



Регламент Проведення турніру

1. Загальні положення

- 1.1 Міжнародний турнір «CLA Weekend Cup» (далі — «турнір») є кіберспортивним змаганням, у якому беруть участь гравці, що представляють усі дивізіони кіберспортивної ліги CyberLive!Arena (далі — «CLA»).
- 1.2 Кожному турніру присвоюється унікальний номер (далі — «Сезон»).
- 1.3 Турнір проходить щовихідних, протягом суботи та неділі.
- 1.4 За підсумками кожного турніру визначається один переможець («переможець сезону»).
- 1.5 Усі турніри проходять на ігровій платформі PlayStation в ігровому середовищі спортивного симулятора FC 25 від видавця EA Sports.
- 1.6 Цей турнір не пов'язаний і не спонсорується компанією Electronic Arts Inc. або її ліцензіарами.
- 1.7 У турнірах можуть брати участь кіберспортсмени, які досягли 18-річного віку. Усі учасники повинні мати відповідну акредитацію та дозвіл від організаторів.
- 1.8 Турніри проводяться на спеціалізованих стаціонарних кіберспортивних майданчиках, при цьому як учасники, так і організатори зобов'язані дотримуватись усіх санітарно-гігієнічних норм.
- 1.9 Учасники змагаються в режимі «Ultimate Team» на рівні складності «Legendary» з увімкненою функцією «Competitive Mode».
- 1.10 Для проведення домашніх матчів використовуються різні сервери:
 - а) хорватський дивізіон — сервер «Франкфурт»;
 - б) український дивізіон — сервер «Варшава»;
 - в) польський дивізіон — сервер «Париж»;
- 1.11 У межах турніру гравці використовують склади команд, у назві яких міститься ідентифікатор дивізіону (UA — Україна, HR — Хорватія, PL — Польща) та порядковий номер (наприклад, «UA Team 1»)..

- 1.12 Команда закріплюється за учасником до закінчення турніру і не підлягає заміні.

2. Порядок проведення турніру CLA Weekend Cup

- 2.1 Турніри CLA Weekend Cup поділяються на дві групи (“Група А” та “Група В”).
- 2.2 Турніри в кожній групі проводяться за круговою системою, при цьому учасники грають між собою у чотири кола за принципом «кожен з кожним».
- 2.3 Після завершення основного ігрового часу результат заноситься до статистики турніру. Переможець матчу також визначається за підсумками основного часу.
- 2.4 Під терміном “основний ігровий час” маються на увазі два тайми, що складаються з дев’яноста одиниць ігрового часу, що еквівалентно дванадцяти хвилинам фактичного часу.
- 2.5 До основного ігрового часу також може бути зараховано додатковий час, наданий віртуальними арбітрами в ігровому середовищі.
- 2.6 Якщо матч завершився з рахунком “нічия” в основний ігровий час, учасники повинні обрати ігрову опцію “Погодитися на нічию” без овертаймів (режими “Золотий гол”, “Класика” або “Пенальті”).

3. Визначення переможця турніру

- 3.1 Кожен учасник грає по чотири матчі з кожним іншим учасником турніру (два матчі — “вдома” і два матчі — “на виїзді”).
- 3.2 За підсумками матчу гравцю нараховуються очки:
- а) за перемогу — 3 очки
 - б) за нічию — 1 очко
 - в) за поразку — 0 очок

- 3.3 Якщо через настання обставин форс-мажору (Розділ 4) провести або завершити матч неможливо, обом учасникам присуджується по 0 очок.
- 3.4 Якщо матч було перервано з технічних причин, результат на момент переривання вноситься до турнірної таблиці (розділ "Голи") і враховується при визначенні переможця турніру.
- 3.5 Якщо кілька учасників набрали однакову кількість очок, місця в турнірній таблиці розподіляються таким чином:
- а) за різницею забитих і пропущених голів у всіх матчах поточного сезону турніру
 - б) за кількістю забитих голів у всіх матчах поточного сезону турніру
 - в) за різницею забитих і пропущених голів у особистих зустрічах між гравцями в поточному сезоні турніру
 - г) за найвищим відсотком перемог за весь час участі в турнірах ліги

4. Обставини форс-мажору

- 4.1 Якщо запланований матч неможливо провести через технічні неполадки, матч вважається скасованим.
- 4.2 Скасовані матчі не переносяться та зберігають статус «Скасований».
- 4.3 Якщо під час матчу виникли технічні неполадки, здійснюється повторне підключення, і матч відновлюється з тієї хвилини, на якій сталося роз'єднання.
- 4.4 Матч може бути відновлений у випадках, описаних нижче, за умови, що помилку було виявлено до відкриття рахунку та/або завершення першого тайму:
- а) якщо матч не був розпочатий згідно з розкладом
 - б) якщо команда була вибрана неправильно
 - в) якщо склад команди був визначений неправильно
 - г) якщо сторона "дома"/"на виїзді" була вибрана неправильно

В усіх інших випадках такий матч вважатиметься скасованим.

- 4.5 Якщо через форс-мажорні обставини заявлений гравець не може взяти участь у матчі, залежно від ситуації проводиться планова або термінова заміна. Якщо заміну здійснити неможливо, турнір проводиться без попередньо заявленого гравця.
- 4.6 У разі виникнення проблеми з доступом до ігрового акаунта учасника, здійснюється термінова заміна на резервний акаунт.

5. Дотримання принципів чесної гри (Fair Play)

- 5.1 Учасникам турніру категорично заборонено брати участь у договірних матчах, тобто іграх, результат яких було заздалегідь узгоджено між сторонами в обхід принципів спортивної чесності та справедливості. Будь-яка спроба вплинути на результат матчу, незалежно від її форми та ступеня залученості гравця, вважається грубим порушенням регламенту.
- 5.2 Усі команди та учасники зобов'язані дотримуватись принципів чесної гри, виявляти повагу до суперників і сумлінно виконувати свої обов'язки відповідно до правил турніру.
- 5.3 У разі виявлення факту участі в договірних матчах або інших дій, спрямованих на маніпуляцію результатами ігор, учасник негайно відсторонюється від поточного турніру та позбавляється права брати участь у будь-яких змаганнях, що проводяться під егідою федерацій UCEF, ESUN, STEP та ліги CyberLive!Arena. Дискваліфікація є остаточною та не підлягає перегляду.