



Regulamin Turnieju
e-piłka nożna
CLA EuroCup



1. Postanowienia ogólne

- 1.1 Międzynarodowy turniej e-sportowy «CLA EuroCup» (dalej «turniej») to zawody z udziałem czterech graczy z każdej dywizji e-sportowej ligi CyberLive Arena (dalej «CLA»).
- 1.2 Każdy turniej ma przypisany unikatowy numer (dalej «sezon»).
- 1.3 Turniej składa się z trzech etapów rozgrywanych w czasie 14 dni kalendarzowych:
 - a) Pierwszy etap, kwalifikacje (dalej «codzienne kwalifikacje CLA»), trwa 12 dni kalendarzowych.
 - b) Drugi etap, faza grupowa (dalej «faza grupowa CLA»), trwa 1 dzień kalendarzowy.
 - c) Trzeci etap, faza pucharowa (dalej «faza pucharowa CLA»), trwa 1 dzień kalendarzowy.
- 1.4 Na koniec turnieju określany jest jeden «zwycięzca sezonu».
- 1.5 Wszystkie etapy turnieju są rozgrywane na platformie gamingowej PlayStation w wydanej przez EA Sports symulatorze sportowym FC24.
- 1.6 W turniejach mogą brać udział tylko zawodnicy e-sportowi, którzy ukończyli 18 lat. Każdy uczestnik musi posiadać odpowiednią akredytację i zgodę organizatora.
- 1.7 Turnieje odbywają się w przygotowanych w tym celu profesjonalnych stacjonarnych obiektach e-sportowych. Zarówno uczestnicy, jak i organizatorzy są zobowiązani do przestrzegania wszelkich norm sanitarnych i higienicznych.

2. Przebieg codziennych kwalifikacji CLA

- 2.1 Codzienne kwalifikacje CLA stanowią pierwszą rundę kwalifikacyjną turnieju. Etap ten trwa 12 dni kalendarzowych — od poniedziałku do piątku — dwóch kolejnych tygodni.
- 2.2 Gracze rywalizują w trybie «Kick-Off» na poziomie trudności «Legendary» drużynami z ogólną oceną 95 («Overall 95»).

- 2.3 Codzienne kwalifikacje CLA obejmują mecze grających przeciwko sobie graczy (dalej «serie»). Serie odbywają się w systemie kołowym, w ramach którego każdy gracz rozgrywa dwa mecze z każdym innym graczem.
- 2.4 Zwycięzca meczu jest określany na podstawie wyniku w regulaminowym czasie gry. Termin «regulaminowy czas gry» oznacza dwie połowy trwające 90 jednostek czasu, które są odpowiednikiem 10 minut czasu rzeczywistego.
- 2.5 Regulaminowy czas gry obejmuje również dodatkowy czas, który jest doliczany przez wirtualnych sędziów w grze.
- 2.6 Po zakończeniu regulaminowego czasu gry wynik jest wprowadzany do statystyk serii.
- 2.7 W przypadku zakończenia regulaminowego czasu gry remisem, gracze wybierają opcję «Accept a Draw» (akceptuj remis) w celu uniknięcia dogrywki (rozstrzygana z zastosowaniem zasady złotego gola, w sposób klasyczny lub poprzez konkurs rzutów karnych).

3. Określanie zwycięzcy serii codziennych kwalifikacji CLA

- 3.1 Na podstawie wyniku meczu gracze otrzymują odpowiednią liczbę punktów określaną zgodnie z poniższym schematem:
 - a) 3 punkty za zwycięstwo;
 - b) 1 punkt za remis;
 - c) 0 punktów za porażkę.
- 3.2 Jeżeli z powodu siły wyższej niemożliwe jest rozegranie lub dokończenie meczu, każdy gracz otrzymuje 0 punktów.
- 3.3 Jeśli mecz zostaje przerwany z przyczyn technicznych, do klasyfikacji (sekcja «Goals» — gole), określającej zwycięzcę serii, dodawany jest wynik gracza z chwili przerwania meczu.
- 3.4 Jeśli dwóch zawodników ma tę samą liczbę punktów, zwycięzca serii oraz pozostałe miejsca w rankingu są przydzielane w następujący sposób:



- a) na podstawie różnicy między zdobytymi i straconymi bramkami we wszystkich spotkaniach serii.
- b) na podstawie całkowitej liczby zdobytych bramek we wszystkich spotkaniach serii.
- c) na podstawie różnicy między zdobytymi i straconymi bramkami w meczach bezpośrednich w ramach serii.
- d) na podstawie całkowitej liczby zdobytych bramek w meczach bezpośrednich w ramach serii.
- e) na podstawie najwyższego współczynnika zwycięstw we wszystkich turniejach ligowych.

