



# CLA EuroCup电子足球赛 比赛规则

## 1. 一般规定

- 1.1 国际电竞比赛“CLA EuroCup”（简称“锦标赛”）的参赛选手来自电竞联盟CyberLive Arena（简称“CLA”）的每个组别，每个组别四名选手。
- 1.2 每场锦标赛都有一个专属号码（“赛季”）。
- 1.3 比赛分为三个阶段，总时长14日历天：
  - a) 第一阶段为资格赛（简称“CLA每日资格赛”），时长12日历天。
  - b) 第二阶段为小组赛（简称“CLA小组赛”），时长1日历天。
  - c) 第三阶段为季后赛（简称“CLA季后赛”），时长1日历天。
- 1.4 每次锦标赛结束后，都会决出一名“赛季冠军”。
- 1.5 比赛的所有阶段都在PlayStation平台上的Electronic Arts体育模拟器EA Sports FC 24的游戏环境中进行。
- 1.6 锦标赛面向18岁以上的电竞选手。主办方要求所有参赛者都必须持有必要的认证和许可。
- 1.7 锦标赛在专业的固定电竞场馆举行，参与者和组织者都必须遵循所有的健康和卫生标准。

## 2. CLA每日资格赛阶段的安排

- 2.1 CLA每日资格赛是比赛的第一轮资格赛，为期12个日历日，从周一到周五，为期两周。
- 2.2 选手在“Legendary”难度的“Kick-Off”模式中，以“Overall 95”的团队设置进行竞争。
- 2.3 CLA每日资格赛阶段包括选手之间的比赛（“系列赛”）。系列赛采用循环赛制进行，选手们在两个回合比赛中相互竞争。
- 2.4 比赛获胜者在常规比赛时间内决出。概念“常规比赛时间”指的是两个半场，包含了九十分钟的比赛时间段，等于实际的十分钟。
- 2.5 比赛环境中虚拟裁判奖励的额外时间也会会计入常规比赛时间。
- 2.6 比赛结果将在常规比赛时间结束时记录在系列赛数据中。
- 2.7 如果比赛在常规时间中以平局告终，则选手可选择游戏选项“Accept a Draw”以避免加时赛（Golden Goal、Classic或Penalty Shootout模式）。

### 3. 确定CLA每日资格赛阶段的系列赛冠军

- 3.1 根据比赛结果，选手可获得积分：
- a) 获胜可得3分。
  - b) 平局可得1分。
  - c) 落败可得0分。
- 3.2 如果比赛因不可抗力而无法举行或结束，则每名选手得0分。
- 3.3 如果比赛由于技术原因中断，则选手在比赛中断时的成绩将记录在积分榜上（“进球”部分），且会在决定系列赛获胜者时纳入考虑。
- 3.4 如果两名参与者的积分相同，则系列赛冠军和所有其他的排名都会根据以下条件决定：
- a) 所有系列赛比赛中的进球数和失球数之差。
  - b) 在所有系列赛中的总进球数。
  - c) 系列赛中正面交锋的进球数和失球数之差。
  - d) 在所有系列赛中正面交锋的总进球数。
  - e) 在所有联赛中胜率最高。
- 3.5 所有比赛结果都会输入锦标赛数据，且会定期在线更新。

### 4. 根据CLA每日资格赛的结果确定CLA小组赛的参赛选手

- 4.1 在每个系列赛结束时，参赛选手将根据其名次获得EuroCup积分（简称“积分”）：
- a) 第一名可得3分。
  - b) 第二名可得1分。
  - c) 第三名可得0分。
- 4.2 所有系列赛的成绩均列入组别排行榜。排行榜中的数据在每个系列赛结束时更新。
- 4.3 如果系列赛结束时多位选手积分相同，则组别按以下方式分配名次：

- a) 所有CLA每日资格赛比赛的得失球差。
- b) 所有CLA每日资格赛比赛的总进球数。
- c) 在CLA每日资格赛正面交锋中的得失球差。
- d) 在CLA每日资格赛期间正面交锋的总进球数。
- e) 在所有联赛中胜率最高。

4.4 获得本组前四名的选手将进入下一轮，即CLA小组赛阶段。

4.5 根据CLA每日资格赛成绩晋级下一轮的选手保留退出下一轮比赛的权利。在该情况下，在组别排行榜上紧随其后的选手将可继续参加比赛。

## 5. 根据CLA每日资格赛的结果确定CLA小组赛的参赛选手

5.1 如果比赛由于技术困难无法进行，则比赛取消。

5.2 取消的比赛不会重新安排，而且会保持在“取消”状态。

5.3 如果比赛由于技术原因无法进行，则比赛中断。中断的比赛不会重新安排，而且会保持在“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，比赛就可重新开始：

- a) 如果比赛尚未开始。
- b) 如果队伍选择有误。
- c) 如果队伍阵容选择错误。
- d) 如果主队/客队选择错误。

5.5 所有其他情况下，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，则会提前进行替换或进行紧急替换。

