

REGULAMIN  
REGULAMIN  
REGULAMIN



E-KOSZYKÓWKA

REGULAMIN

C Y B E R L I V E ! A R E N A

## **1. Postanowienia ogólne**

- 1.1 Międzynarodowy turniej CLA EuroCup eBasketball (dalej zwany „turniejem”) to esportowe rozgrywki, w których udział bierze czterech graczy z każdej dywizji ligi esportowej CyberLive!Arena („CLA”).
- 1.2 Każdemu turniejowi przypisywany jest unikalny numer (dalej – "Sezon").
- 1.3 Turniej trwa 21 dni kalendarzowych i składa się z trzech etapów:
  - a) Pierwszy etap – kwalifikacyjny (dalej – "CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers"), trwa 19 dni kalendarzowych.
  - b) Drugi etap – grupowy (dalej – "CLA EuroCup eBasketball Group Stage"), trwa 1 dzień kalendarzowy.
  - c) Trzeci etap – finałowy (dalej – "CLA EuroCup eBasketball Final Six"), trwa 1 dzień kalendarzowy.
- 1.4 Każdy turniej kończy się wyłonieniem zwycięzcy sezonu.
- 1.5 Wszystkie etapy turnieju odbywają się na platformie PlayStation w środowisku symulatora sportowego NBA wydawnictwa 2K Sports. Turniej nie jest powiązany ani sponsorowany przez firmę Take-Two Interactive Software, Inc. ani jej licencjodawców.
- 1.6 Wyniki wszystkich meczów, a także wyniki serii, są wprowadzane do tabeli turniejowej, która jest na bieżąco aktualizowana online.
- 1.7 Turniej jest otwarty dla graczy esportowych, którzy ukończyli 18 lat i uzyskali odpowiednią akredytację oraz zgodę organizatorów.
- 1.8 Wszystkie wydarzenia odbywają się w wyspecjalizowanych obiektach esportowych, gdzie uczestnicy i organizatorzy muszą przestrzegać ustalonych standardów sanitarnych i higienicznych.

## **2. Procedura przeprowadzenia etapu CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers**

- 2.1 CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers to pierwszy (kwalifikacyjny) etap turnieju, trwający 19 dni kalendarzowych, od wtorku do soboty, przez trzy tygodnie.
- 2.2 W tym etapie uczestnicy rywalizują w trybie Play Now na poziomie trudności Superstar.

- 2.3 W ramach etapu CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers uczestnicy rozgrywają serie spotkań (dalej – "serie"). Serie są rozgrywane systemem kołowym, przy czym każdy uczestnik gra z każdym dwukrotnie.
- 2.4 Zwycięzca meczu jest również wyłaniany w regulaminowym czasie gry. "Regulaminowy czas gry" oznacza cztery kwarty po pięć minut każda, co łącznie daje dwadzieścia minut gry. Czas trwania jednej dogrywki (dodatkowego czasu) wynosi trzy minuty gry. Czas gry jest równoważny rzeczywistemu czasowi.
- 2.5 Jeśli mecz zakończy się remisem w regulaminowym czasie gry, uczestnicy grają dogrywkę aż do momentu, gdy jeden z nich zakończy dogrywkę z przewagą co najmniej jednego punktu.
- 2.6 Jeśli po czterech dogrywkach nie zostanie wyłoniony zwycięzca, kolejny zaplanowany mecz zostaje anulowany.
- 2.7 Na zakończenie regulaminowego czasu gry wynik zostaje zapisany w statystykach serii.

### **3. Wyłanianie zwycięzcy serii w ramach etapu CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers**

- 3.1 Na podstawie wyników wszystkich meczów rozegranych w ramach serii obliczany jest procent zwycięstw każdego uczestnika.
- 3.2 Jeśli z powodu okoliczności siły wyższej przeprowadzenie lub zakończenie meczu staje się niemożliwe, każdemu uczestnikowi dodawane jest 0% do ogólnego procentu zwycięstw.
- 3.3 Jeśli mecz zostaje przerwany z powodów technicznych, wyniki uczestników w momencie przerwania są zapisywane w oficjalnych tabelach turniejowych (w sekcji „Punkty”) i uwzględniane przy wyłanianiu zwycięzcy turnieju.
- 3.4 Jeśli dwóch uczestników ma taką samą liczbę punktów, zwycięzca serii oraz wszystkie inne miejsca w tabeli turniejowej są ustalane w następujący sposób:
  - a) na podstawie różnicy punktów (zdobyte minus stracone) we wszystkich meczach rozegranych w serii;

- b) na podstawie łącznej liczby zdobytych punktów we wszystkich meczach rozegranych w serii;
- c) na podstawie różnicy punktów (zdobyte minus stracone) w bezpośrednich meczach w ramach serii;
- d) na podstawie najwyższego procentu zwycięstw we wszystkich turniejach ligowych.

