

REGULAMIN
REGULAMIN
REGULAMIN



E-KOSZYKÓWKA

REGULAMIN

1. Postanowienia ogólne

- 1.1 Międzynarodowy turniej CLA EuroCup (dalej zwany „turniejem”) to esportowe rozgrywki, w których udział bierze czterech graczy z każdej dywizji ligi esportowej CyberLive!Arena („CLA”).
- 1.2 Każdy turniej posiada unikalny numer sezonu („Sezon”) i trwa 21 dni kalendarzowych, podzielonych na cztery etapy:
 - a) CLA EuroCup eKoszykówka Dienne Kwalifikacje (Etap 1 - Kwalifikacje): Jest to pierwszy etap kwalifikacyjny, który trwa 18 dni.
 - b) CLA EuroCup eKoszykówka Ostatnia Szansa (Etap 2 - Ostatnia Szansa): Jednodniowy etap grupowy oferujący ostatnią możliwość zakwalifikowania się.
 - c) CLA EuroCup eKoszykówka Faza Grupowa (Etap 3 - Faza Grupowa): Kolejny jednodniowy etap grupowy, który jeszcze bardziej zawęży grono uczestników.
 - d) CLA EuroCup eKoszykówka Finałowa Szóstka (Etap 4 - Finałowa Szóstka): Jednodniowy etap końcowy, podczas którego wyłaniany jest mistrz sezonu.
- 1.3 Każdy turniej kończy się wyłonieniem zwycięzcy sezonu.
- 1.4 Wszystkie etapy turnieju odbywają się na platformie PlayStation w symulatorze sportowym NBA 2K.
- 1.5 Turniej jest otwarty dla graczy esportowych, którzy ukończyli 18 lat i uzyskali odpowiednią akredytację oraz zgodę organizatorów.
- 1.6 Wszystkie wydarzenia odbywają się w wyspecjalizowanych obiektach esportowych, gdzie uczestnicy i organizatorzy muszą przestrzegać ustalonych standardów sanitarnych i higienicznych.

2. Procedura CLA EuroCup eKoszykówka Dienne Kwalifikacje

- 2.1 CLA EuroCup eKoszykówka Dienne Kwalifikacje to pierwszy (kwalifikacyjny) etap turnieju. Etap ten trwa 18 dni kalendarzowych i odbywa się od wtorku do piątku przez trzy tygodnie.
- 2.2 W tym etapie uczestnicy rywalizują w trybie Play Now na poziomie trudności Superstar.

- 2.3 W ramach CLA EuroCup eKoszykówka Dienne Kwalifikacje uczestnicy rozgrywają serię meczów (dalej zwaną „serią”). Seria odbywa się w systemie każdy z każdym, a uczestnicy grają ze sobą dwie rundy.
- 2.4 Zwycięzca meczu jest wyłaniany podczas regulaminowego czasu gry, który obejmuje cztery kwarty po pięć minut każda, co daje łącznie 20 minut czasu gry. W przypadku remisu rozgrywane są dogrywki trwające po trzy minuty. Cały czas gry mierzony jest w czasie rzeczywistym.
- 2.5 Jeśli mecz kończy się remisem w regulaminowym czasie, zawodnicy przechodzą do dogrywki i grają, aż jeden z nich osiągnie przewagę przynajmniej 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 CLA EuroCup eKoszykówka Dienne Kwalifikacje

- 3.1 Procent zwycięstw każdego uczestnika obliczany jest na podstawie wyników wszystkich rozegranych meczów w ramach serii.
- 3.2 Jeśli z powodu nieprzewidzianych okoliczności rozegranie meczu jest niemożliwe, każdemu uczestnikowi przyznaje się 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 i pozostałe miejsca w tabeli turniejowej są ustalane w następujący sposób:
 - a) Na podstawie różnicy punktów (zdobytych do straconych) we wszystkich meczach serii.
 - b) Na podstawie łącznej liczby zdobytych punktów we wszystkich meczach serii.

