



# REGULAMIN DNIA

**REGULARNE TURNIEJE CLA  
TURNIEJE e-HOKEJA**



## 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

- 1.1. Termin „turniej” odnosi się do zawodów e-sportowych z udziałem trzech lub pięciu graczy.
- 1.2. Każdy turniej ma przypisany unikatowy numer (dalej „sezon”).
- 1.3. Turnieje CLA e-hokeja odbywają się codziennie przez cały rok kalendarzowy.
- 1.4. Termin „rok kalendarzowy” oznacza okres od 1 stycznia do 31 grudnia. Każdy rok kalendarzowy składa się z 12 miesięcy (etapów).
- 1.5. Na koniec miesiąca określanych jest pięciu najlepszych graczy w grupie.
- 1.6. Wszystkie turnieje odbywają się na platformie gamingowej PlayStation na licencjonowanej wersji symulatora „NHL” wydanego przez Electronic Arts (dalej „NHL”). Uczestnicy rywalizują w trybie „Play Now” na poziomie trudności „Super Star”.
- 1.7. W turniejach mogą brać udział tylko gracze, którzy ukończyli 18 lat. Każdy uczestnik musi posiadać odpowiednią akredytację i zgodę organizatora.
- 1.8. Turnieje odbywają się w przygotowanych w tym celu profesjonalnych stacjonarnych obiektach e-sportowych. Zarówno uczestnicy, jak i organizatorzy są zobowiązani do przestrzegania wszelkich norm sanitarnych i higienicznych.

## 2. PRZEBIEG ZAWODÓW

- 2.1. Każdy uczestnik turnieju na czas trwania zawodów jest przypisany do jednej drużyny. W tym celu stosowane jest losowanie online.
- 2.2. Turnieje CLA e-hokeja odbywają się w systemie kołowym, w ramach którego każdy uczestnik rozgrywa po dwie rundy gry z każdym innym uczestnikiem.
- 2.3. Jeżeli w jednym turnieju chce wziąć udział więcej niż pięciu uczestników, są oni dzieleni na dwie grupy („grupę A” i „grupę B”) i rozgrywają dwa osobne turnieje.

2.4. Po zakończeniu regulaminowego czasu gry wyniki są wprowadzane do statystyk turnieju. Zwycięzca meczu również jest określany w regulaminowym czasie gry.

2.5. Termin „czas gry” oznacza trzy tercje trwające łącznie 60 jednostek czasu, które są odpowiednikiem 12 minut czasu rzeczywistego.

2.6. Jeżeli mecz kończy się „remisem” w regulaminowym czasie gry, uczestnicy wybierają „Accept a Tie” (Akceptuj remis).

### 3. OKREŚLANIE ZWYCIĘZCY TURNIEJU

3.1. Każdy uczestnik rozgrywa dwa mecze przeciwko każdemu innemu uczestnikowi turnieju (jeden mecz w roli gospodarza i jeden w roli gościa).

3.2. Na podstawie wyniku meczu gracze otrzymują odpowiednią liczbę punktów określaną zgodnie z poniższym schematem:

- a) 3 punkty za zwycięstwo;
- b) 1 punkt za remis;
- c) 0 punktów za porażkę.

3.3. Jeżeli z powodu siły wyższej (punkt 5.) niemożliwe jest rozegranie lub dokończenie meczu, jego uczestnicy otrzymują 0 punktów.

3.4. Jeżeli mecz jest przerwany z przyczyn technicznych, do turniejowej tabeli wprowadzany jest wynik z chwili przerwania meczu (sekcja „Gole”), który następnie jest brany pod uwagę podczas określenia zwycięzcy turnieju.

3.5. W przypadku zdobycia takiej samej liczby punktów przez dwóch uczestników, zwycięzca turnieju oraz pozostałe miejsca w turnieju są określane w oparciu o następujące zasady: a) liczba goli zdobytych we wszystkich meczach rozegranych w ramach turnieju;

b) bilans goli zdobytych i straconych we wszystkich meczach rozegranych w ramach turnieju. 3.6. Wyniki wszystkich meczów są wprowadzane do aktualizowanych online oficjalnych statystyk turnieju.

## 4. OKREŚLANIE PIĘCIU NAJLEPSZYCH GRACZY MIESIĄCA

4.1. Na koniec każdego miesiąca spośród wszystkich uczestników zawodów wyłanianych jest pięciu najlepszych graczy (dalej „najlepsza 5”).

4.2. Graczami najlepszej 5 mogą zostać gracze, którzy wzięli udział w ponad 30 turniejach w ciągu miesiąca.

4.3. W celu określenia najlepszej 5 stosowane są następujące kryteria:

a) procent wygranych w miesiącu kalendarzowym;

b) liczba goli strzelonych we wszystkich meczach rozegranych w ramach turnieju w miesiącu kalendarzowym.

## 5. SIŁA WYŻSZA

5.1. Jeżeli z przyczyn technicznych niemożliwe jest rozegranie zaplanowanego meczu, mecz ten zostaje anulowany.

5.2. Anulowane mecze nie podlegają przełożeniu – otrzymują status „Anulowany”.

5.3. Jeśli podczas meczu wystąpią problemy techniczne i nie można kontynuować rozgrywki, zostaje on anulowany. Przerwane mecze nie podlegają przełożeniu – zachowują status „Przerwany”.

5.4. Mecz może zostać wznowiony w określonych poniżej przypadkach, pod warunkiem wykrycia błędu przed strzeleniem pierwszej bramki w meczu lub przed zakończeniem pierwszej części gry:

a) mecz nie rozpoczął się zgodnie z harmonogramem,

b) została wybrana nieprawidłowa drużyna,

c) określono nieprawidłowe składy drużyn,

d) określono nieprawidłowe drużyny w roli gospodarzy/gości.

5.5. W innych przypadkach mecz zostaje uznany za anulowany.

5.6. Jeżeli z powodu działania siły wyższej zgłoszony zawodnik nie może wziąć udziału w meczu, w zależności od okoliczności przeprowadza się wcześniejszą lub pilną wymianę zawodnika. Jeśli nie można wymienić zawodnika, turniej rozgrywany jest bez wcześniej zgłoszonego gracza.