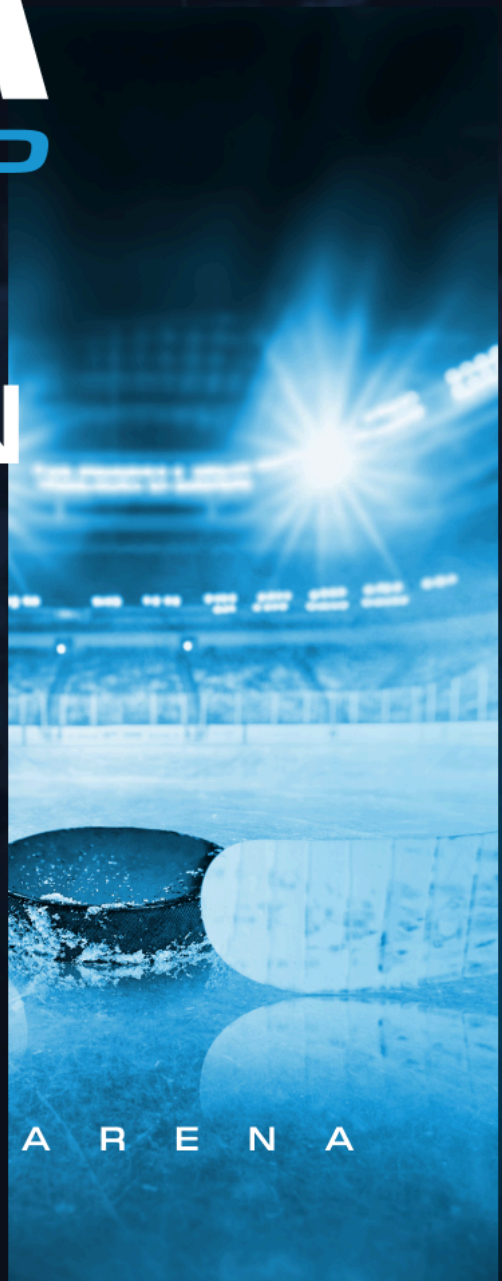


REGULAMIN  
REGULAMIN  
REGULAMIN



E-HOKEJ

# REGULAMIN



C Y B E R L I V E ! A R E N A

## 1. Postanowienia ogólne

- 1.1 Międzynarodowy turniej "CLA EuroCup eHockey" (zwany dalej "turniejem") to zawody e-sportowe z udziałem czterech graczy z każdej dywizji ligi e-sportowej CyberLive!Arena (zwanej dalej "CLA").
- 1.2 Każdemu turniejowi przypisany jest unikalny numer (zwany dalej "sezonem").
- 1.3 Turniej składa się z trzech etapów, trwających łącznie 21 dni kalendarzowych:
  - a) Pierwszy Etap - Kwalifikacje (zwany dalej "CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers") trwa 19 dni kalendarzowych, od wtorku do soboty, z przerwami w niedzielę i poniedziałek.
  - b) Drugi Etap - Faza Grupowa (zwana dalej "Fazą Grupową CLA EuroCup eHockey") odbywa się w przedostatni dzień bieżącego sezonu turniejowego, który przypada w niedzielę, i trwa 1 dzień.
  - c) Trzeci Etap - Finał (zwany dalej "CLA EuroCup eHockey Final Six") odbywa się ostatniego dnia bieżącego sezonu turniejowego, który przypada w poniedziałek, i również trwa 1 dzień.
- 1.4 Po zakończeniu każdego turnieju wyłaniany jest jeden zwycięzca (zwany dalej "Mistrzem Sezonu").
- 1.5 Wszystkie etapy turnieju rozgrywane są na platformie PlayStation, z wykorzystaniem sportowej gry symulacyjnej EA Sports NHL.
- 1.6 Wyniki wszystkich meczów, a także wyniki serii, są zapisywane w tabeli turniejowej, która jest aktualizowana w czasie rzeczywistym.
- 1.7 W turnieju mogą wziąć udział gracze e-sportowi w wieku 18 lat i starsi. Wszyscy uczestnicy muszą posiadać odpowiednią akredytację i zgodę organizatorów.
- 1.8 Turnieje odbywają się na wyspecjalizowanych, stacjonarnych platformach e-sportowych, a zarówno uczestnicy, jak i organizatorzy są zobowiązani do przestrzegania wszystkich przepisów sanitarnych i higienicznych.

