



**Regulamin Turnieju  
e-koszykówki  
CLA EuroCup**



## 1. Opće odredbe

- 1.1 Międzynarodowy turniej «CLA EuroCup» (zwany dalej «turniejem») to zawody e-sportowe, w których bierze udział czterech graczy z każdej dywizji ligi e-sportowej CyberLive! Arena (zwanej dalej «CLA»).
- 1.2 Każdemu turniejowi przypisany jest unikalny numer (zwany dalej «Sezonem»).
- 1.3 Turniej składa się z trzech etapów trwających łącznie 14 dni kalendarzowych:
  - a) Pierwszy etap, kwalifikacje (dalej «CLA EuroCup Daily Qualifiers»), trwa 12 dni kalendarzowych.
  - b) Drugi etap, faza grupowa (dalej «Faza Grupowa CLA EuroCup»), trwa 1 dzień kalendarzowy.
  - c) Trzeci i ostatni etap (zwany dalej «CLA EuroCup Final Six») trwa 1 dzień kalendarzowy.
- 1.4 Na koniec każdego turnieju wyłaniany jest jeden zwycięzca («zwycięzca sezonu»).
- 1.5 Wszystkie etapy turnieju odbywają się na platformie do gier PlayStation w środowisku symulatora sportowego NBA od wydawcy 2K Sports
- 1.6 Wyniki wszystkich meczów, a także wyniki serii, są wprowadzane do klasyfikacji, która jest stale aktualizowana online.
- 1.7 W turniejach mogą brać udział sportowcy, którzy ukończyli 18 lat. Wszyscy uczestnicy muszą posiadać odpowiednią akredytację i zgodę organizatorów.
- 1.8 Turnieje odbywają się w wyspecjalizowanych stacjonarnych obiektach e-sportowych, a zarówno uczestnicy, jak i organizatorzy muszą przestrzegać wszystkich norm sanitarnych i higienicznych.

## 2. Procedura za CLA dnevne kvalifikacije

- 2.1 CLA Daily Qualifiers to pierwszy (kwalifikacyjny) etap turnieju, który trwa od poniedziałku do piątku przez dwa tygodnie.

- 2.2 Uczestnicy rywalizują ze sobą w trybie «Graj teraz» na poziomie trudności «Superstar».
- 2.3 W ramach CLA Daily Qualifiers odbywa się seria spotkań pomiędzy uczestnikami (zwana dalej «serią»). Seria odbywa się w systemie round-robin, a uczestnicy grają na zasadzie «każdy z każdym» w dwóch rundach.
- 2.4 Regularny czas gry składa się z czterech kwart po pięć minut, co daje łącznie dwadzieścia minut czasu gry. Czas trwania jednej dogrywki (dodatkowego czasu gry) wynosi trzy minuty. Czas gry jest odpowiednikiem czasu rzeczywistego.
- 2.5 Jeżeli w ramach regulaminowego czasu gry mecz zakończył się wynikiem «Remis», uczestnicy rozgrywają dogrywkę do momentu, gdy jeden z nich zakończy dogrywkę z przewagą jednego lub więcej punktów. Liczba dogrywek w meczu jest nieograniczona.
- 2.6 Po zakończeniu głównego czasu gry, wynik zapisywany jest w statystykach serii.

### **3. Wyłonienie zwycięzcy serii w ramach codziennych kwalifikacji CLA**

- 3.1 3.1 W zależności od wyniku meczu gracz otrzymuje punkty:
  - a) za zwycięstwo — 3 pkt;
  - b) za przegraną — 0 punktów.
- 3.2 3.2 Jeśli z powodu wystąpienia okoliczności siły wyższej nie jest możliwe przeprowadzenie lub dokończenie meczu, uczestnicy otrzymują po 0 punktów.
- 3.3 3.3 Jeśli mecz został przerwany z przyczyn technicznych, wynik uczestników w momencie jego przerwania jest wpisywany do klasyfikacji (sekcja «Punkty») i jest brany pod uwagę przy wyłanianiu zwycięzcy turnieju.
- 3.4 3.4. Jeśli dwóch uczestników ma taki sam procent zwycięstw, zwycięzca turnieju, a także wszystkie inne miejsca w klasyfikacji, są rozdzielane w następujący sposób:
  - a) według różnicy między punktami zdobytymi i straconymi we wszystkich meczach rozegranych w ramach serii.



b) według liczby punktów zdobytych we wszystkich meczach rozegranych w ramach serii.

c) według różnicy między zdobytymi i straconymi punktami w spotkaniach osobistych rozegranych w ramach serii.

