todos os resultados das partidas são inseridos nas estatísticas do torneio, que são regularmente atualizadas on-line.

4. Determinação dos participantes da Fase de Grupos da CLA com base nos resultados das Eliminatórias Diárias da CLA

- 4.1 Ao final de cada série, os competidores recebem Pontos EuroCup ("pontos") com base em suas posições finais:
 - a) 3 pontos para o primeiro colocado.
 - b) 1 ponto para o segundo colocado.
 - a) 0 pontos para o terceiro colocado.
- 4.2 Os resultados de todas as séries estão incluídos na tabela de classificação da divisão. Os dados na tabela de classificação são atualizados no final de cada série.
- 4.3 Se vários jogadores tiverem o mesmo número de pontos no final da série, as posições no ranking da divisão são distribuídas da seguinte forma:
 - a) pela diferença de gols em todos os jogos classificatórios diários da CLA;
 - b) pelo número total de gols marcados em todos os jogos classificatórios diários da CLA;
 - c) pela diferença de gols em encontros diretos durante os jogos classificatórios diários da CLA;

d) pelo número total de gols marcados em encontros diretos durante os jogos classificatórios diários da CLA;

e) pela maior taxa de vitórias em todos os torneios da liga.

4.4 Os competidores que terminam nas quatro primeiras posições de sua divisão avançam para a próxima rodada, a Fase de Grupos da CLA.

4.5 Um jogador que avançou para a próxima rodada com base em seus resultados nas Eliminatórias Diárias da CLA reserva-se o direito de se retirar da próxima competição. Nesse caso, o jogador que o seguir na tabela de classificação da divisão poderá continuar participando do torneio.

5. Imprevistos na fase de Eliminatórias Diárias da CLA

5.1 Se uma partida não puder ser disputada devido a problemas técnicos, ela será considerada cancelada.

5.2 Partidas canceladas não são remarçadas; elas mantêm seu status de "Cancelada".

5.3 Se uma partida não puder ser disputada devido a problemas técnicos, ela será considerada interrompida. Partidas interrompidas não são remarçadas; elas mantêm o status de "Interrompida".

5.4 Uma partida pode ser reiniciada nos casos descritos abaixo, desde que o erro tenha sido detectado antes da abertura do placar e/ou do final do primeiro tempo:

a) se a partida ainda não tiver começado.

b) se a equipe foi selecionada incorretamente.

c) se a escalação da equipe foi selecionada incorretamente.

d) se o lado da casa/visitante foi selecionado incorretamente.

5.5 Em outros casos, a partida será considerada cancelada.

5.6 Se, devido a circunstâncias de força maior, o jogador declarado não puder participar da partida, uma substituição antecipada ou urgente será providenciada.

- 5.7 Sempre que um jogador é retirado de uma partida e substituído, todos os pontos anteriores que ele ganhou são concedidos ao jogador que entrou como substituto.
- 5.8 Se não houver como encontrar um substituto, a série segue sem o jogador inicialmente escalado.

6. Disposições gerais para as fases de Grupos e de Mata-mata da CLA

- 6.1 A Fase de Grupos da CLA e a Fase de Mata-mata da CLA são realizadas on-line.
- 6.2 Os jogadores competem no modo Ultimate Team no nível de dificuldade Lendário utilizando a função "Modo Competitivo".
- 6.3 Os jogos em casa da série utilizam servidores diferentes:
- a) membros da divisão croata compartilham o Servidor de Frankfurt.
 - b) membros da divisão ucraniana compartilham o servidor de Varsóvia.
 - c) membros da divisão polonesa compartilham o servidor de Paris.
- 6.4 Na Fase de Grupos da CLA e na Fase de Mata-mata da CLA, os competidores das divisões podem jogar por quatro equipes. Os nomes das equipes incluem um identificador de divisão (UA para Ucrânia, HR para Croácia e PL para Polônia) e um número ordinal (por exemplo, "UA Equipe 1").
- 6.5 As equipes são atribuídas a jogadores da mesma divisão com base em seus resultados nas Eliminatórias Diárias da CLA.
- 6.6 A equipe do jogador é designada até o final do torneio e não pode ser substituída.
- 6.7 As partidas da Fase de Grupos da CLA são realizadas no formato Melhor de 2 (BO2).
- 6.8 As partidas de Mata-mata da CLA são realizadas no formato Melhor de 3 (BO3).
- 6.9 Cada partida da série é disputada até que o vencedor seja determinado. A partida segue para uma disputa de pênaltis se nenhum vencedor for determinado no tempo regulamentar do jogo.

6.10 O termo "tempo de jogo regulamentar" significa dois tempos de 45 minutos cada (90 minutos no total), o que equivale a doze minutos de tempo real.