## **2. Format codziennych kwalifikacji CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers**

- 2.1 CLA Daily Qualifiers to pierwszy (kwalifikacyjny) etap turnieju, trwający od wtorku do soboty przez trzy tygodnie.
- 2.2 Uczestnicy rywalizują ze sobą w trybie "Zagraj teraz" na poziomie trudności "Superstar".
- 2.3 Podczas codziennych kwalifikacji CLA uczestnicy rozgrywają serię meczów (zwaną dalej "serią"). Serie rozgrywane są w systemie round-robin, w którym każdy uczestnik gra przeciwko każdemu innemu graczowi w dwóch rundach.
- 2.4 Regularny czas gry składa się z trzech tercji, z których każda trwa 20 jednostek czasu gry, co daje łącznie 60 jednostek czasu gry (co odpowiada 12 minutom rzeczywistego czasu gry).
- 2.5 Jeśli mecz zakończy się remisem w regulaminowym czasie gry, uczestnicy wybiorą opcję "Zgadzam się na remis".
- 2.6 Po zakończeniu meczu wynik jest zapisywany w statystykach serii.

## **3. Wyłonienie zwycięzcy serii w codziennych kwalifikacjach CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers**

- 3.1 Na koniec każdego meczu punkty są przyznawane w następujący sposób:
  - a) 3 punkty za zwycięstwo
  - b) 0 punktów za porażkę
- 3.2 Jeśli z powodu działania siły wyższej mecz nie może zostać rozegrany lub zakończony, obaj uczestnicy otrzymają 0 punktów.
- 3.3 Jeśli mecz zostanie przerwany z przyczyn technicznych, wynik w momencie przerwania zostanie zapisany w tabeli turniejowej (w sekcji "Punkty"). Wynik ten będzie również brany pod uwagę przy wyłanianiu zwycięzcy turnieju.
- 3.4 W przypadku, gdy dwóch uczestników ma taką samą liczbę punktów, zwycięzca serii i ogólna pozycja w tabeli turniejowej zostaną ustalone na podstawie następujących kryteriów:
  - a) Różnica bramek we wszystkich meczach serii
  - b) Łączna liczba bramek zdobytych we wszystkich meczach serii
  - c) Różnica bramek w meczach bezpośrednich w serii

d) Najwyższy współczynnik zwycięstw we wszystkich meczach ligowych

3.5 Wszystkie wyniki meczów są dodawane do statystyk turniejowych, które są aktualizowane w czasie rzeczywistym.

#### **4. Wybór uczestników do fazy grupowej CLA EuroCup eHockey na podstawie dziennych kwalifikacji CLA EuroCup eHockey**

4.1 Po każdej serii uczestnicy otrzymują punkty EuroCup (zwane dalej "punktami") na podstawie ich końcowej klasyfikacji:

a) 3 punkty za pierwsze miejsce

b) 1 punkt za drugie miejsce

c) 0 punktów za trzecie miejsce

4.2 Wyniki wszystkich serii są zapisywane w tabeli liderów dywizji, która jest aktualizowana na koniec każdej serii.

4.3 W przypadku remisu punktowego, ranking liderów dywizji zostanie ustalony na podstawie następujących kryteriów:

a) Różnica bramek we wszystkich meczach rozegranych podczas codziennych kwalifikacji CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers

b) Łączna liczba bramek zdobytych we wszystkich meczach rozegranych podczas codziennych kwalifikacji CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers

c) Różnica bramek w meczach bezpośrednich podczas codziennych kwalifikacji CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers

d) Najwyższy współczynnik zwycięstw we wszystkich meczach ligowych

4.4 Czterech najlepszych uczestników z każdej dywizji automatycznie awansuje do kolejnego etapu - fazy grupowej CLA EuroCup eHockey.

4.5 Uczestnik, który zakwalifikuje się do następnej rundy poprzez CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers, ma możliwość wycofania się z turnieju. Jeśli zdecyduje się to zrobić, następny gracz w tabeli liderów dywizji otrzyma możliwość kontynuowania gry w turnieju.