- c) c) Na podstawie różnicy punktów (zdobytych do straconych) 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 CLA EuroCup eKoszykówka Ostatnia Szansa i CLA EuroCup eKoszykówka Faza Grupowa na podstawie wyników CLA EuroCup eKoszykówka Dienne Kwalifikacje

- 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 koniec serii, miejsca w tabeli wyników dywizji są ustalane w następujący sposób:
 - a) Na podstawie różnicy punktów (zdobytych do straconych) we wszystkich meczach rozegranych podczas CLA EuroCup eKoszykówka Dienne Kwalifikacje.
 - b) Na podstawie łącznej liczby zdobytych punktów we wszystkich meczach rozegranych podczas CLA EuroCup eKoszykówka Dienne Kwalifikacje.
 - c) Na podstawie różnicy punktów (zdobytych do straconych) w bezpośrednich meczach rozegranych podczas CLA EuroCup eKoszykówka Dienne Kwalifikacje.
 - d) Na podstawie najwyższego procentu zwycięstw we wszystkich turniejach ligowych.

- 4.4 Uczestnicy, którzy zajmują pierwsze i drugie miejsce w swoich dywizjach, automatycznie przechodzą do trzeciego etapu turnieju: CLA EuroCup eKoszykówka Faza Grupowa.
- 4.5 Uczestnicy, którzy zajmują trzecie i czwarte miejsce w swoich dywizjach, tworzą jedną grupę w kolejnym etapie turnieju: CLA EuroCup eKoszykówka Ostatnia Szansa.
- 4.6 Jeśli gracz, który zakwalifikował się podczas CLA EuroCup eKoszykówka Dienne Kwalifikacje, nie może kontynuować udziału w turnieju z powodu nieprzewidzianych okoliczności, jego miejsce zajmuje kolejny najlepiej sklasyfikowany gracz w tabeli wyników dywizji.

5. Siła Wyższa Podczas CLA EuroCup eKoszykówka Dienne Kwalifikacje

- 5.1 Jeśli zaplanowany mecz nie może zostać rozegrany z powodu problemów technicznych, zostaje oznaczony jako „Anulowany” i nie jest ponownie planowany.
- 5.2 Jeśli problemy techniczne wystąpią podczas meczu z aktywnym wynikiem, co uniemożliwia jego dokończenie, mecz zostaje uznany za „Przerwany”. Wynik przerwane meczu jest zapisywany w oficjalnych statystykach, jednak zwycięzca nie zostaje ogłoszony. Przerwane mecze nie są ponownie planowane i zachowują status „Przerwany”.
- 5.3 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”.

- 5.4 W przypadkach, gdy gracz nie może uczestniczyć w meczu z powodu siły wyższej, można zorganizować pilne zastępstwo. Wszystkie wcześniej zdobyte punkty zostają przekazane zastępującemu graczowi.

5.5 Jeśli zastępstwo nie jest możliwe, seria jest kontynuowana bez pierwotnie zaplanowanego uczestnika.

6. Postanowienia Ogólne dla CLA EuroCup eKoszykówka Ostatnia Szansa, CLA EuroCup eKoszykówka Faza Grupowa i CLA EuroCup eKoszykówka Finałowa Szóstka