3.5 Wyniki wszystkich meczów są wprowadzane do aktualizowanych online statystyk turnieju.

4. Określanie uczestników fazy grupowej CLA na podstawie wyników codziennych kwalifikacji CLA

- 4.1 Na koniec każdej serii gracze otrzymują punkty EuroCup (dalej „punkty”) w liczbie odpowiedniej dla zajętej pozycji:
 - a) 3 punkty za pierwsze miejsce;
 - b) 1 punkt za drugie miejsce;
 - c) 0 punktów za trzecie miejsce.
- 4.2 Do tabeli wyników wprowadzane są wyniki wszystkich serii. Dane w tabeli wyników są aktualizowane na koniec każdej serii.
- 4.3 Jeśli kilku graczy ma tę samą liczbę punktów na końcu serii, pozycje na liście liderów dywizji są przydzielane w następujący sposób:
 - a) na podstawie różnicy bramek we wszystkich meczach kwalifikacyjnych do CLA Daily,
 - b) na podstawie całkowitej liczby zdobytych bramek we wszystkich meczach kwalifikacyjnych do CLA Daily,



- c) na podstawie różnicy bramek w meczach bezpośrednich podczas kwalifikacji do CLA Daily,
- d) na podstawie całkowitej liczby zdobytych bramek w meczach bezpośrednich podczas kwalifikacji do CLA Daily,
- e) na podstawie najwyższego współczynnika zwycięstw we wszystkich turniejach ligowych.

- 4.4 Możliwość gry w kolejnej rundzie, fazie grupowej CLA, otrzymują gracze, którzy zajęli cztery pierwsze miejsca w swoich dywizjach.
- 4.5 Gracz, który na podstawie wyniku w codziennych kwalifikacjach CLA awansował do kolejnej rundy ma prawo do wycofania się z dalszej rywalizacji. W takim przypadku możliwość kontynuowania udziału w turnieju otrzymuje następny gracz z tabeli wyników dywizji.

5. Siła wyższa podczas codziennych kwalifikacji CLA

- 5.1 Jeżeli z przyczyn technicznych rozegranie meczu jest niemożliwe, mecz ten zostaje anulowany.
- 5.2 Anulowane mecze nie podlegają przełożeniu – otrzymują status „Anulowany”.
- 5.3 Jeśli mecz nie może zostać rozegrany z powodu problemów technicznych, zostaje on przerwany. Przerwane mecze nie podlegają przełożeniu – zachowują status „Przerwany”.
- 5.4 Mecz może zostać wznowiony w określonych poniżej przypadkach oraz pod warunkiem wykrycia błędu przed zdobyciem pierwszego gola w meczu lub przed zakończeniem pierwszej połowy:
 - a) mecz jeszcze się nie rozpoczął,
 - b) wybrano nieprawidłową drużynę,
 - c) wybrano nieprawidłowy skład drużyny,
 - d) określono nieprawidłowe drużyny w roli gospodarzy/gości.
- 5.5 W innych przypadkach mecz zostaje uznany za anulowany.

- 5.6 Jeżeli z powodu działania siły wyższej zgłoszony zawodnik nie może wziąć udziału w meczu, przeprowadzana jest wcześniejsza lub pilna wymiana zawodnika.
- 5.7 W przypadku wycofania gracza z meczu i jego zastąpienia przez innego gracza, dotychczas zdobyte punkty są przenoszone na konto gracza zastępującego.
- 5.8 Jeśli nie można wymienić zawodnika, seria jest rozgrywana bez wcześniej zgłoszonego gracza.