7. Organização da Fase de Grupos da CLA

7.1 A Fase de Grupos da CLA é a segunda fase (de grupos) do torneio, que acontece a cada dois sábados.

7.2 Quatro jogadores de cada divisão avançam para a Fase de Grupos da CLA após as Eliminatórias Diárias da CLA.

7.3 Na Fase de Grupos da CLA, dois grupos são formados: Grupo A e Grupo B. Confira a seguir a distribuição dos jogadores em grupos:

7.3.1 O Grupo A aceita:

a) jogadores que ficaram em primeiro e terceiro lugar na divisão ucraniana

b) jogadores que ficaram em segundo e quarto lugar na divisão croata.

c) jogadores que ficaram em segundo e terceiro lugar na divisão polonesa.

7.3.2 Os jogadores restantes são atribuídos ao Grupo B.

7.4 Os jogadores em uma série de Melhor de dois (BO2) competem entre si, no formato "todos contra todos". Os jogadores competem em uma partida "em casa" e uma partida "como visitante" por série.

7.5 Todos os resultados das partidas e séries são registrados na tabela e atualizados regularmente on-line.

7.6 Os competidores do BO2 recebem pontos de acordo com os resultados da série:

a) 3 pontos pela vitória.

b) 1 ponto pelo empate..

c) 0 pontos pela derrota.

7.7 Se vários jogadores receberem o mesmo número de pontos, as posições na tabela do grupo são determinadas da seguinte forma:

a) pela diferença de gols marcados e sofridos em todos os confrontos realizados dentro da fase.

b) pelos resultados de confrontos pessoais.

c) pela diferença de gols marcados e sofridos entre os jogadores durante a série.

7.8 Os dois primeiros colocados em seus respectivos grupos competirão na chave superior do Mata-mata da CLA no dia seguinte.

7.9 O terceiro ao sexto colocados em seus respectivos grupos avançam para a chave inferior do Mata-mata da CLA.

8. Imprevistos na Fase de Grupos da CLA

8.1 Se uma partida agendada não puder ser disputada devido a problemas técnicos, ela será considerada cancelada.

8.2 Partidas canceladas não são remarçadas; elas mantêm seu status de «Cancelada».

8.3 Caso um problema técnico ocorra durante a partida, ela será reconectada e retomada a partir do ponto em que a conexão foi perdida.

8.4 Se a conexão for perdida durante a disputa de pênaltis, a partida será reiniciada a partir do último minuto do tempo regulamentar, e os competidores devem repetir o placar do tempo em que a conexão foi perdida.

8.5 Se o jogador declarado não puder disputar a partida por motivo de força maior, é atribuída a ele uma derrota técnica (independentemente dos resultados anteriores).

8.6 Se um jogador declarado não puder continuar participando do torneio por motivo de força maior, nenhuma substituição será feita e o jogador terá uma derrota técnica em todas as partidas.

9. Organização da fase de Mata-mata da CLA

9.1 O Mata-mata da CLA é a terceira e última fase do torneio, realizada quinzenalmente aos domingos. O vencedor desta fase é declarado o vencedor da temporada do torneio.

- 9.2 A grade do Mata-mata da CLA é feita em formato de Dupla Eliminação, com base nos resultados da Fase de Grupos da CLA.
- 9.3 A chave superior é formada da seguinte forma:
- a) o competidor classificado em primeiro lugar no Grupo A joga contra o competidor classificado em segundo lugar no Grupo B.
 - b) o competidor classificado em segundo lugar no Grupo A joga contra o competidor classificado em primeiro lugar no Grupo B.
- 9.4 A chave inferior é formada da seguinte forma:
- a) o competidor classificado em terceiro lugar no Grupo A joga contra o competidor classificado em sexto lugar no Grupo B.
 - b) o competidor classificado em quarto lugar no Grupo A joga contra o competidor classificado em quinto lugar no Grupo B.
 - c) o competidor classificado em quinto lugar no Grupo A joga contra o competidor classificado em quarto lugar no Grupo B.
 - d) o competidor classificado em sexto no Grupo A joga contra o competidor classificado em terceiro no Grupo B.
- 9.5 A fase de Mata-mata da CLA apresenta uma série de Melhor de três (BO3). Cada partida da série é disputada até que o vencedor seja determinado. Se nenhum vencedor for determinado durante o tempo regulamentar, a decisão será disputada por pênaltis.
- 9.6 O jogador que inicia a série em casa está na ponta da classificação.
- 9.7 Os jogadores que perderam a série da chave superior continuam a competir na chave inferior.
- 9.8 Os jogadores que perdem uma série na chave inferior são eliminados do torneio.
- 9.9 Todos os resultados das partidas e séries são registrados na tabela e atualizados regularmente on-line.

10. Imprevistos no Mata-mata da CLA

- 10.1 Caso um problema técnico ocorra durante a partida, ela será reconectada e retomada a partir do ponto em que a conexão foi perdida.
- 10.2 Se uma partida agendada não puder ser disputada devido a problemas técnicos que possam levar mais de duas horas para serem resolvidos, o organizador reserva-se o direito de encerrar o torneio antecipadamente sem declarar um vencedor; neste caso, toda a temporada do torneio será considerada cancelada.
- 10.3 Caso o jogador declarado não possa participar da partida por motivo de força maior, é atribuída a ele uma derrota técnica e ele será eliminado do torneio.