- 6.1 Etapy CLA EuroCup eKoszykówka Ostatnia Szansa, CLA EuroCup eKoszykówka Faza Grupowa i CLA EuroCup eKoszykówka Finałowa Szóstka odbywają się 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 Podczas etapów CLA EuroCup eKoszykówka Ostatnia Szansa, CLA EuroCup eKoszykówka Faza Grupowa i CLA EuroCup eKoszykówka Finałowa Szóstka uczestnicy z każdej dywizji mogą reprezentować jedną z czterech drużyn. Nazwy drużyn zawierają identyfikator dywizji (UA - Ukraina, HR - Chorwacja, PL - Polska, RO - Rumunia) oraz numer kolejny (np. „UA Team 1”).
- 6.6 Drużyny są przydzielane uczestnikom z tej samej dywizji na podstawie wyników w CLA EuroCup eKoszykówka Dienne Kwalifikacje. Po przydzieleniu drużyny uczestnik nie może jej zmienić do końca turnieju.
- 6.7 Mecze w etapach CLA EuroCup eKoszykówka Ostatnia Szansa, CLA EuroCup eKoszykówka Faza Grupowa i CLA EuroCup eKoszykówka Finałowa Szóstka rozgrywane są w formacie Best of 2 (dalej „Bo2”).
- 6.8 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.
- 6.9 Zwycięzca meczu jest wyłaniany w regulaminowym czasie gry, który składa się z czterech kwart po pięć minut każda, co daje łącznie 20 minut gry. Każda dogrywka trwa trzy minuty. Cały czas gry jest mierzony w czasie rzeczywistym.

7. Procedura dla CLA EuroCup eKoszykówka Ostatnia Szansa

- 7.1 CLA EuroCup eKoszykówka Ostatnia Szansa to drugi (grupowy) etap turnieju, który odbywa się w soboty co trzy tygodnie.
- 7.2 Gracze, którzy zajęli trzecie i czwarte miejsce w swoich dywizjach podczas CLA EuroCup eKoszykówka Dienne Kwalifikacje, przechodzą do etapu CLA EuroCup eKoszykówka Ostatnia Szansa.
- 7.3 W tym etapie tworzona jest jedna grupa.
- 7.4 Uczestnicy rywalizują w Bo2 seriach zgodnie z formatem każdy z każdym, gdzie każdy gracz rozgrywa mecze z pozostałymi uczestnikami. W każdej serii jeden mecz jest rozgrywany „u siebie”, a drugi „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, ich pozycje w tabeli grupowej są ustalane na podstawie:
- a) Różnicy punktów (zdobytych do straconych) we wszystkich meczach etapu CLA EuroCup eKoszykówka Ostatnia Szansa.
 - b) Łącznej liczby zdobytych punktów we wszystkich meczach etapu CLA EuroCup eKoszykówka Ostatnia Szansa.
 - c) Różnicy punktów (zdobytych do straconych) w bezpośrednich meczach etapu CLA EuroCup eKoszykówka Ostatnia Szansa.
 - d) Najwyższego procentu zwycięstw we wszystkich meczach ligowych.
- 7.7 Uczestnicy, którzy zajmują miejsca od pierwszego do czwartego w grupie, przechodzą do kolejnego etapu: CLA EuroCup eKoszykówka Faza Grupowa.
- 7.8 Uczestnicy, którzy zajmują miejsca od piątego do ósmego w grupie, są eliminowani z turnieju.

8. Procedura dla CLA EuroCup eKoszykówka Faza Grupowa

- 8.1 CLA EuroCup eKoszykówka Finałowa Szóstka to czwarty i ostatni etap turnieju, który odbywa się w poniedziałki co trzy tygodnie.
- 8.2 Lista uczestników CLA EuroCup eKoszykówka Faza Grupowa składa się z graczy, którzy zajęli pierwsze i drugie miejsce w swoich dywizjach podczas

CLA EuroCup eKoszykówka Dienne Kwalifikacje, a także z graczy, którzy zajęli miejsca od pierwszego do czwartego w etapie CLA EuroCup eKoszykówka Ostatnia Szansa.

