Regulamento

Do torneio

1. Disposições Gerais

1.1 O torneio internacional “CLA Weekend Cup” (doravante denominado “torneio”) é uma competição de eFutebol com a participação de jogadores que representam todas as divisões da liga de eSports CyberLive!Arena (doravante denominada “CLA”).

1.2 A cada torneio é atribuído um número único (doravante denominado “Temporada”).

1.3 O torneio realiza-se todos os fins de semana, ao longo de sábado e domingo.

1.4 Com base nos resultados de cada torneio, é determinado um vencedor (“vencedor da temporada”).

1.5 Todos os torneios são realizados na plataforma de jogo PlayStation, no ambiente do simulador desportivo FC 25 da EA Sports.

1.6 Este torneio não está afiliado nem é patrocinado pela Electronic Arts Inc. ou pelos seus licenciadores.

1.7 Atletas de esports com idade mínima de 18 anos podem participar nos torneios. Todos os participantes devem possuir a devida acreditação e autorização dos organizadores.

1.8 Os torneios são realizados em locais fixos especializados para esports, sendo obrigatório que tanto os participantes como os organizadores cumpram todas as normas sanitárias e de higiene.

1.9 Os participantes competem no modo “Ultimate Team”, com dificuldade “Legendary” e a funcionalidade “Competitive Mode” ativada.

1.10 São utilizados diferentes servidores para os jogos em casa:

a) divisão croata – servidor “Frankfurt”;

b) divisão ucraniana – servidor “Varsóvia”;

c) divisão polaca – servidor “Paris”;

1.11 No âmbito do torneio, os jogadores utilizam formações de equipas cujos nomes incluem o identificador da divisão (UA – Ucrânia, HR – Croácia, PL – Polónia) e um número sequencial (ex.: “UA Team 1”).

1.12 A equipa é atribuída ao participante até ao final do torneio e não pode ser alterada.

2. Procedimento do Torneio CLA Weekend Cup

2.1 Os torneios CLA Weekend Cup são divididos em dois grupos (“Grupo A” e “Grupo B”).

2.2 Os torneios em cada grupo são realizados em sistema de todos contra todos, com os participantes jogando entre si em quatro voltas.

2.3 Após o término do tempo regulamentar, o resultado é registado nas estatísticas do torneio. O vencedor da partida também é determinado com base no resultado do tempo regulamentar.

2.4 O termo “tempo regulamentar” refere-se a duas partes, cada uma com noventa unidades de tempo de jogo, o que equivale a doze minutos de tempo real.

2.5 Ao tempo regulamentar também pode ser somado tempo adicional atribuído por árbitros virtuais no ambiente do jogo.

2.6 Se o jogo terminar empatado dentro do tempo regulamentar, os participantes devem selecionar a opção “Aceitar empate”, sem prolongamento (sem os modos “Golo de Ouro”, “Clássico” ou “Penáltis”).

3. Determinação do vencedor do torneio

3.1 Cada participante joga quatro partidas contra cada um dos outros participantes do torneio (duas partidas “em casa” e duas “fora”).

3.2 Com base no resultado da partida, o jogador recebe pontos:

a) por vitória – 3 pontos

b) por empate – 1 ponto

c) por derrota – 0 pontos

3.3 Se, devido a circunstâncias de força maior (Seção 4), não for possível realizar ou concluir a partida, ambos os participantes recebem 0 pontos.

3.4 Se uma partida for interrompida por motivos técnicos, o resultado no momento da interrupção é registado na tabela do torneio (seção “Golos”) e considerado na determinação do vencedor do torneio.

3.5 Se vários participantes tiverem o mesmo número de pontos, as posições na tabela do torneio serão definidas da seguinte forma:

a) pela diferença de golos (marcados - sofridos) em todos os jogos da temporada atual do torneio

b) pelo número total de golos marcados em todos os jogos da temporada atual do torneio

c) pela diferença de golos nos confrontos diretos entre os jogadores empatados na temporada atual

d) pela maior percentagem de vitórias em todas as participações nos torneios da liga

4. Circunstâncias de força maior

4.1 Se uma partida agendada não puder ser realizada devido a problemas técnicos, a partida será considerada cancelada.

4.2 Partidas canceladas não são reagendadas e mantêm o status de “Cancelada”.

4.3 Se ocorrerem problemas técnicos durante a partida, é feito um novo acesso e a partida é retomada a partir do minuto em que ocorreu a interrupção.

4.4 A partida pode ser retomada nos casos descritos abaixo, desde que o erro tenha sido identificado antes do primeiro golo e/ou do final da primeira parte:

a) se a partida não tiver sido iniciada de acordo com o horário

b) se a equipa selecionada estiver incorreta

c) se a formação da equipa tiver sido configurada incorretamente

d) se o lado “casa”/“fora” tiver sido atribuído incorretamente

Em todos os outros casos, a partida será considerada cancelada.

4.5 Se, por circunstâncias de força maior, um jogador inscrito não puder participar na partida, será feita uma substituição programada ou de urgência, dependendo da situação. Se a substituição não for possível, o torneio continuará sem o jogador previamente inscrito.

4.6 Em caso de problema com o acesso à conta de jogo do participante, é feita uma substituição urgente por uma conta reserva.

5. Cumprimento dos princípios de Fair Play

5.1 É estritamente proibida a participação de jogadores em partidas combinadas, ou seja, jogos cujo resultado foi previamente acordado entre as partes em violação dos princípios de integridade e justiça esportiva. Qualquer tentativa de influenciar o resultado de uma partida, independentemente da sua forma ou do grau de envolvimento do jogador, é considerada uma infração grave do regulamento.

5.2 Todas as equipas e participantes devem cumprir os princípios do Fair Play, demonstrar respeito pelos adversários e cumprir as suas obrigações de boa-fé, em conformidade com as regras do torneio.

5.3 Caso seja comprovada a participação em partidas combinadas ou outras ações destinadas à manipulação de resultados, o participante será imediatamente excluído do torneio atual e perderá o direito de participar de qualquer competição organizada sob a égide das federações UCEF, ESUH, STEP e da liga CyberLive! Arena. A desclassificação é definitiva e não está sujeita a recurso.