6. Postanowienia ogólne dotyczące fazy grupowej CLA i fazy pucharowej CLA

- 6.1 Faza grupowa CLA i faza pucharowa CLA są rozgrywane online.
- 6.2 Gracze rywalizują w trybie rywalizacji («Competitive Mode») na poziomie trudności «Legendary» i z wykorzystaniem funkcji «Ultimate Team».
- 6.3 Mecze serii w roli gospodarza są rozgrywane na różnych serwerach:
 - a) członkowie chorwackiej dywizji grają na serwerze «Frankfurt»,
 - b) członkowie ukraińskiej dywizji grają na serwerze «Warszawa»,
 - c) członkowie polskiej dywizji grają na serwerze «Paryż».
- 6.4 W fazie grupowej CLA i fazie pucharowej CLA gracze z poszczególnych dywizji mogą grać w czterech drużynach. Nazwy drużyn zawierają identyfikator dywizji (UA w przypadku Ukrainy, HR w przypadku Chorwacji i PL w przypadku Polski) oraz liczbę porządkową (na przykład «UA Drużyna 1»).
- 6.5 Drużyny są przypisywane do graczy tej samej dywizji na podstawie wyników osiągniętych w codziennych kwalifikacjach CLA.
- 6.6 Drużyna jest przypisana do gracza do czasu rozstrzygnięcia turnieju i nie podlega zmianie.
- 6.7 Faza grupowa CLA jest rozgrywana w formacie „Best of 2” (BO2), czyli lepszy w dwóch meczach.
- 6.8 Faza pucharowa CLA jest rozgrywana w formacie „Best of 3” (BO3), czyli lepszy w trzech meczach.

- 6.9 Każdy mecz serii jest rozgrywany do momentu określenia zwycięzcy. Jeżeli zwycięzca nie zostaje wyłoniony w regulaminowym czasie gry, rozgrywany jest konkurs rzutów karnych.
- 6.10 Termin „regulaminowy czas gry” oznacza dwie połowy trwające 90 jednostek czasu, które są odpowiednikiem 12 minut czasu rzeczywistego.

7. Przebieg fazy grupowej CLA

- 7.1 Faza grupowa CLA stanowi drugi etap (rywalizację grupową) turnieju i jest rozgrywana w co drugą sobotę.
- 7.2 Prawo gry w fazie grupowej CLA uzyskuje czterech graczy codziennych kwalifikacji CLA z każdej dywizji.
- 7.3 Rywalizacja w fazie grupowej CLA toczy się w ramach dwóch grup: grupy A i grupy B. Gracze są przydzielani do odpowiednich grup na podstawie następujących zasad:
- 7.3.1 W grupie A rywalizują gracze:
- a) z pierwszego i trzeciego miejsca dywizji ukraińskiej,
 - b) z drugiego i czwartego miejsca dywizji chorwackiej,
 - c) z drugiego i trzeciego miejsca dywizji polskiej.
- 7.3.2 Pozostali gracze rywalizują w grupie B.
- 7.4 Podczas serii BO2 gracze rywalizują z sobą w systemie kołowym (każdy z każdym). W ramach serii gracze rozgrywają jeden mecz w roli gospodarza i jeden mecz w roli gościa.
- 7.5 Wyniki wszystkich meczów i serii są wprowadzane do regularnie aktualizowanych online klasyfikacji turnieju.
- 7.6 Podczas rywalizacji w serii BO2 gracze otrzymują odpowiednią liczbę punktów określaną zgodnie z poniższym schematem:
- a) 3 punkty za zwycięstwo;
 - b) 1 punkt za remis;

- c) 0 punktów za porażkę.
- 7.7 W przypadku, gdy kilku graczy ma taką samą liczbę punktów, ich pozycje w grupie są określane w oparciu o następujące zasady:
- a) różnica między liczbą goli strzelonych i straconych we wszystkich meczach rozegranych w ramach fazy grupowej,
 - b) wyniki meczów bezpośrednich (między zainteresowanymi graczami),
 - c) różnica między liczbą goli strzelonych i straconych w meczach między zainteresowanymi graczami w serii.
- 7.8 Dwóch najlepszych graczy każdej grupy kontynuuje turniej w górnej części drabinki rozgrywanej następnego dnia fazy pucharowej CLA.
- 7.9 Gracze z miejsc od trzeciego do szóstego każdej grupy kontynuują turniej w dolnej części drabinki rozgrywanej następnego dnia fazy pucharowej CLA.