3.5 Wyniki wszystkich meczów są zapisywane w statystykach turnieju, które są na bieżąco aktualizowane w czasie rzeczywistym.

#### **4. Wyłanianie uczestników etapu CLA EuroCup eBasketball Group Stage na podstawie wyników CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers**

- 4.1 Na zakończenie każdej serii uczestnicy otrzymują punkty EuroCup (dalej zwane „punktami”) na podstawie ich końcowego miejsca:
  - a) Pierwsze miejsce - 3 punkty
  - b) Drugie miejsce - 1 punkt
  - c) Trzecie miejsce - 0 punktów
- 4.2 Wyniki wszystkich serii są zapisywane w tabeli wyników dywizji, która jest aktualizowana na zakończenie każdej serii.
- 4.3 Jeśli kilku uczestników ma taką samą liczbę punktów na podstawie wyników serii, miejsca w tabeli liderów dywizji są ustalane w następujący sposób:
  - a) na podstawie różnicy punktów (zdobytych minus straconych) we wszystkich meczach etapu CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers;
  - b) na podstawie łącznej liczby zdobytych punktów we wszystkich meczach etapu CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers;
  - c) na podstawie różnicy punktów (zdobytych minus straconych) w bezpośrednich meczach w ramach etapu CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers;
  - d) na podstawie najwyższego procentu zwycięstw we wszystkich turniejach ligowych.
- 4.4 Uczestnicy, którzy zajęli cztery najwyższe miejsca w swojej dywizji, automatycznie awansują do następnego etapu — CLA Group Stage.

- 4.5 Jeśli gracz, który zakwalifikował się podczas CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers, nie może kontynuować udziału w turnieju z powodu nieprzewidzianych okoliczności, jego miejsce zajmuje kolejny najlepiej sklasyfikowany gracz w tabeli wyników dywizji.

## **5. Okoliczności siły wyższej na etapie CLA EuroCup Daily Qualifiers**

- 5.1 Jeśli zaplanowany mecz nie może się odbyć z powodu problemów technicznych, mecz zostaje uznany za odwołany.
- 5.2 Odwołane mecze nie są przekładane i zachowują status "Odwołano".
- 5.3 Jeśli podczas meczu z otwartym wynikiem wystąpią problemy techniczne uniemożliwiające jego zakończenie, mecz zostaje uznany za przerwany. Wynik przerwane meczu jest wpisywany do oficjalnej statystyki, ale zwycięstwo nie jest przyznawane żadnemu uczestnikowi. Przerwane mecze nie są rozgrywane ponownie i zachowują status "Przerwano".
- 5.4 Mecz może zostać wznowiony wyłącznie w określonych okolicznościach, jeśli problem zostanie zidentyfikowany przed rozpoczęciem lub zakończeniem pierwszej połowy:
- a) Mecz nie rozpoczął się zgodnie z harmonogramem.
  - b) Wybrano niewłaściwą drużynę.
  - c) Określono niewłaściwy skład drużyny.
  - d) Strony gospodarza/gości zostały wybrane niepoprawnie.

We wszystkich innych przypadkach mecz zostanie uznany za „Anulowany”.

- 5.5 W przypadkach, gdy gracz nie może uczestniczyć w meczu z powodu siły wyższej, można zorganizować pilne zastępstwo.
- 5.6 W przypadku zastąpienia uczestnika wszystkie wcześniej zdobyte punkty w bieżącej serii są przypisywane zawodnikowi zastępującemu.
- 5.7 Jeśli zastępstwo nie jest możliwe, seria jest kontynuowana bez pierwotnie zaplanowanego uczestnika.

