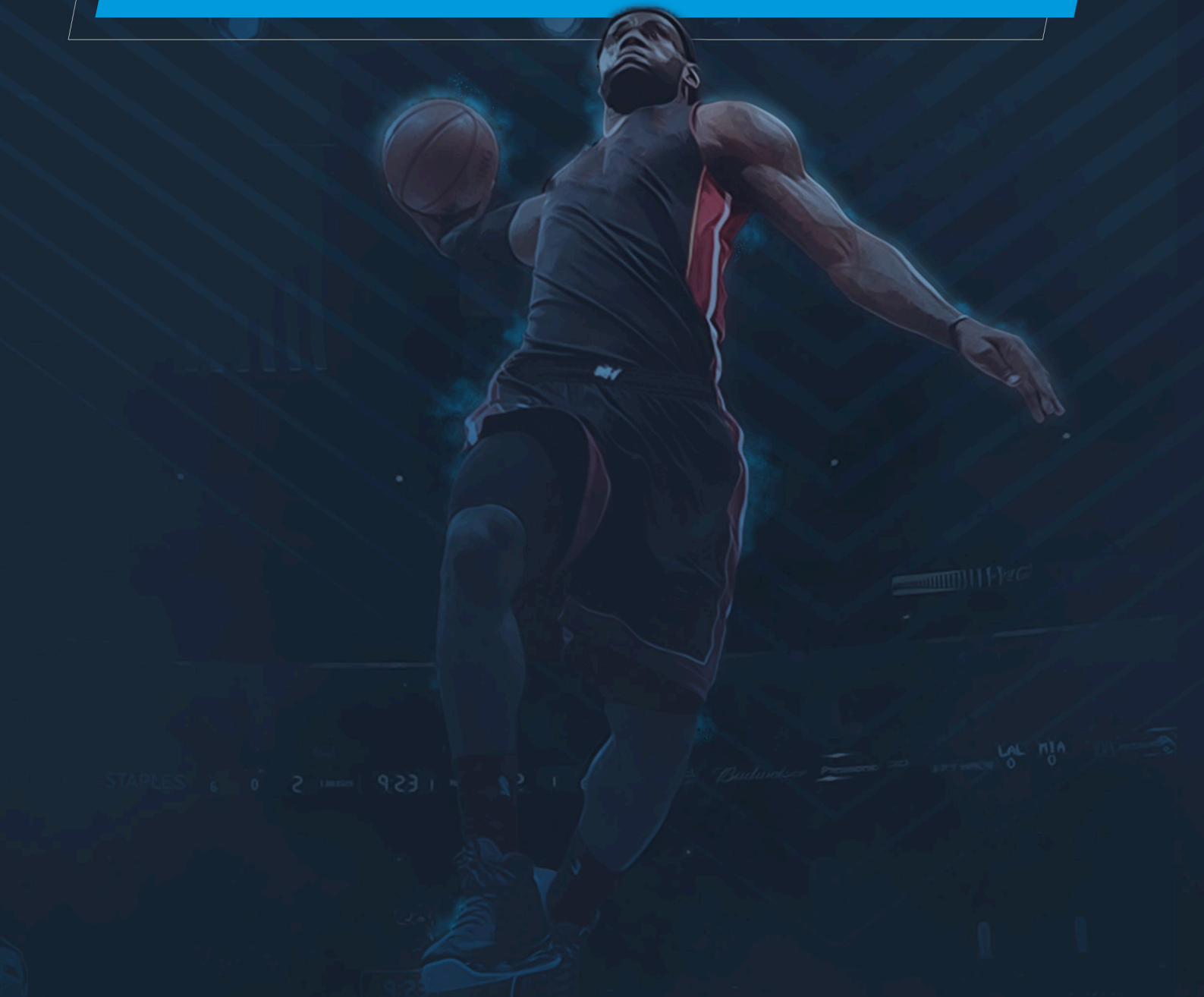
CLA
CYBERLIVE!
ARENA

REGULAMIN

REGULARNYCH TURNIEJÓW E-KOSZYKÓWKE W CLA



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-koszykówki 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. Turnieje mogą być rozgrywane na komputerach osobistych (dalej «PC») oraz platformie gamingowej PlayStation (dalej «PS»).

1.7. Wszystkie turnieje odbywają się na licencjonowanej wersji symulatora «NBA»

wydanego przez 2K Sports (dalej «NBA»). Uczestnicy rywalizują w trybie «Quick Play» na poziomie trudności «Superstar».

1.8. W turniejach mogą brać udział tylko gracze, którzy ukończyli 18 lat. Każdy uczestnik musi posiadać odpowiednią akredytację i zgodę organizatora.

1.9. 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-koszykówki 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 regulaminowy czas gry oraz wszystkie dogrywki. Regulaminowy czas gry składa się z czterech kwart trwających po 5 jednostek czasu, które łącznie są odpowiednikiem 20 minut czasu rzeczywistego. Jedna dogrywka trwa trzy jednostki czasu, które są odpowiednikiem 3 minut czasu rzeczywistego.

2.6. Jeżeli po upływie regulaminowego czasu gry mecz kończy się „remisem”, uczestnicy rozgrywają dogrywki, dopóki jeden z nich nie wygra dogrywki z przewagą co najmniej 1 punktu. Liczba dogrywek w meczu jest nieograniczona.

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 wyników wszystkich meczów rozegranych w ramach turnieju obliczany jest procent zwycięstw każdego uczestnika.

3.3. Jeżeli z powodu siły wyższej (punkt 5.) niemożliwe jest rozegranie lub dokończenie meczu, procent zwycięstw uczestników pozostaje niezmieniony (dodawane jest 0%).

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

3.5. W przypadku uzyskania takiej samej wartości procentowej zwycięstw przez dwóch uczestników zwycięzca turnieju oraz pozostałe miejsca w turnieju są określane w oparciu o następujące zasady:

a. liczba punktów zdobytych we wszystkich meczach rozegranych w ramach turnieju;

b. bilans punktów 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 punktów zdobytych 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 zdobyciem pierwszych punktów w meczu lub przed zakończeniem pierwszej kwarty:

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.