8. Siła wyższa podczas fazy grupowej CLA

- 8.1 Jeżeli z przyczyn technicznych niemożliwe jest rozegranie zaplanowanego meczu, mecz ten zostaje anulowany.
- 8.2 Anulowane mecze nie podlegają przełożeniu – otrzymują status „Anulowany”.
- 8.3 W przypadku wystąpienia problemów technicznych w czasie trwania meczu następuje próba ponownego połączenia i wznowienie meczu od momentu utraty połączenia.
- 8.4 W przypadku utraty połączenia w czasie rozgrywania konkursu rzutów karnych następuje wznowienie meczu w ostatniej minucie regulaminowego czasu gry, a następnie ponowne rozegranie części meczu, kiedy nie było połączenia.
- 8.5 Jeżeli z powodu działania siły wyższej zgłoszony zawodnik nie może wziąć udziału w meczu, przyznawana mu jest przegrana techniczna (niezależnie od uzyskanych wcześniej wyników).
- 8.6 Jeżeli z powodu działania siły wyższej gracz nie może kontynuować udziału w turnieju, nie dokonuje się wymiany zawodnika – graczowi przyznawana jest przegrana techniczna we wszystkich meczach.

9. Przebieg fazy pucharowej CLA

- 9.1 Faza pucharowa CLA stanowi trzeci, ostatni etap turnieju i jest rozgrywana w co drugą niedzielę. Zwycięzca tego etapu zostaje również zwycięzcą sezonu turnieju.
- 9.2 Drabinka fazy pucharowej CLA jest tworzona w formacie podwójnej eliminacji na podstawie wyników fazy grupowej CLA.
- 9.3 Górna część drabinki jest tworzona w oparciu o następujące zasady:
- a) Gracz sklasyfikowany na pierwszym miejscu grupy A gra z graczem sklasyfikowanym na drugim miejscu grupy B.
 - b) Gracz sklasyfikowany na drugim miejscu grupy A gra z graczem sklasyfikowanym na pierwszym miejscu grupy B.
- 9.4 Dolna część drabinki jest tworzona w oparciu o następujące zasady:
- a) Gracz sklasyfikowany na trzecim miejscu grupy A gra z graczem sklasyfikowanym na szóstym miejscu grupy B.
 - b) Gracz sklasyfikowany na czwartym miejscu grupy A gra z graczem sklasyfikowanym na piątym miejscu grupy B.
 - c) Gracz sklasyfikowany na piątym miejscu grupy A gra z graczem sklasyfikowanym na czwartym miejscu grupy B.
 - d) Gracz sklasyfikowany na szóstym miejscu grupy A gra z graczem sklasyfikowanym na trzecim miejscu grupy B.
- 9.5 Faza pucharowa CLA jest rozgrywana w formacie serii BO3. Każdy mecz serii jest rozgrywany do momentu określenia zwycięzcy. Jeżeli zwycięzca nie zostaje wyłoniony w regulaminowym czasie gry, rozgrywany jest konkurs rzutów karnych.
- 9.6 Na najwyższym miejscu klasyfikacji znajduje się gracz, który rozpoczyna serię w roli gospodarza.
- 9.7 Gracz, który przegrywa serię w górnej części drabinki kontynuuje udział w turnieju w dolnej części drabinki.
- 9.8 Gracz, który przegrywa serię w dolnej części drabinki zostaje wyeliminowany z turnieju.

- 9.9 Wyniki wszystkich meczów i serii są wprowadzane do regularnie aktualizowanych online klasyfikacji turnieju.

10. Siła wyższa podczas fazy pucharowej CLA

- 10.1 W przypadku wystąpienia problemów technicznych w czasie trwania meczu następuje próba ponownego połączenia i wznowienie meczu od momentu utraty połączenia.
- 10.2 Jeżeli rozegranie zaplanowanego meczu jest niemożliwe z przyczyn technicznych, których usunięcie może potrwać więcej niż dwie godziny, organizator zastrzega sobie prawo do przedwczesnego zakończenia turnieju bez wskazania zwycięzcy. W takim przypadku cały sezon turnieju zostaje anulowany.
- 10.3 Jeżeli z powodu działania siły wyższej zgłoszony zawodnik nie może wziąć udziału w meczu, przyznawana mu jest przegrana techniczna i zostaje wyeliminowany z turnieju.