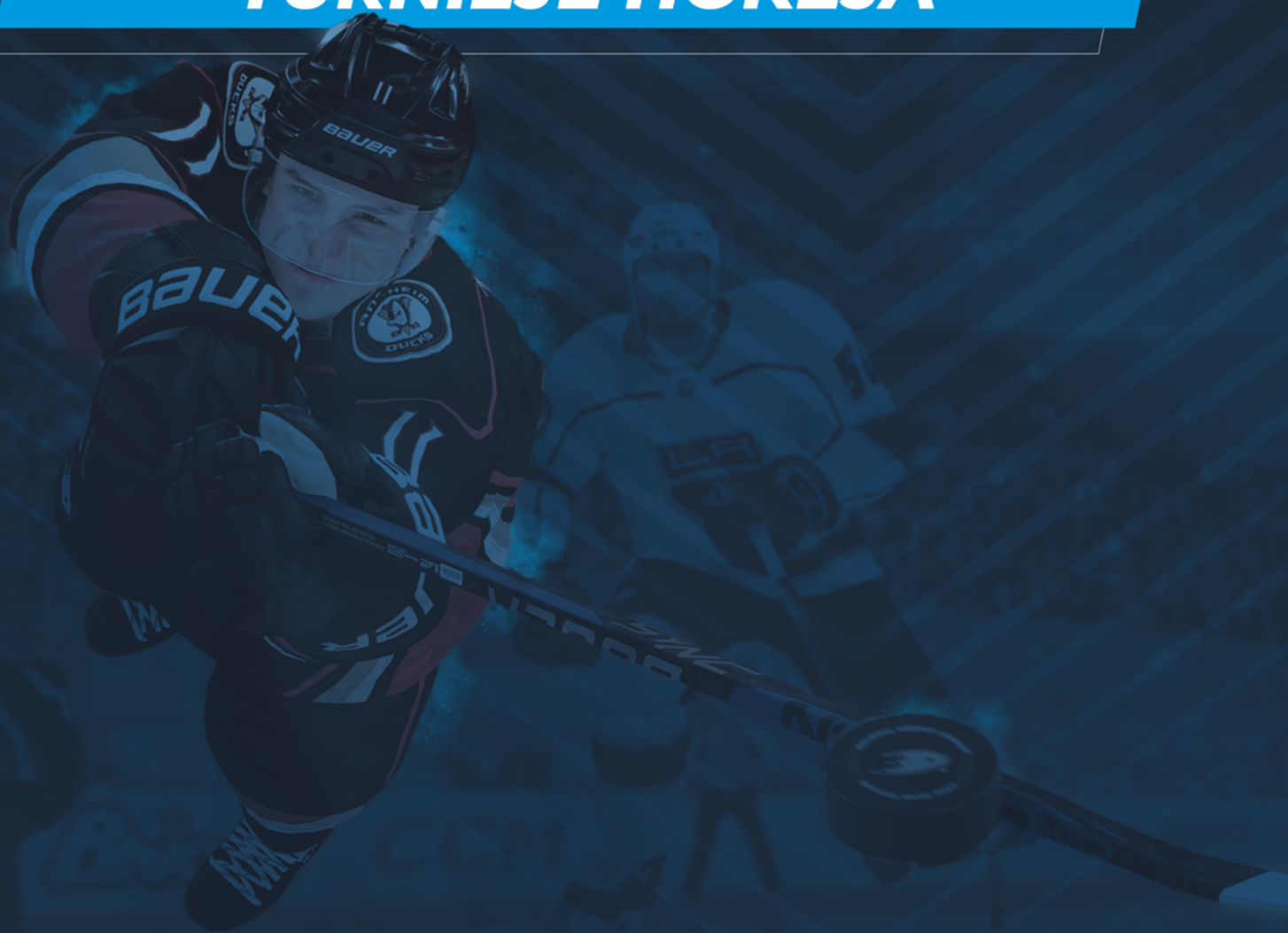




REGULAMIN DNIA

REGULARNE TURNIEJE CLA TURNIEJE HOKEJA



1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

- 1.1. Termin „turniej” odnosi się do zawodów e-sportowych z udziałem trzech lub pięciu graczy.
- 1.2. Każdy turniej ma przypisany unikatowy numer (dalej „sezon”).
- 1.3. Turnieje CLA e-hokeja odbywają się codziennie przez cały rok kalendarzowy.
- 1.4. Termin „rok kalendarzowy” oznacza okres od 1 stycznia do 31 grudnia. Każdy rok kalendarzowy składa się z 12 miesięcy (etapów).
- 1.5. Na koniec miesiąca określanych jest pięciu najlepszych graczy w grupie.
- 1.6. Wszystkie turnieje odbywają się na platformie gamingowej PlayStation na licencjonowanej wersji symulatora „NHL” wydanego przez Electronic Arts (dalej „NHL”). Uczestnicy rywalizują w trybie „Play Now” na poziomie trudności „Super Star”.
- 1.7. W turniejach mogą brać udział tylko gracze, którzy ukończyli 18 lat. Każdy uczestnik musi posiadać odpowiednią akredytację i zgodę organizatora.
- 1.8. 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 ZAWODÓW

