



# 规则

## 常规 CLA 电子足球锦标赛



## 1. 一般规定

- 1.1. 锦标赛指的是三至五名选手的电竞比赛。
- 1.2. 每次锦标赛都有一个专属号码（以下简称“赛季”）。
- 1.3. 每个日历年中CLA电竞足球锦标赛每天举行。
- 1.4. 短语“日历年”指的是1月1日至12月31日的时间段。每年都包含12个月（阶段）。
- 1.5. 每月结束时决定小组中排名前五的选手。
- 1.6. 所有的锦标赛都会在PlayStation的电竞平台进行。
- 1.7. 锦标赛在发布商Electronic Arts（简称“FC24”）的足球模拟器“EA Sports FC 24”的正版游戏环境下举行。
- 1.8. 如果比赛在FC24的比赛环境中举行，参与者会参加“Legendary”难度等级的“Kick-Off”模式游戏。
- 1.9. 锦标赛面向18岁以上的选手。所有的参与者都必须持有组织者提供的资质和许可。
- 1.10. 所有的锦标赛都会在专业的电竞场馆举行，参与者和组织者都必须遵循所有的健康和卫生标准。

## 2. 比赛流程

- 2.1. 作为锦标赛中的一部分，通过在线抽签，每位参与者根据当前阵容分配至一个队伍。
- 2.2. CLA电竞足球锦标赛以循环赛的形式进行，参与者会以“一对一”的形式参加两个回合的比赛。
- 2.3. 如果五位以上的选手想要参加同一个锦标赛，则参与者会分成两组（“A组”和“B组”），然后在两个单独的锦标赛中比赛。
- 2.4. 在主要时间结束时将结果输入锦标赛数据。比赛的获胜者也会在主要时间段中决定。
- 2.5. 术语“比赛时间”指的是两个半场，包含了九个比赛时间段，等于实际的十分钟。
- 2.6. 比赛环境中虚拟裁判奖励的额外时间也会计算为常规比赛时间中的一部分。

2.7. 如果比赛在常规时间中以“平局”结束，则参与者选择非加时中的“选择平局”比赛选项（黄金进球、经典或罚点球模式）。

### 3. 决定锦标赛的获胜者

3.1. 每位参与者在锦标赛中与每位其他参与者进行两场比赛（一场比赛—“主场”，一场比赛—“客场”）。

3.2. 选手基于比赛结果获得积分：

- a) 获胜 - 3分。
- b) 平局 - 1分。
- c) 落败 - 0分。

3.3. 如果由于不可抗力的原因（第5条）可能不会举行或结束比赛，则参与者会获得0分。

3.4. 如果比赛由于技术原因中断，则在中断时的参与者结果会进入锦标赛排名（“进球”板块），且会在决定锦标赛获胜者时纳入考虑。

3.5. 如果两名参与者得分相同，则锦标赛的获胜者以及锦标赛排名中其他的名次都会根据以下条件决定：

- a) 锦标赛中所有比赛的进球数。
- b) 根据锦标赛所有比赛中的得分差以及失球数。

3.6. 所有比赛的结果都会输入官方锦标赛数据，且会在线更新。

### 4. 决定每月的前五名选手

4.1. 每月结束时，在比赛的所有参与者中决定排名前五的选手（以下简称排名“前5”）。

4.2. 每月参加三十场以上锦标赛的选手可进入“前5”。

4.3. 在分配“前5”的排名时，考虑以下条件：

- a) 每个日历月的获胜百分比。
- b) 每个日历月期间，所有比赛中的进球数。

## 5. 不可抗力的情况

- 5.1. 如果计划内的比赛由于技术原因无法进行，则比赛取消。
- 5.2. 取消的比赛不会重新安排，而是保持“取消”状态。
- 5.3. 如果比赛出现技术问题且不再进行，则比赛取消。中断的比赛不会重新安排，而是保持在“中断”状态。
- 5.4. 在下列情况下，只要在开场和/或上半场结束之前检测到错误，比赛就可能恢复：
  - a) 如果比赛没有根据排期开始。
  - b) 如果队伍选择有误。
  - c) 如果队伍阵容有误。
  - d) 如果主队/客队选择错误。
- 5.5. 其他情况下，此类比赛会被视为取消。
- 5.6. 如果由于不可抗力的原因，官宣的选手不能参加比赛，则根据情况，会提前进行替换或进行紧急替换。如果无法替换，则锦标赛会在没有之前宣布的选手的情况下开始。