CLA
CYBERLIVE!
ARENA

REGULAMIN

REGULARNYCH TURNIEJÓW e-PIŁKI NOŻNEJ W CLA

1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1.1. Turniej odnosi się do rywalizacji e-sportowej między graczami w liczbie od trzech do pięciu.

1.2. Każdy turniej opatrzony jest unikalnym numerem (zwanym dalej «Sezonem»).

1.3. Turnieje CLA e-piłki nożnej odbywają się codziennie przez cały rok kalendarzowy. 1.4. Wyrażenie «Rok kalendarzowy» odnosi się do okresu od 1 stycznia do 31 grudnia. Na każdy rok składa się dwanaście miesięcy (etapów).

1.5. Na koniec każdego miesiąca określa się pięciu najlepszych graczy w grupie. 1.6. Wszystkie turnieje rozgrywane są na konsoli do gier PlayStation.

1.7. Turnieje mogą być rozgrywane w środowiskach następujących gier licencjonowana wersja symulatora piłki nożnej „EA Sports FC od wydawcy Electronic Arts (dalej „FC”);

1.8. Jeśli turniej odbywa się w środowisku gry „FC”, uczestnicy rywalizują w trybie KickOff na poziomie trudności: legendarny.

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

1.10. 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-piłki nożnej 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 dwie połowy składające się z dziewięćdziesięciu jednostek czasu gry, co odpowiada dziesięciu minutom czasu rzeczywistego.

2.6. Dodatkowy czas przyznany przez wirtualnych sędziów w środowisku gry może zostać wliczony do regulaminowego czasu gry.

2.7. Jeśli mecz zakończy się remisem w regulaminowym czasie gry, uczestnicy wybierają opcję «Zaakceptuj remis» bez dogrywki (tryby Złoty gol, Klasyczny lub Rzuty karne).

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. W oparciu o wynik meczu graczom przyznawane są następujące punkty:

a) za zwycięstwo — 3 punkty;

b) za remis — 1 punkt;

c) za porażkę — 0 punktów.

3.3. Jeżeli z powodu siły wyższej (punkt 5.) niemożliwe jest rozegranie lub dokończenie meczu, każdy z uczestników otrzyma 0 punktów.

3.4. Jeżeli mecz został przerwany z przyczyn technicznych, wynik uczestników w momencie przerwania gry zostanie wpisany do tabeli turniejowej (sekcja «Gole») i wzięty pod uwagę przy określaniu zwycięzcy turnieju

3.5. Jeśli dwóch uczestników zdobędzie równą liczbę punktów, zwycięzcę turnieju, a także wszystkie inne miejsca w tabeli turniejowej, określa się w następujący sposób:

a) na podstawie liczby bramek zdobytych we wszystkich spotkaniach rozegranych w turnieju;

b) na podstawie różnicy bramek zdobytych i straconych we wszystkich spotkaniach 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 bramek zdobytych we wszystkich spotkaniach rozegranych w ciągu miesiąca kalendarzowego.

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 zakończeniem pierwszej połowy:

a) jeśli mecz nie został rozpoczęty zgodnie z harmonogramem;

b) jeśli drużyna została wybrana nieprawidłowo;

c) jeśli skład drużyn został nieprawidłowo określony;

d) jeśli strona gospodarzy/gości została nieprawidłowo wybrana.

5.5. W innych przypadkach taki mecz zostanie 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