3.5 d) przez liczbę punktów zdobytych w osobistych spotkaniach rozegranych w ramach serii.

e) procent zwycięstw we wszystkich meczach rozegranych w lidze.

3.5 Wyniki wszystkich meczów są uwzględniane w statystykach turnieju, które są na bieżąco aktualizowane online.

## **4. Wyłonienie uczestników fazy grupowej CLA na podstawie wyników dziennych kwalifikacji CLA**

4.1 Na koniec każdej serii uczestnicy otrzymują punkty EuroCup (zwane dalej «punktami») zgodnie z zajęтыми miejscami:

a) za pierwsze miejsce — 3 pkt.

b) za drugie miejsce — 1 pkt.

c) za trzecie miejsce — 0 punktów.

4.2 Wyniki wszystkich serii są wprowadzane do tabeli liderów dywizji. Dane w tabeli są aktualizowane po zakończeniu każdej serii.

4.3 Jeśli po zakończeniu serii kilku uczestników zdobędzie taką samą liczbę punktów, miejsca w tabeli dywizji są rozdzielane w następujący sposób:

a) według różnicy pomiędzy punktami zdobytymi i przyznanymi we wszystkich spotkaniach rozegranych w ramach CLA Daily Qualifiers.

b) według liczby punktów zdobytych we wszystkich spotkaniach rozegranych w ramach CLA Daily Qualifiers.

4.4 Uczestnicy, którzy zajmą pierwsze cztery miejsca w swojej dywizji automatycznie przechodzą do kolejnej rundy — CLA Group Stage.

- 4.5 Uczestnik, który zgodnie z wynikami etapu CLA Daily Qualifiers przeszedł do kolejnej rundy, zastrzega sobie prawo do odmowy dalszego udziału w turnieju. W takim przypadku gracz znajdujący się obok niego w tabeli liderów dywizji otrzymuje możliwość kontynuowania udziału w turnieju.

## 5. Okoliczności siły wyższej w CLA Daily Qualifiers

- 5.1 Jeśli zaplanowany mecz nie może zostać rozegrany z powodu problemów technicznych, mecz uznaje się za odwołany.
- 5.2 Odwołane mecze nie są przekładane na inny termin i pozostają w statusie «Odwołane».
- 5.3 Jeśli podczas meczu wystąpiły problemy techniczne i nie jest już możliwe przeprowadzenie meczu, mecz jest uznawany za przerwany. Przerwane mecze nie są przenoszone, pozostają w statusie «Przerwane».
- 5.4 Mecz może zostać wznowiony w przypadkach opisanych poniżej, pod warunkiem, że błąd został wykryty przed otwarciem wyniku i/lub zakończeniem pierwszej połowy:
- a) jeśli mecz nie został rozpoczęty zgodnie z harmonogramem.
  - b) jeśli drużyna została wybrana nieprawidłowo.
  - c) jeśli skład drużyn został ustalony nieprawidłowo.
  - d) jeśli strona gospodarzy/stron przeciwnych została wybrana nieprawidłowo.
  - e) w innych przypadkach taki mecz zostanie uznany za odwołany.
- 5.5 Jeśli z powodu siły wyższej zgłoszony zawodnik nie może wziąć udziału w meczu, przeprowadza się wcześniejsze lub pilne zastąpienie zawodnika.
- 5.6 W przypadku zastąpienia uczestnika, wszystkie punkty zdobyte przez niego wcześniej są przypisywane graczowi, który go zastąpił
- 5.7 Jeśli nie jest możliwe dokonanie zmiany, seria jest rozgrywana bez wcześniej zgłoszonego uczestnika.

