



**CLA**  
**CYBERLIVE!**  
ARENA

# REGULAMIN

**REGULARNYCH TURNIEJÓW  
e-KOSZYKÓWKE W CLA**



## 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-koszykówki 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. Turnieje mogą być rozgrywane na komputerach osobistych (dalej „PC”) oraz platformie gamingowej PlayStation (dalej „PS”).
- 1.7. Wszystkie turnieje odbywają się na licencjonowanej wersji symulatora „NBA” wydanego przez 2K Sports (dalej „NBA”). Uczestnicy rywalizują w trybie „Quick Play” na poziomie trudności „Pro”.
- 1.8. W turniejach mogą brać udział tylko gracze, którzy ukończyli 18 lat. Każdy uczestnik musi posiadać odpowiednią akredytację i zgodę organizatora.
- 1.9. 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-koszykówki 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 regulaminowy czas gry oraz wszystkie dogrywki. Regulaminowy czas gry składa się z czterech kwart trwających po 5 jednostek czasu, które

łącznie są odpowiednikiem 20 minut czasu rzeczywistego. Jedna dogrywka trwa trzy jednostki czasu, które są odpowiednikiem 3 minut czasu rzeczywistego.

2.6. Jeżeli po upływie regulaminowego czasu gry mecz kończy się „remisem”, uczestnicy rozgrywają dogrywki, dopóki jeden z nich nie wygra dogrywki z przewagą co najmniej 1 punktu. Liczba dogrywek w meczu jest nieograniczona.

### 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 wyników wszystkich meczów rozegranych w ramach turnieju obliczany jest procent zwycięstw każdego uczestnika.

3.3. Jeżeli z powodu siły wyższej (punkt 5.) niemożliwe jest rozegranie lub dokończenie meczu, procent zwycięstw uczestników pozostaje niezmienny (dodawane jest 0%).

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

3.5. W przypadku uzyskania takiej samej wartości procentowej zwycięstw przez dwóch uczestników zwycięzca turnieju oraz pozostałe miejsca w turnieju są określane w oparciu o następujące zasady:

a. liczba punktów zdobytych we wszystkich meczach rozegranych w ramach turnieju;

b. bilans punktów 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 punktów zdobytych 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 zdobyciem pierwszych punktów w meczu lub przed zakończeniem pierwszej kwarty:

- 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.