## **6. Postanowienia ogólne dotyczące etapów CLA EuroCup eBasketball Group Stage oraz CLA EuroCup eBasketball Final Six**

- 6.1 Etapy CLA EuroCup eBasketball Group Stage i CLA EuroCup eBasketball Final Six odbywają się w formacie online.
- 6.2 Uczestnicy rywalizują w trybie „My Team” na poziomie trudności „Superstar”, z zastosowaniem reguł „Limited”.
- 6.3 Ograniczenia zasad są weryfikowane przez organizatora co trzy sezony.
- 6.4 Mecze odbywają się na serwerach „2K Sports”.
- 6.5 W ramach etapów CLA EuroCup eBasketball Group Stage i CLA EuroCup eBasketball Final Six uczestnicy dywizji mogą reprezentować trzy drużyny. Nazwy drużyn zawierają identyfikator dywizji (UA – Ukraina, HR – Chorwacja, PL – Polska) oraz numer porządkowy (np. "UA Team 1").
- 6.6 Drużyny są przydzielane uczestnikom jednej dywizji na podstawie ich wyników w CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers.
- 6.7 Po przydzieleniu drużyny uczestnik nie może jej zmienić do końca turnieju.
- 6.8 Mecze etapów CLA EuroCup eBasketball Group Stage i CLA EuroCup eBasketball Final Six są rozgrywane w formacie Best of 2 (dalej – "Bo2").
- 6.9 Każdy mecz w serii jest rozgrywany do momentu wyłonienia zwycięzcy. Jeśli mecz zakończy się remisem w regulaminowym czasie gry, uczestnicy przechodzą do dogrywki i grają do momentu, aż jeden z nich osiągnie przewagę przynajmniej jednego punktu. Liczba dogrywek w meczu jest nieograniczona.
- 6.10 Zwycięzca meczu jest również wyłaniany w regulaminowym czasie gry. "Regulaminowy czas gry" oznacza cztery kwarty po pięć minut każda, co w sumie daje dwadzieścia minut gry. Czas trwania jednej dogrywki (dodatkowego czasu) wynosi trzy minuty gry. Czas gry jest równoważny czasowi rzeczywistemu.

## **7. Procedura przeprowadzenia etapu CLA EuroCup eBasketball Group Stage**

- 7.1 CLA EuroCup eBasketball Group Stage to drugi etap turnieju, który odbywa się w niedziele co trzy tygodnie.
- 7.2 Na podstawie wyników CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers, do etapu CLA EuroCup eBasketball Group Stage awansuje czterech graczy z każdej dywizji, którzy zdobyli najwięcej EuroCup Points.
- 7.3 W etapie CLA EuroCup eBasketball Group Stage tworzone są trzy grupy po czterech uczestników: grupa A, grupa B i grupa C. Przydział graczy do grup odbywa się losowo, z zachowaniem jednej zasady: w jednej grupie nie może znajdować się więcej niż dwóch przedstawicieli tej samej dywizji.
- 7.4 Uczestnicy rywalizują w Bo2 seriach zgodnie z formatem każdy z każdym, gdzie każdy gracz rozgrywa mecze z pozostałymi uczestnikami swojej grupy. Każda seria obejmuje jeden mecz „u siebie” i jeden „na wyjeździe”.
- 7.5 Punkty są przyznawane na podstawie wyników meczów:
  - a) Zwycięstwo: 3 punkty
  - b) Remis: 1 punkt
  - c) Przegrana: 0 punktów
- 7.6 Jeśli kilku uczestników ma taką samą liczbę punktów, miejsca w tabeli grupowej są ustalane w następujący sposób:
  - a) na podstawie różnicy punktów (zdobytych minus straconych) we wszystkich meczach rozegranych w etapie CLA EuroCup eBasketball Group Stage;
  - b) na podstawie łącznej liczby zdobytych punktów we wszystkich meczach rozegranych w etapie CLA EuroCup eBasketball Group Stage;
  - c) na podstawie różnicy punktów (zdobytych minus straconych) w bezpośrednich meczach w ramach etapu CLA EuroCup eBasketball Group Stage;
  - d) na podstawie najwyższego procentu zwycięstw we wszystkich turniejach ligowych.
- 7.7 Uczestnicy, którzy zajęli pierwsze i drugie miejsce w swoich grupach, przechodzą do finałowego etapu turnieju — CLA EuroCup eBasketball Final Six. Pozostali gracze odpadają z turnieju.