## **5. Okoliczności siły wyższej w codziennych kwalifikacjach CLA EuroCup eHockey**

- 5.1 Jeśli zaplanowany mecz nie może się odbyć z przyczyn technicznych, zostanie on uznany za odwołany.
- 5.2 Anulowane mecze nie są przekładane i zachowują status "Anulowane".
- 5.3 Jeśli podczas meczu wystąpią problemy techniczne uniemożliwiające jego kontynuację, mecz zostanie uznany za przerwany. Przerwane mecze nie zostaną przełożone na inny termin i zachowają status "Przerwane".
- 5.4 Mecz może zostać wznowiony tylko pod następującymi warunkami, pod warunkiem, że problem został zidentyfikowany przed otwarciem wyniku i/lub przed zakończeniem pierwszej połowy:
  - a) Mecz nie rozpoczął się zgodnie z harmonogramem.
  - b) Wybrano niewłaściwą drużynę.
  - c) Składy drużyn zostały nieprawidłowo ustawione.
  - d) Strony "gospodarz" / "gość" zostały nieprawidłowo przypisane.We wszystkich innych przypadkach mecz zostanie uznany za odwołany.
- 5.5 Jeśli z powodu działania siły wyższej zarejestrowany zawodnik nie może wziąć udziału w meczu, zostanie mu przydzielone wcześniej uzgodnione lub pilne zastępstwo.
- 5.6 W przypadku zmiany zawodnika, wszystkie wcześniej zdobyte punkty w bieżącej serii zostaną przeniesione na zawodnika rezerwowego.
- 5.7 Jeśli nie uda się znaleźć zastępstwa, seria będzie kontynuowana bez wcześniej zarejestrowanego gracza.

## **6. Regulamin ogólny fazy grupowej CLA EuroCup eHockey i finałowej szóstki CLA EuroCup eHockey**

- 6.1 CLA EuroCup eHockey Group Stage i CLA EuroCup eHockey Final Six odbywają się w formacie online.
- 6.2 Uczestnicy rywalizują w trybie "Hockey Ultimate Team" na poziomie trudności "Superstar". We wszystkich meczach wykorzystywane są serwery EA Sports.

- 6.3 Zarówno w fazie grupowej, jak i w Final Six, uczestnicy z każdej dywizji zagrają z drużynami zebranymi w trybie Ultimate Team. Drużyny te będą w przybliżeniu równe pod względem siły, aby zapewnić uczciwą i konkurencyjną rozgrywkę.
- 6.4 Nazwy drużyn będą zawierać identyfikator dywizji (UA - Ukraina, HR - Chorwacja, PL - Polska) wraz z numerem (np. "UA Team 1").
- 6.5 Drużyny są przydzielane do uczestników z tej samej dywizji na podstawie ich wyników w kwalifikacjach CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers.
- 6.6 Raz przydzielone drużyny są stałe na czas trwania turnieju i nie mogą zostać zmienione.
- 6.7 Wszystkie mecze w fazie grupowej CLA EuroCup eHockey i Final Six rozgrywane są w formacie Best of 2 (BO2).
- 6.8 Każdy mecz w serii jest rozgrywany do momentu wyłonienia zwycięzcy. Jeśli zwycięzca nie zostanie wyłoniony w regulaminowym czasie gry, odbędzie się seria rzutów karnych.
- 6.9 Czas regularny składa się z trzech okresów, z których każdy trwa dwadzieścia jednostek czasu w grze, co daje łącznie sześćdziesiąt jednostek czasu w grze, co odpowiada dwunastu minutom gry w czasie rzeczywistym.

## **7. Format fazy grupowej CLA EuroCup eHockey**

- 7.1 Faza grupowa CLA EuroCup eHockey to druga faza turnieju, rozgrywana w niedziele co trzy tygodnie.
- 7.2 Po kwalifikacjach CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers, czterech najlepszych graczy z każdej dywizji, na podstawie zdobytych punktów EuroCup, awansuje do fazy grupowej.
- 7.3 W tej fazie tworzone są dwie grupy - grupa A i grupa B - z których każda składa się z sześciu uczestników. Gracze są losowo przydzielani do grup za pomocą generatora liczb losowych. W jednej grupie nie może znajdować się więcej niż dwóch uczestników z tej samej dywizji.
- 7.4 Gracze rywalizują w serii BO2 (Best of 2) przy użyciu formatu round-robin, w którym każdy gracz mierzy się z każdym innym graczem w swojej grupie (jeden mecz "u siebie" i jeden mecz "na wyjeździe").
- 7.5 Punkty są przyznawane na podstawie wyników każdej serii BO2:

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

7.6 Jeśli gracze mają równą liczbę punktów, klasyfikacja grupowa zostanie ustalona na podstawie następujących kryteriów:

- a) Różnica bramek we wszystkich meczach fazy grupowej CLA
- b) Łączna liczba strzelonych bramek we wszystkich meczach fazy grupowej CLA
- c) Różnica bramek w bezpośrednich meczach fazy grupowej CLA
- d) Procent zwycięstw we wszystkich meczach ligowych

7.7 Trzech najlepszych uczestników z każdej grupy awansuje do CLA EuroCup eHockey Final Six następnego dnia.

7.8 Uczestnicy, którzy zajmą miejsca od czwartego do szóstego w swoich grupach, są eliminowani z turnieju.

## **8. Okoliczności siły wyższej w fazie grupowej CLA EuroCup eHockey**

8.1 Jeśli podczas meczu wystąpią problemy techniczne, mecz zostanie anulowany, a drużynie gospodarzy zostanie przypisana porażka techniczna.