## 6. Disposições gerais para a Fase de Grupos da CLA e para a Final Six da Eurocopa da CLA

- 6.1 CLA Group Stage iCLA EuroCup Final Six odbywają się online.
- 6.2 Uczestnicy rywalizują w trybie «My Team» na poziomie trudności «Superstar». Przy użyciu zasad «Limited».
- 6.3 Ograniczenie trybu «Limited»:
- Można użyć 1 «Różowego diamentu» i 1 «Diamentu».
- Możesz użyć 2 «Ametystów».
- Musisz użyć co najmniej 2 «Rubinów», 2 «Szafirów», 2 «Smaragdów», 3 «Złota».
- Karty «Free Agent» nie są dozwolone
- 6.4 Do rozgrywania meczów wykorzystywany jest serwer 2K Sports.
- 6.5 W ramach fazy grupowej CLA i Final Six CLA EuroCup uczestnicy dywizji mogą grać w czterech równorzędnych drużynach. Nazwy drużyn zawierają identyfikator dywizji (UA — Ukraina, HR — Chorwacja, PL — Polska) oraz numer seryjny (na przykład «UA Team 1»).
- 6.6 Drużyny są rozdzielane pomiędzy uczestników tej samej dywizji zgodnie z ich wynikami w dziennych kwalifikacjach CLA.
- 6.7 Drużyna jest przypisana do uczestnika do końca turnieju i nie może zostać zmieniona.
- 6.8 Mecze fazy grupowej CLA i finału CLA EuroCup Six odbywają się w formacie Best of 2 (zwanym dalej «BO2»).
- 6.9 Każdy mecz serii rozgrywany jest do zwycięstwa. Jeśli w ramach regulaminowego czasu gry mecz zakończył się wynikiem «Remis», uczestnicy rozgrywają dogrywkę do momentu, aż jeden z nich zakończy dogrywkę z przewagą jednego lub więcej punktów. Liczba dogrywek w meczu jest nieograniczona.

- 6.10 Regulaminowy czas gry składa się z czterech kwart po pięć minut, co daje łącznie dwadzieścia minut czasu gry. Czas trwania jednej dogrywki (dodatkowego czasu gry) wynosi trzy minuty. Czas gry jest odpowiednikiem czasu rzeczywistego.

## 7. Kolejność fazy grupowej CLA

- 7.1 Faza Grupowa CLA to drugi etap turnieju, który odbywa się co dwa tygodnie w soboty.
- 7.2 Zgodnie z wynikami codziennych kwalifikacji CLA, czterech zawodników z każdej dywizji, którzy zdobyli najwięcej punktów EuroCup, awansuje do fazy grupowej CLA.
- 7.3 W fazie grupowej CLA tworzone są trzy grupy: grupa A, grupa B i grupa C. Podział zawodników na grupy jest następujący:

Group A	Group B	Group C
1p UA Division	1p HR Division	1p PL Division
2p HR Division	2p PL Division	2p UA Division
3p PL Division	3p UA Division	3p HR Division
4p UA Division	4p HR Division	4p PL Division

- 7.4 Uczestnicy grają ze sobą w serii BO2 na zasadzie «każdy z każdym» (jeden mecz «u siebie» i drugi mecz na «wyjeździe»).
- 7.5 W zależności od wyników serii BO2, uczestnikom przyznawane są punkty:
- a) za zwycięstwo — 3 pkt.
  - b) za remis — 1 pkt.
  - c) za porażkę — 0 punktów.