- 8.3 Łącznie dwunastu graczy z czterech dywizji bierze udział w CLA EuroCup eKoszykówka Faza Grupowa.
- 8.4 W ramach CLA EuroCup eKoszykówka Faza Grupowa tworzone są trzy grupy po czterech uczestników: Grupa A, Grupa B i Grupa C. Gracze są przydzielani do grup losowo, z jedną zasadą: w jednej grupie nie może znaleźć się więcej niż dwóch graczy z tej samej dywizji.
- 8.5 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”.
- 8.6 Punkty są przyznawane na podstawie wyników meczów:
 - a) Zwycięstwo: 3 punkty
 - b) Remis: 1 punkt
 - c) Przegrana: 0 punktów
- 8.7 Jeśli kilku uczestników ma taką samą liczbę punktów, ich pozycje w tabeli grupowej są ustalane na podstawie:
 - a) Różnicy punktów (zdobytych do straconych) we wszystkich meczach etapu CLA EuroCup eKoszykówka Faza Grupowa.
 - b) Łącznej liczby zdobytych punktów we wszystkich meczach etapu CLA EuroCup eKoszykówka Faza Grupowa.
 - c) Różnicy punktów (zdobytych do straconych) w bezpośrednich meczach etapu CLA EuroCup eKoszykówka Faza Grupowa.
 - d) Najwyższego procentu zwycięstw we wszystkich meczach ligowych.
- 8.8 Uczestnicy, którzy zajmują pierwsze i drugie miejsce w swoich grupach, przechodzą do finałowego etapu turnieju: CLA EuroCup eKoszykówka Finałowa Szóstka. Pozostali gracze są eliminowani z turnieju.

9. Siła Wyższa Podczas CLA EuroCup eKoszykówka Faza Grupowa

- 9.1 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”.
- 9.2 Jeśli problemy techniczne wystąpią podczas meczu, mecz zostaje anulowany, a drużynie gospodarza przyznawana jest techniczna porażka.
- 9.3 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.
- 9.4 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.

10. Postupak za CLA EuroCup eKošarka Finalnih Šest

- 10.1 CLA EuroCup eKoszykówka Finałowa Szóstka to czwarty i ostatni etap turnieju, który odbywa się w poniedziałki co trzy tygodnie. Zwycięzca tego etapu zostaje ogłoszony mistrzem sezonu.
- 10.2 Na podstawie wyników CLA EuroCup eKoszykówka Faza Grupowa gracze są przypisywani do jednej wspólnej grupy.
- 10.3 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”.
- 10.4 Wyniki wszystkich meczów, jak również rezultaty serii, są zapisywane w tabeli turniejowej, która jest na bieżąco aktualizowana w czasie rzeczywistym.
- 10.5 Punkty są przyznawane na podstawie wyników meczów:
 - a) Zwycięstwo: 3 punkty
 - b) Remis: 1 punkt
 - c) Przegrana: 0 punktów
- 10.6 Jeśli kilku uczestników ma taką samą liczbę punktów, ich pozycje w tabeli turniejowej są ustalane na podstawie:

- a) Różnicy punktów (zdobytych do straconych) we wszystkich meczach etapu CLA EuroCup eKoszykówka Finałowa Szóstka.
 - b) Łącznej liczby zdobytych punktów we wszystkich meczach etapu CLA EuroCup eKoszykówka Finałowa Szóstka.
 - c) Różnicy punktów (zdobytych do straconych) w bezpośrednich meczach etapu CLA EuroCup eKoszykówka Finałowa Szóstka.
 - d) Najwyższego procentu zwycięstw we wszystkich meczach ligowych.
- 10.7 Uczestnik, który zajmie pierwsze miejsce w etapie CLA EuroCup eKoszykówka Finałowa Szóstka na podstawie wyników rozegranych serii, zostaje ogłoszony mistrzem sezonu.

11. Siła Wyższa Podczas CLA EuroCup eKoszykówka Finałowa Szóstka

- 11.1 Jeśli zaplanowany lub rozpoczęty mecz nie może się odbyć z powodu problemów technicznych, mecz zostaje anulowany, a drużynie gospodarzy przyznaje się przegraną techniczną.
- 11.2 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.
- 11.3 Jeśli gracz nie może uczestniczyć w meczu z powodu siły wyższej, otrzymuje techniczną porażkę i zostaje wyeliminowany z turnieju.

12. Przestrzeganie Zasad Fair Play

- 12.1 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.
- 12.2 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.
- 12.3 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 federacje UCEF, ESUH, STEP oraz ligę CyberLive!Arena. Dyskwalifikacja jest ostateczna i nie podlega odwołaniu.