5.7 每当一名选手在比赛中被换下场时，其之前获得的分数都将判给替补上场的选手。

5.8 如果无法找到替补选手，系列赛将在没有原定球员的情况下继续进行。

## 6. CLA小组赛和CLA季后赛阶段的一般规定

- 6.1 CLA小组赛和CLA季后赛阶段在网上进行。
- 6.2 选手使用“Competitive Mode”功能，在Legendary难度等级的Ultimate Team模式中进行比赛。
- 6.3 系列赛的主场比赛使用不同的服务器：
  - a) 克罗地亚组别成员共享法兰克福服务器。
  - b) 乌克兰组别成员共享华沙服务器。
  - b) 波兰组别成员共享巴黎服务器。
- 6.4 在CLA小组赛和CLA季后赛阶段，组别选手可代表四支队伍参赛。队名包括一个组别标识符（UA代表乌克兰，HR代表克罗地亚，PL代表波兰）和一个序号（例如“UA队1”）。
- 6.5 根据选手在CLA日常资格赛中的成绩，将分配到同一组别。
- 6.6 分配选手至指定队伍，直至锦标赛结束，且不得更换。
- 6.7 CLA小组赛采用2局2胜制（BO2）。
- 6.8 CLA季后赛采用3局2胜制（BO3）。
- 6.9 系列赛的每场比赛都要进行，直至决出获胜者。如果比赛获胜者在常规比赛时间内没有决出，比赛将进入罚点球。
- 6.10 术语“常规比赛时间”指的是两个半场，包含了九十场比赛时间段，等于实际的十二分钟。

## 7. 根据CLA每日资格赛的结果确定CLA小组赛的参赛选手

- 7.1 CLA小组赛是锦标赛的第二（小组）阶段赛，每隔一个周六举行。
- 7.2 CLA每日资格赛结束后，每个组别各有四名选手进入CLA小组赛阶段。
- 7.3 在CLA小组赛阶段，将分成两个小组：小组A和小组B的分组情况如下：
  - 7.3.1 小组A接受：
    - a) 乌克兰组别第一名和第三名的选手。

b) 克罗地亚组别第二名和第四名的选手。

c) 波兰组别第二名和第三名的选手。

7.3.2 其余选手被分配到小组B。

7.4 在BO2系列赛中，玩家以“人人对战”的方式相互竞争。选手在每个系列赛中参加一场“主场”比赛和一场“客场”比赛。

7.5 所有比赛和系列赛的结果均记录在积分榜上，并定期在线更新。

7.6 BO2选手根据系列赛成绩获得积分：

a) 获胜可得3分。

b) 平局可得1分。

c) 落败可得0分。

7.7 如果多名选手获得的积分相同，则按下列方式确定小组排名：

a) 根据该阶段所有比赛中的进球数和失球数之差。

b) 个人比赛的结果。

c) 根据在系列赛中选手之间的的进球数和失球数之差。

7.8 各组的前两名选手将在次日的CLA季后赛中的胜者组进行角逐。

7.9 各组的第三名至第六名晋级CLA季后赛中的败者组。

## 8. CLA小组赛阶段的不可抗力情况

8.1 如果预定的比赛由于技术原因无法进行，则比赛取消。

8.2 取消的比赛不会重新安排，而且会保持在“取消”状态。

8.3 如果比赛过程中出现技术问题，则会重新连接，并从连接丢失时恢复。

8.4 如果在罚点球中断开连接，比赛将从常规时间的最后一分钟重新开始，选手必须重新进行断开连接时间内的进球。

8.5 如果官宣的选手因不可抗力无法参加比赛，则判其技术性失败（与之前的严重结果无关）。

- 8.6 如果官宣的选手因不可抗力无法继续参加比赛，则不进行替换，并判其在所有的比赛中技术性失败。

## 9. CLA季后赛阶段的安排

- 9.1 CLA季后赛是锦标赛的第三阶段，也是最后阶段，每两周在周日举行一次。该阶段的获胜者将成为本赛季的冠军。
- 9.2 根据CLA小组赛的结果，以双败淘汰赛的形式开展CLA季后赛。
- 9.3 胜者组的形式如下：
- a) 小组A排名第一的选手对阵小组B排名第二的选手。
  - b) 小组A排名第二的选手对阵小组B排名第一的选手。
- 9.4 败者组的形式如下：
- a) 小组A排名第三的选手对阵小组B排名第六的选手。
  - b) 小组A排名第四的选手对阵小组B排名第五的选手。
  - c) 小组A排名第五的选手对阵小组B排名第四的选手。
  - d) 小组A排名第六的选手对阵小组B排名第三的选手。
- 9.5 CLA季后赛阶段采用BO3系列赛赛制。系列赛的每场比赛都要进行，直至决出获胜者。如果在常规时间内没有决出获胜者，则通过罚点球确定。
- 9.6 在系列赛中主场首发的球员在积分榜上排名第一。
- 9.7 在胜者组系列赛中失败的选手继续参加败者组比赛。
- 9.8 在败者组系列赛中失败的选手将从锦标赛中淘汰出局。
- 9.9 所有比赛和系列赛的结果均记录在积分榜上，并定期在线更新。

## 10. CLA季后赛阶段的不可抗力情况

- 10.1 如果比赛过程中出现技术问题，则会重新连接，并从连接丢失时恢复。

- 10.2 如果由于技术问题导致预定的比赛无法进行，而解决该问题可能需要超过两个小时，则主办方保留提前结束比赛且不宣布获胜者的权利；在这种情况下，锦标赛的整个赛季将被视为取消。
- 10.3 如果官宣的选手因不可抗力无法参加比赛，则判其技术性失败并从将其从锦标赛中淘汰出局。