



REGULAMENTE

**PENTRU TURNEELE REGULATE DE
eHOCKEY 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 eHockey 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. Toate turneele se desfășoară pe platforma de jocuri PlayStation în mediul de joc al versiunii licențiate a simulatorului de fotbal american „NHL” de la editorul Electronic Arts (denumit în continuare NHL). Participanții concurează în modul „Joacă acum” la nivelul de dificultate „Super Star”.
- 1.7. Turneele sunt deschise jucătorilor cu vârsta de peste 18 ani. Toți participanții trebuie să dețină acreditările și aprobarea corespunzătoare din partea organizatorilor evenimentului.
- 1.8. 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 eHockey 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” înseamnă trei reprize cu o durată totală de șaizeci de unități de timp de joc, ceea ce reprezintă echivalentul a douăsprezece minute de timp efectiv.

2.7. Dacă meciul se termină la egalitate în timpul regulamentar de joc, participanții aleg opțiunea „Acceptă egalitatea”.

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 meciului, jucătorului i se acordă puncte:

- a) pentru victorie - 3 puncte.
- b) pentru remiză - 1 punct.
- c) pentru înfrângere - 0 puncte.

3.3. Dacă, din cauza unor circumstanțe de forță majoră (Secțiunea 5), desfășurarea sau finalizarea meciului este imposibilă, fiecare dintre participanți primește 0 puncte.

3.4. Dacă meciul a fost întrerupt din motive tehnice, rezultatul participanților în momentul în care a fost întrerupt se introduce în tabelul turneului (secțiunea „Goluri”) și se ia în considerare la stabilirea câștigătorului turneului.

3.5. Dacă doi participanți obțin un număr egal de puncte, câștigătorul turneului, precum și toate celelalte locuri în clasamentul turneului, se distribuie după cum urmează:

- a) după numărul de goluri marcate în toate întâlnirile desfășurate în cadrul turneului.
- b) după diferența de goluri marcate și primite în toate întâlnirile desfășurate în 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 goluri marcate în toate întâlnirile 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 primei reprize:

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.