

CLA
CYBERLIVE!
ARENA

PRAVILA

**ZA REDOVNE CLA
eNOGOMET TURNIRE**



1. OPĆE ODREDBE

- 1.1. Turnir se odnosi na esports natjecanje između tri i pet igrača.
- 1.2. Svaki turnir ima jedinstveni broj (u daljnjem tekstu «Sezona»).
- 1.3. CLA eFootball turniri održavaju se svakodnevno tijekom cijele kalendarske godine.
- 1.4. Izraz «Kalendarska godina» odnosi se na razdoblje između 1. siječnja i 31. prosinca. Svaka godina se sastoji od dvanaest mjeseci (etapa).
- 1.5. Na kraju svakog mjeseca određuje se pet najboljih igrača grupe.
- 1.6. Svi turniri se održavaju na PlayStation igraćoj konzoli.
- 1.7. Svi turniri se održavaju na PlayStation igraćoj konzoli licencirana verzija nogometnog simulatora "EA Sports FC" od izdavača Electronic Arts (u daljnjem tekstu "FC").
- 1.8. Ako se turnir održava u okruženju FC igre, sudionici se natječu u Kick-Off načinu na "Legendary" razini težine.
- 1.9. Turniri su otvoreni za igrače starije od 18 godina. Svi sudionici moraju imati ispravne osobne dokumente i odobrenje organizatora događaja.
- 1.10. Svi turniri se održavaju u specijaliziranim stacionarnim esports prostorima, a sudionici i organizatori moraju se pridržavati svih sanitarnih i higijenskih normi.

2. PROCEDURA NATJECANJA

- 2.1. U sklopu turnira, svaki sudionik je raspoređen u jednu momčad s aktualnim sastavom u vrijeme natjecanja, putem online izvlačenja.
- 2.2. CLA eFootball turniri održavaju se po kružnom sistemu, a sudionici igraju u dva kola po principu «svaki čovjek za svakog čovjeka».
- 2.3. Ako ima više od pet sudionika koji žele sudjelovati na istom turniru, sudionici se dijele u dvije skupine («Grupa A» i «Grupa B») i igraju dva odvojena turnira.

2.4. Rezultat se upisuje u statistiku turnira do kraja glavnog (regularnog) vremena. Pobjednik utakmice se također utvrđuje unutar glavnog (regularnog) vremena utakmice.

2.5. Izraz «Playing time» znači dva poluvremena koja se sastoje od devedeset jedinica vremena za igru, što je ekvivalent deset minuta stvarnog vremena.

2.6. Dodatno vrijeme koje dodijele virtualni suci u okruženju igre također se može računati kao dio regularnog vremena igre.

2.7. Ako utakmica završi s "Tie — neriješenim rezultatom» unutar regularnog vremena utakmice, sudionici biraju opciju igre «Prihvati izjednačenje» bez produžetaka (način Zlatnog gola, Klasični ili Penal).

3. ODREĐIVANJE POBJEDNIKA TURNIRA

3.1. Svaki sudionik igra dvije utakmice protiv svakog drugog sudionika na turniru (jedan meč—"kod kuće" i jedan meč—"u gostima»).

3.2. Na temelju rezultata utakmice, igraču se dodjeljuju bodovi:

- a) za pobjedu — 3 boda.
- b) za remi — 1 bod.
- c) za poraz — 0 bodova.

3.3. Ako je zbog okolnosti više sile (Odjeljak 5.) nemoguće održati ili završiti utakmicu, sudionicima se dodjeljuje po 0 bodova.

3.4. Ako je utakmica prekinuta iz tehničkih razloga, rezultat sudionika u trenutku kada je prekinut upisuje se u turnirsku tablicu (odjeljak «Golovi») i uzima u obzir pri određivanju pobjednika turnira.

3.5. Ako dva sudionika osvoje jednak broj bodova, pobjednik turnira, kao i sva ostala mjesta u turnirskoj tabeli, raspoređuju se na sljedeći način: a) po broju postignutih golova u svim susretima održanim na turniru. b) razlikom postignutih i primljenih golova u svim susretima održanim unutar turnira.

3.6. Rezultati svih utakmica unose se u službenu statistiku turnira, koja se ažurira online.

4. ODREĐIVANJE PRVIH PET IGRAČA MJESECA

4.1. Na kraju svakog mjeseca među svim sudionicima natjecanja određuje se pet najboljih igrača (u daljnjem tekstu: Ocjena "Top-5").

4.2. Igrači koji su sudjelovali na više od trideset turnira u mjesec dana mogu ući u "Top-5".

4.3. Prilikom raspodjele mjesta u "Top-5" uzimaju se u obzir sljedeći kriteriji:

- a) postotak pobjeda u kalendarskom mjesecu.
- b) prema broju postignutih golova na svim susretima održanim tijekom kalendarskog mjeseca.

5. OKOLNOSTI VIŠE SILE

5.1. Ako se zakazana utakmica ne može odigrati zbog tehničkih problema, utakmica se otkazuje.

5.2. Otkazani mečevi se ne odgađaju; zadržavaju status "Otkazano".

5.3. Ako utakmica ima tehničkih problema i više se ne može igrati, utakmica se poništava. Prekinuti mečevi se ne odgađaju; drže se u statusu "Prekinut".

5.4. Utakmica se može nastaviti u dolje opisanim slučajevima, pod uvjetom da je pogreška otkrivena prije otvaranja rezultata i/ili kraja prvog poluvremena:

- a) ako utakmica nije počela prema rasporedu.
- b) ako je tim pogrešno odabran.
- c) ako je sastav momčadi bio pogrešno definiran.
- d) ako je domaća/u gostima strana pogrešno odabrana.

5.5. U drugim slučajevima, takva utakmica će se smatrati otkazanom.

5.6. Ako zbog okolnosti više sile određeni igrač ne može sudjelovati u utakmici, ovisno o okolnostima, provodi se prijevremena ili hitna zamjena igrača. Ako je nemoguće izvršiti zamjenu, turnir se igra bez prethodno određenog igrača.