## **8. Okoliczności siły wyższej w etapie CLA EuroCup eBasketball Group Stage**

- 8.1 Jeśli zaplanowany mecz nie może zostać rozegrany z powodu problemów technicznych, zostaje uznany za „Anulowany”. Anulowane mecze nie są ponownie planowane i zachowują status „Anulowany”.
- 8.2 W przypadku problemów technicznych podczas meczu, mecz zostaje odwołany, a drużynie gospodarzy przyznaje się techniczną porażkę.
- 8.3 Jeśli zarejestrowany gracz spóźni się na mecz lub nie może uczestniczyć w pierwszym meczu serii z powodu siły wyższej, otrzymuje techniczną porażkę za całą serię.
- 8.4 Jeśli zarejestrowany gracz nie jest w stanie kontynuować udziału w turnieju z powodu siły wyższej, nie jest dokonywana żadna zmiana, a gracz otrzymuje techniczną porażkę we wszystkich pozostałych meczach.

## **9. Procedura przeprowadzenia etapu CLA EuroCup eBasketball Final Six**

- 9.1 CLA EuroCup eBasketball Final Six to trzeci i ostatni etap turnieju, odbywający się w każdy poniedziałek, co trzy tygodnie. Zwycięzca tego etapu uznawany jest za mistrza sezonu.
- 9.2 Na podstawie wyników etapu CLA EuroCup eBasketball Group Stage, gracze tworzą grupę.
- 9.3 Uczestnicy rywalizują w Bo2 seriach zgodnie z formatem każdy z każdym, gdzie każdy gracz rozgrywa mecze z pozostałymi uczestnikami. Każda seria obejmuje jeden mecz „u siebie” i jeden „na wyjeździe”.
- 9.4 Wyniki wszystkich meczów, jak również rezultaty serii, są zapisywane w tabeli turniejowej, która jest na bieżąco aktualizowana w czasie rzeczywistym.
- 9.5 Punkty są przyznawane na podstawie wyników meczów:
  - a) Zwycięstwo: 3 punkty
  - b) Remis: 1 punkt
  - c) Przegrana: 0 punktów
- 9.6 Jeśli kilku uczestników ma taką samą liczbę punktów, miejsca w tabeli grupowej są ustalane w następujący sposób:

- a) na podstawie różnicy punktów (zdobytych minus straconych) we wszystkich meczach rozegranych w etapie CLA EuroCup eBasketball Final Six;
- b) na podstawie łącznej liczby zdobytych punktów we wszystkich meczach rozegranych w etapie CLA EuroCup eBasketball Final Six;
- c) na podstawie różnicy punktów (zdobytych minus straconych) w bezpośrednich spotkaniach w ramach etapu CLA EuroCup eBasketball Final Six;
- d) na podstawie najwyższego procentu zwycięstw we wszystkich turniejach ligowych.

9.7 Uczestnik, który zajmie pierwsze miejsce w etapie CLA EuroCup eBasketball Final Six na podstawie wyników rozegranych serii, zostaje ogłoszony zwycięzcą sezonu.

## **10. Okoliczności siły wyższej w etapie CLA EuroCup eBasketball Final Six**

- 10.1 Jeśli zaplanowany lub rozpoczęty mecz nie może się odbyć z powodu problemów technicznych, mecz zostaje anulowany, a drużynie gospodarzy przyznaje się przegraną techniczną.
- 10.2 Jeśli z powodu siły wyższej zarejestrowany gracz spóźnia się na mecz lub nie może wziąć udziału w pierwszym meczu serii, otrzymuje przegraną techniczną w tej serii.
- 10.3 Jeśli gracz nie może uczestniczyć w meczu z powodu siły wyższej, otrzymuje techniczną porażkę i zostaje wyeliminowany z turnieju.

## **11. Przestrzeganie Zasad Fair Play**

- 11.1 Uczestnikom turnieju surowo zabrania się angażowania w ustawianie meczów lub jakiegokolwiek układy, które z góry ustalają wyniki meczów, naruszając tym samym zasady integralności sportowej i uczciwości. Każda próba wpłynięcia na wyniki meczów, niezależnie od formy czy poziomu zaangażowania gracza, stanowi poważne naruszenie regulaminu turnieju.

- 11.2 Wszystkie drużyny i uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania zasad fair play, okazywania szacunku przeciwnikom oraz wypełniania swoich obowiązków w dobrej wierze, w pełnej zgodności z regulaminem turnieju.
- 11.3 Jeśli zostanie udowodnione, że uczestnik brał udział w ustawianiu meczów lub innych działaniach mających na celu manipulację wynikami, zostanie natychmiast zdyskwalifikowany z bieżącego turnieju i objęty zakazem udziału we wszystkich przyszłych zawodach organizowanych przez federację UCEF, ESUH, STEP oraz ligę CyberLive!Arena. Dyskwalifikacja jest ostateczna i nie podlega odwołaniu.