



PRAVILA

ZA REDOVNE CLA eHOCKEY TURNIRE



1. OPĆE ODREDBE

- 1.1. Turnir se odnosi na esport natjecanje između tri do pet igrača.
- 1.2. Svaki turnir ima jedinstveni broj (u daljnjem tekstu "sezona").
- 1.3. CLA eHockey turniri održavaju se svakodnevno tijekom cijele kalendarske godine.
- 1.4. Izraz "kalendarska godina" odnosi se na razdoblje između 1. siječnja i 31. prosinca. Svaka se godina sastoji od dvanaest mjeseci (etapa).
- 1.5. Pet najboljih igrača skupine određuje se na kraju svakog mjeseca.
- 1.6. Svi turniri održavaju se na PlayStation gaming platformi u gaming okruženju licencirane verzije nogometnog simulatora "NHL" izdavača Electronic Arts (u daljnjem tekstu NHL). Sudionici se natječu u načinu "Play now" na razini težine "Super Star".
- 1.7. Turniri su otvoreni za igrače starije od 18 godina. Svi sudionici moraju imati odgovarajuće osobne dokumente i odobrenje organizatora događaja.
- 1.8. Svi turniri održavaju se na specijaliziranim stacionarnim esport terenima, a sudionici i organizatori moraju se pridržavati svih sanitarnih i higijenskih normi.

2. PROCEDURA NATJECANJA

- 2.1. U sklopu turnira, svaki sudionik je online ždrijebom raspoređen u jednu ekipu s trenutnim sastavom u trenutku natjecanja.
- 2.2. Turniri CLA eHockey održavaju se po sistemu kružnih utakmica, a sudionici igraju u dvije runde po principu "svaki za svakog".
- 2.3. Ukoliko postoji više od pet sudionika koji žele sudjelovati na istom turniru, sudionici se dijele u dvije skupine ("Skupina A" i "Skupina B") i igraju dva odvojena turnira.
- 2.4. Rezultat se upisuje u statistiku turnira do kraja glavnog (regularnog) vremena. Pobjednik meča također se određuje unutar glavnog (regularnog) vremena utakmice.
- 2.5. Izraz "vrijeme igre" znači tri poluvremena s ukupnim trajanjem od šezdeset jedinica vremena igre, što je ekvivalentno dvanaest minuta stvarnog vremena.
- 2.7. Ako utakmica završi s "Neriješeno" unutar regularnog vremena igre, sudionici biraju "Prihvati neriješeno".

3. ODREĐIVANJE POBJEDNIKA TURNIRA

- 3.1. Svaki sudionik igra dvije utakmice protiv svakog drugog sudionika turnira (jednu utakmicu — "kod kuće" i jednu utakmicu — "u gostima").
- 3.2. Na temelju rezultata utakmice, igraču se dodjeljuju bodovi:
- a) za pobjedu - 3 boda.
 - b) za remi - 1 bod.
 - c) za poraz - 0 bodova.
- 3.3. Ako je zbog više sile (Odjeljak 5) nemoguće održati ili završiti utakmicu, sudionici dobivaju po 0 bodova.
- 3.4. Ako je utakmica prekinuta iz tehničkih razloga, rezultat sudionika u trenutku prekida upisuje se u turnirsku tablicu (odjeljak "Golovi") i uzima u obzir pri određivanju pobjednika turnira.
- 3.5. Ako dva sudionika osvoje jednak broj bodova, pobjednik turnira, kao i sva ostala mjesta na turnirskoj tablici, raspoređuje se na sljedeći način:
- a) prema broju postignutih golova u svim susretima održanim na turniru.
 - b) razlikom postignutih i primljenih golova u svim susretima održanim unutar turnira.
- 3.6. Rezultati svih utakmica upisuju se u službenu statistiku turnira koja se ažurira online.

4. ODREĐIVANJE PET NAJBOLJIH 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. Pri raspodjeli mjesta u "Top-5" uzimaju se u obzir sljedeći kriteriji:
- a) postotak pobjeda po kalendarskom mjesecu.
 - b) prema broju postignutih golova u 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. Otkazane utakmice se ne pomiču; zadržavaju status "Otkazano".

5.3. Ako utakmica ima tehničkih problema i više se ne može igrati, utakmica se poništava. Prekinuti mečevi se ne pomiču na drugi termin; zadržavaju se u statusu "Prekinuto".

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

- a) ako utakmica nije započela prema rasporedu.
- b) ako je momčad pogrešno odabrana.
- c) ako je sastav momčadi bio netočno definiran.
- d) ako je domaća/gostujuća strana pogrešno odabrana.

5.5. U ostalim slučajevima, takav meč će se smatrati otkazanim.

5.6. Ukoliko zbog okolnosti više sile prijavljeni igrač ne može nastupiti na utakmici, ovisno o okolnostima, provodi se prijevremena ili hitna zamjena igrača. Ukoliko nije moguće izvršiti zamjenu, turnir se igra bez prethodno prijavljenog igrača.