- 7.6 Jeśli kilku uczestników zdobyło równą liczbę punktów, miejsca w klasyfikacji grupowej są rozdzielane w następujący sposób:
- a) według różnicy zdobytych i straconych punktów we wszystkich meczach rozegranych w danym etapie.
  - b) według liczby punktów zdobytych we wszystkich meczach rozegranych w danym etapie.
  - c) według różnicy zdobytych i straconych punktów w spotkaniach indywidualnych rozegranych w ramach serii.
  - d) przez liczbę punktów zdobytych w osobistych spotkaniach rozegranych w ramach serii.
  - e) procent zwycięstw we wszystkich meczach rozegranych w lidze.
- 7.7 Uczestnicy, którzy zajęli pierwsze i drugie miejsca w swoich grupach, spotkają się ze sobą następnego dnia w Final Six CLA EuroCup.
- 7.8 Uczestnicy, którzy zajęli trzecie i czwarte miejsce w swoich grupach opuszczają turniej.

## **8. Circunstâncias de força maior na Fase de Grupos da CLA**

- 8.1 Jeśli zaplanowany mecz nie może zostać rozegrany z powodu problemów technicznych, mecz uznaje się za odwołany. Anulowane mecze nie są przekładane na inny termin i pozostają w statusie «Anulowane».
- 8.2 Jeśli podczas meczu wystąpią problemy techniczne, mecz zostaje odwołany, a drużyna gospodarzy przegrywa.
- 8.3 Jeśli z powodu siły wyższej zadeklarowany zawodnik spóźni się na mecz lub nie może wziąć udziału w pierwszym meczu serii, zostaje mu przyznana przegrana w serii.
- 8.4 Jeśli z powodu siły wyższej zgłoszony zawodnik nie może kontynuować udziału w turnieju, nie zostanie dokonana zmiana, a we wszystkich meczach uczestnik ten zostanie uznany za przegranego.



## 9. Kolejność finałowej szóstki CLA EuroCup

- 9.1 CLA EuroCup Final Six to trzeci i ostatni etap turnieju, który odbywa się w niedzielę co drugi tydzień. Zwycięzca tego etapu jest uznawany za zwycięzcę sezonu turnieju.
- 9.2 Na podstawie wyników fazy grupowej CLA gracze tworzą grupę
- 9.3 Uczestnicy grają ze sobą w serii BO2 na zasadzie jeden na jednego. W ramach jednej serii uczestnicy rozgrywają jeden mecz «u siebie» i drugi mecz na «wyjeździe».
- 9.4 Wyniki wszystkich meczów, a także wyniki serii, są wprowadzane do klasyfikacji, która jest stale aktualizowana online.
- 9.5 Zgodnie z wynikami serii BO2, uczestnicy otrzymują punkty:
  - a) za zwycięstwo — 3 pkt.
  - b) za remis — 1 punkt.
  - c) za porażkę — 0 punktów.
- 9.6 Jeśli kilku uczestników zdobyło równą liczbę punktów, miejsca w klasyfikacji grupowej są rozdzielane w następujący sposób:
  - a) według różnicy zdobytych i straconych punktów we wszystkich meczach rozegranych w danej serii.
  - b) według liczby punktów zdobytych we wszystkich meczach rozegranych w danej serii.
  - c) według różnicy zdobytych i straconych punktów w spotkaniach indywidualnych rozegranych w ramach serii.
  - d) przez liczbę punktów zdobytych w osobistych spotkaniach rozegranych w ramach serii.
  - e) procent zwycięstw we wszystkich meczach rozegranych w lidze.
- 9.7 Uczestnik, który zajął pierwsze miejsce w CLA EuroCup Final Six, zgodnie z wynikami rozegranych serii, jest zwycięzcą sezonu.

## 10. Okoliczności siły wyższej na etapie CLA EuroCup Final Six

- 10.1 Jeśli zaplanowany lub rozpoczęty mecz nie może zostać rozegrany z powodu problemów technicznych, mecz zostaje odwołany, a drużyna gospodarzy przegrywa.
- 10.2 Jeśli z powodu działania siły wyższej zgłoszony zawodnik spóźni się na mecz lub nie może wziąć udziału w pierwszym meczu serii, zostaje mu przyznana porażka w serii.
- 10.3 Jeśli, z powodu siły wyższej, zgłoszony zawodnik nie może kontynuować udziału w turnieju, nie zostanie dokonane żadne zastąpienie, a we wszystkich meczach uczestnik ten zostanie uznany za przegranego.