



REGULAMENTE

**PENTRU TURNEELE REGULATE DE
eBASKETBALL CLA**



1. PREVEDERI GENERALE

- 1.1. Un turneu este o competiție de e-sporturi la care participă între trei și cinci jucători.
- 1.2. Fiecărui turneu i se atribuie un număr unic (denumit în continuare „Sezon”).
- 1.3. Turneele CLA eBasketball au loc zilnic pe parcursul întregului an calendaristic.
- 1.4. Expresia „An calendaristic” se referă la perioada cuprinsă între 1 ianuarie și 31 decembrie. Fiecare an este alcătuit din douăsprezece luni (etape).
- 1.5. La sfârșitul fiecărei luni se desemnează cei mai buni cinci jucători din grupă.
- 1.6. Turneele pot fi organizate pe computerele personale (în continuare - PC) sau pe platforma de jocuri PlayStation (în continuare - PS).
- 1.7. Toate turneele se desfășoară în mediul de joc al versiunii licențiate a simulatorului de baschet „NBA” de la editorul 2K Sports (în continuare - NBA). Participanții concurează în modul „Joc rapid” la nivelul de dificultate „Profesionist”.
- 1.8. Turneele sunt deschise jucătorilor cu vârsta de peste 18 ani. Toți participanții trebuie să dețină acreditările și aprobarea corespunzătoare din partea organizatorilor evenimentului.
- 1.9. Toate turneele se desfășoară în locații staționare specializate pentru sporturi electronice, iar atât participanții, cât și organizatorii trebuie să respecte toate normele sanitare și de igienă.

2. PROCEDURA DE DESFĂȘURARE A COMPETIȚIEI

- 2.1. În cadrul turneului, fiecare participant este alocat unei echipe cu componența actuală la momentul concursului, prin tragere la sorți online.
- 2.2. Turneele CLA eBasketball se desfășoară în sistem tur-retur, participanții jucând în două runde pe baza principiului „fiecare cu fiecare”.
- 2.3. Dacă există mai mult de cinci participanți care doresc să ia parte la același turneu, participanții sunt împărțiți în două grupe („Grupa A” și „Grupa B”) și joacă două turnee separate.

2.4. Rezultatul este introdus în statisticile turneului la sfârșitul timpului principal de joc. Câștigătorul meciului este, de asemenea, stabilit la sfârșitul timpului principal de joc.

2.5. Termenul „Timp de joc” se referă la totalul timpului principal și al tuturor unităților de timp suplimentar. Timpul principal constă în patru sferturi de cinci unități de timp de joc, ceea ce reprezintă echivalentul a douăzeci de minute de timp efectiv. Un timp suplimentar (prelungiri) constă în trei unități de timp de joc, ceea ce reprezintă echivalentul a trei minute de timp efectiv.

2.6. Dacă meciul se termină ca „Remiză” în timpul principal de joc, concurenții joacă în prelungiri până când unul dintre aceștia termină timpul suplimentar cu un avantaj de unul sau mai multe puncte. Numărul de timpi suplimentari dintr-un meci este nelimitat.

3. STABILIREA CÂȘTIGĂTORULUI TURNEULUI

3.1. Fiecare participant joacă două meciuri împotriva fiecărui alt participant la turneu (un meci „acasă” și un meci „în deplasare”).

3.2. În funcție de rezultatele tuturor meciurilor disputate în cadrul turneului, este calculat procentul de victorii al fiecărui participant.

3.3. În cazul în care, în legătură cu situațiile de forță majoră (Secțiunea 5), nu este posibilă desfășurarea sau încheierea meciului, participanților li se adaugă 0 % din procentul total de victorii.

3.4. Dacă meciul a fost întrerupt din motive tehnice, rezultatul participanților în momentul întreruperii este înscris în tabelul turneului (secțiunea „Puncte”) și este luat în considerare pentru a stabili câștigătorul turneului.

3.5. Dacă doi participanți au același procent de victorii, titlul de câștigător al turneului se acordă și toate celelalte locuri din clasamentul turneului se distribuie după cum urmează:

a. după numărul de puncte acumulate în toate întâlnirile desfășurate în cadrul turneului.

b. după diferența de puncte câștigate și pierdute în toate întâlnirile din cadrul turneului.

3.6. Rezultatele tuturor meciurilor sunt introduse în statisticile oficiale ale turneului, care sunt actualizate online.

4. DETERMINAREA PRIMILOR CINCI JUCĂTORI AI LUNII

4.1. La sfârșitul fiecărei luni, se stabilesc cei mai buni cinci jucători (în continuare, clasificarea „Top 5”) dintre toți participanții la concurs.

4.2. Jucătorii care au participat la mai mult de treizeci de turnee într-o lună pot ajunge în „Top 5”.

4.3. La distribuirea locurilor în „Top 5”, se iau în considerare următoarele criterii:

- a. procentul de victorii per lună calendaristică.
- b. după numărul de puncte obținute la toate reuniunile desfășurate în cursul lunii calendaristice.

5. CIRCUMSTANȚE DE FORȚĂ MAJORĂ

5.1. Dacă un meci programat nu se poate disputa din cauza unor probleme tehnice, meciul este anulat.

5.2. Meciurile anulate nu se reprogramează, ci își păstrează starea de „Anulate”.

5.3. Dacă un meci întâmpină probleme tehnice și nu mai poate fi jucat, meciul este anulat. Meciurile întrerupte nu se reprogramează, ci sunt menținute în starea „Întrerupte”.

5.4. Un meci poate fi reluat în cazurile descrise mai jos, cu condiția ca eroarea să fi fost detectată înainte de deschiderea scorului și/sau de sfârșitul primului sfert:

- a. dacă meciul nu a început conform programului.
- b. dacă echipa a fost selectată incorect.
- c. în cazul în care componența echipelor a fost definită incorect.
- d. dacă partea gazdă/din deplasare a fost selectată incorect.

5.5. În alte cazuri, un astfel de meci va fi considerat anulat.

5.6. Dacă, din cauza unor circumstanțe de forță majoră, jucătorul declarat nu poate participa la meci, se va efectua o înlocuire anticipată sau urgentă a acestuia în funcție de situație. Dacă este imposibil să se realizeze o înlocuire, turneul se desfășoară fără jucătorul declarat anterior.