- 2.1. Każdy uczestnik turnieju na czas trwania zawodów jest przypisany do jednej drużyny. W tym celu stosowane jest losowanie online.
- 2.2. Turnieje CLA e-hokeja odbywają się w systemie kołowym, w ramach którego każdy uczestnik rozgrywa po dwie rundy gry z każdym innym uczestnikiem.
- 2.3. Jeżeli w jednym turnieju chce wziąć udział więcej niż pięciu uczestników, są oni dzieleni na dwie grupy („grupę A” i „grupę B”) i rozgrywają dwa osobne turnieje.
- 2.4. Po zakończeniu regulaminowego czasu gry wyniki są wprowadzane do statystyk turnieju. Zwycięzca meczu również jest określany w regulaminowym czasie gry.
- 2.5. Termin „czas gry” oznacza trzy tercje trwające łącznie 60 jednostek czasu, które są odpowiednikiem 12 minut czasu rzeczywistego.
- 2.7. Jeżeli mecz kończy się „remisem” w regulaminowym czasie gry, uczestnicy wybierają „Accept a Tie” (Akceptuj remis).

3. OKREŚLANIE ZWYCIĘZCY TURNIEJU

3.1. Każdy uczestnik rozgrywa dwa mecze przeciwko każdemu innemu uczestnikowi turnieju (jeden mecz w roli gospodarza i jeden w roli gościa).

3.2. 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.

3.3. Jeżeli z powodu siły wyższej (punkt 5.) niemożliwe jest rozegranie lub dokończenie meczu, jego uczestnicy otrzymują 0 punktów.

3.4. Jeżeli mecz jest przerwany z przyczyn technicznych, do turniejowej tabeli wprowadzany jest wynik z chwili przerwania meczu (sekcja „Gole”), który następnie jest brany pod uwagę podczas określenia zwycięzcy turnieju.

3.5. W przypadku zdobycia takiej samej liczby punktów przez dwóch uczestników, zwycięzca turnieju oraz pozostałe miejsca w turnieju są określane w oparciu o następujące zasady:

- a) liczba goli zdobytych we wszystkich meczach rozegranych w ramach turnieju;
- b) bilans goli zdobytych i straconych we wszystkich meczach rozegranych w ramach turnieju.

3.6. Wyniki wszystkich meczów są wprowadzane do aktualizowanych online oficjalnych statystyk turnieju.

4. OKREŚLANIE PIĘCIU NAJLEPSZYCH GRACZY MIESIĄCA

4.1. Na koniec każdego miesiąca spośród wszystkich uczestników zawodów wyłanianych jest pięciu najlepszych graczy (dalej „najlepsza 5”).

4.2. Graczami najlepszej 5 mogą zostać gracze, którzy wzięli udział w ponad 30 turniejach w ciągu miesiąca.

4.3. W celu określenia najlepszej 5 stosowane są następujące kryteria:

- a) procent wygranych w miesiącu kalendarzowym;

b)liczba goli strzelonych we wszystkich meczach rozegranych w ramach turnieju w miesiącu kalendarzowym.

5. SIŁA WYŻSZA

5.1. Jeżeli z przyczyn technicznych niemożliwe jest rozegranie zaplanowanego meczu, mecz ten zostaje anulowany.

5.2. Anulowane mecze nie podlegają przełożeniu – otrzymują status „Anulowany”.

5.3. Jeśli podczas meczu wystąpią problemy techniczne i nie można kontynuować rozgrywki, zostaje on anulowany. Przerwane mecze nie podlegają przełożeniu – zachowują status „Przerwany”.

5.4. Mecz może zostać wznowiony w określonych poniżej przypadkach, pod warunkiem wykrycia błędu przed strzeleniem pierwszej bramki w meczu lub przed zakończeniem pierwszej części gry:

a)mecz nie rozpoczął się zgodnie z harmonogramem,

b)została wybrana nieprawidłowa drużyna,

c)określono nieprawidłowe składy drużyn,

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, w zależności od okoliczności przeprowadza się wcześniejszą lub pilną wymianę zawodnika. Jeśli nie można wymienić zawodnika, turniej rozgrywany jest bez wcześniej zgłoszonego gracza.