8.2 Jeśli z powodu działania siły wyższej zarejestrowany gracz spóźni się lub nie będzie w stanie wziąć udziału w pierwszym meczu serii, otrzyma on przegraną techniczną w serii.

8.3 Jeśli zarejestrowany gracz nie jest w stanie kontynuować udziału w turnieju z powodu siły wyższej, zastępstwo nie będzie dozwolone, a graczowi zostanie przypisana przegrana techniczna we wszystkich pozostałych meczach.

## **9. Oficjalny format CLA EuroCup eHockey Final Six Stage**

9.1 CLA EuroCup eHockey Final Six stanowi trzeci i ostatni etap turnieju. Etap ten odbywa się w ostatni poniedziałek kończącego się tygodnia, a jego zwycięzca zostaje oficjalnie uznany za mistrza sezonu.

9.2 Po zakończeniu fazy grupowej CLA EuroCup, gracze zostaną podzieleni na grupy, które wezmą udział w tym etapie.

- 9.3 Każdy uczestnik rywalizuje w formacie round-robin, a wszyscy gracze mierzą się ze sobą w serii BO2 (Best of 2). Każda seria składa się z dwóch meczów: jednego "u siebie" i jednego "na wyjeździe".
- 9.4 Wyniki wszystkich meczów i serii są rejestrowane i odzwierciedlane w tabeli liderów turnieju, która jest aktualizowana w czasie rzeczywistym.
- 9.5 Punkty przyznawane są po każdej serii BO2 w następujący sposób:
- 3 punkty za zwycięstwo
  - 1 punkt za remis
  - 0 punktów za przegraną
- 9.6 W przypadku, gdy uczestnicy mają równą liczbę punktów, pozycja w tabeli grupowej jest ustalana na podstawie następujących kryteriów:
- Różnica bramek we wszystkich meczach w ramach CLA EuroCup eHockey Final Six
  - Łączna liczba strzelonych bramek we wszystkich meczach w ramach CLA EuroCup eHockey Final Six
  - Różnica bramek w meczach bezpośrednich w ramach CLA EuroCup eHockey Final Six
  - Współczynnik zwycięstw we wszystkich meczach ligowych
- 9.7 Uczestnik, który zajmie pierwsze miejsce w CLA EuroCup eHockey Final Six, na podstawie skumulowanych wyników serii, zostanie ogłoszony mistrzem sezonu.

## **10. Sytuacje siły wyższej w finałowej szóstce CLA EuroCup eHockey**

- 10.1 W przypadku, gdy zarejestrowany gracz spóźni się z powodu działania siły wyższej i nie będzie mógł wziąć udziału w pierwszym meczu serii, zostanie mu automatycznie przypisana przegrana techniczna za tę serię.
- 10.2 Jeśli zarejestrowany gracz nie jest w stanie kontynuować gry w turnieju z powodu działania siły wyższej, zastępstwo nie będzie dozwolone. Gracz otrzyma porażkę techniczną we wszystkich pozostałych meczach turnieju.



## **11. Zgodność z zasadami fair play**

- 11.1 Uczestnikom surowo zabrania się udziału w ustawianiu meczów, co oznacza wszelkie mecze, w których wynik został wcześniej ustalony, z obejściem zasad uczciwości i rzetelności sportowej. Wszelkie próby manipulowania wynikiem meczu, w jakiegokolwiek formie lub stopniu, będą uznawane za poważne naruszenie zasad turnieju.
- 11.2 Wszystkie drużyny i uczestnicy muszą przestrzegać zasad fair play, szanować swoich przeciwników, szanować ducha rywalizacji i uczciwie wykonywać swoje obowiązki zgodnie z regulaminem turnieju.
- 11.3 Jeśli okaże się, że uczestnik jest zaangażowany w ustawianie meczów lub jakiegokolwiek inne działania mające na celu wpływanie na wyniki gry, zostanie natychmiast wydalony z turnieju i zbanowany na wszystkie przyszłe wydarzenia w ramach federacji UCEF, ESUH, STEP lub ligi CyberLive!Arena. Dyskwalifikacja ta jest stała i nie podlega negocjacjom.