



Regras do torneio  
internacional de **eBasketball**  
«CLA EUROCUP».

## 1. Disposições gerais

- 1.1 O torneio internacional «CLA EuroCup» (doravante denominado «torneio») é uma competição de esportes eletrônicos na qual participam quatro jogadores de cada divisão da liga de esportes eletrônicos CyberLive! Arena (doravante denominada «CLA»).
- 1.2 A cada torneio é atribuído um número exclusivo (doravante denominado «Temporada»).
- 1.3 O torneio consiste em três etapas com duração total de 21 dias corridos:
  - a) Primeira fase — classificatória (doravante denominada «CLA EuroCup Daily Qualifiers»), com duração de 19 dias corridos.
  - b) Segunda fase — fase de grupos (doravante — «CLA EuroCup Group Stage»), com duração de 1 dia de calendário.
  - c) A terceira fase — final (doravante denominada «CLA EuroCup Final Six»), tem duração de 1 dia corrido.
- 1.4 Ao final de cada torneio, um vencedor é determinado («vencedor da temporada»).
- 1.5 Todas as etapas do torneio são realizadas na plataforma de jogos PlayStation no ambiente de jogo do simulador de esportes da NBA da editora 2K Sports.
- 1.6 Os resultados de todas as partidas, bem como os resultados da série, são inseridos na classificação, que é constantemente atualizada on-line.
- 1.7 Esportistas que tenham completado 18 anos de idade podem participar de torneios. Todos os participantes devem ter o credenciamento apropriado e a autorização dos organizadores.
- 1.8 Os torneios são realizados em locais estacionários especializados em e-sports, e tanto os participantes quanto os organizadores são obrigados a cumprir todas as normas sanitárias e de higiene.

## **2. Procedimento para as Eliminatórias Diárias do CLA**

- 2.1 As Classificatórias Diárias do CLA são a primeira etapa (classificatória) do torneio, que ocorre de segunda a sexta-feira durante duas semanas.
- 2.2 Os participantes competem uns contra os outros no modo «Jogar agora» no nível de dificuldade «Superstar».
- 2.3 Como parte das Classificatórias Diárias CLA, uma série de encontros é realizada entre os participantes (doravante denominada «série»). As séries são realizadas em um sistema round-robin, com os participantes jogando no princípio de «cada um com cada um» em duas rodadas.
- 2.4 O tempo regulamentar consiste em quatro quartos de cinco minutos, em um total de vinte minutos de tempo de jogo. A duração de uma prorrogação (tempo extra) é de três minutos de tempo de jogo. O tempo de jogo é o equivalente ao tempo real.
- 2.5 Se, dentro da estrutura do tempo regular de jogo, a partida terminar com o resultado «Empate», os participantes jogarão a prorrogação até que um deles termine a prorrogação com uma vantagem de um ou mais pontos. O número de prorrogações em uma partida é ilimitado.
- 2.6 Ao final do tempo de jogo principal, o resultado é registrado nas estatísticas da série.

## **3. Determinação do vencedor da série como parte das Classificatórias diárias do CLA**

- 3.1 De acordo com os resultados da partida, o jogador recebe pontos:
  - a) por uma vitória — 3 pontos;
  - b) por uma derrota — 0 pontos.
- 3.2 Se, devido à ocorrência de circunstâncias de força maior, não for possível realizar ou concluir a partida, os participantes receberão 0 pontos cada.

- 3.4 Se dois participantes tiverem a mesma percentagem de vitórias, o vencedor do torneio, bem como todos os outros lugares na classificação, serão distribuídos da seguinte forma
- a) pela diferença entre pontos marcados e perdidos em todas as partidas realizadas na série.
  - b) pelo número de pontos marcados em todas as partidas realizadas na série.
  - c) pela diferença entre pontos marcados e perdidos em encontros pessoais realizados dentro da série.
  - d) pelo número de pontos marcados em encontros pessoais realizados dentro da série.
  - e) pela percentagem de vitórias em todas as partidas disputadas na liga.
- 3.5 Os resultados de todas as partidas são incluídos nas estatísticas do torneio, que são constantemente atualizadas on-line.

## **4. Determinação dos participantes da Fase de Grupos do CLA com base nos resultados das Classificatórias Diárias do CLA**

- 4.1 Ao final de cada série, os participantes recebem Pontos EuroCup (doravante denominados «pontos») de acordo com as colocações obtidas:
- a) para o primeiro lugar — 3 pontos.
  - b) para o segundo lugar — 1 ponto.
  - c) terceiro lugar — 0 pontos.
- 4.2 Os resultados de todas as séries são registrados na tabela de classificação da divisão. Os dados da tabela de classificação são atualizados ao final de cada série.
- 4.3 Se, após os resultados da série, vários participantes marcarem um número igual de pontos, os lugares na tabela de classificação da divisão serão distribuídos da seguinte forma

- a) pela diferença entre os pontos marcados e concedidos em todos os encontros realizados no âmbito das Classificatórias Diárias do CLA.
- b) pelo número de pontos marcados em todos os encontros realizados no âmbito das Classificatórias Diárias do CLA.

4.4 Os participantes que ocuparem os quatro primeiros lugares em sua divisão passam automaticamente para a próxima rodada — CLA Group Stage.

4.5 O participante que, de acordo com os resultados da etapa das Classificatórias Diárias do CLA, passou para a próxima rodada, reserva-se o direito de recusar participação adicional no torneio. Nesse caso, o jogador próximo a ele na tabela de classificação da divisão terá a oportunidade de continuar participando do torneio.

## **5. Circunstâncias de força maior nas Classificatórias Diárias do CLA**

- 5.1 Se a partida programada não puder ser jogada devido a problemas técnicos, a partida será considerada cancelada.
- 5.2 As partidas canceladas não serão remarçadas e permanecerão com o status «Cancelada».
- 5.3 Se durante a partida ocorrerem problemas técnicos e não for mais possível realizá-la, a partida será considerada interrompida. As partidas interrompidas não serão transferidas e permanecerão com o status «Interrompida».
- 5.4 A partida poderá ser reiniciada nos casos descritos abaixo, desde que o erro tenha sido descoberto antes da abertura do placar e/ou do final do primeiro tempo:
  - a) se a partida não tiver sido iniciada de acordo com a programação.
  - b) se a equipe foi escolhida incorretamente.
  - c) se a composição das equipes foi determinada incorretamente.
  - d) se o time da casa/fora foi escolhido incorretamente.

e) em outros casos, essa partida será considerada cancelada.

5.5 Se, por motivo de força maior, o jogador declarado não puder participar da partida, será feita uma substituição antecipada ou urgente do jogador.

5.6 No caso de substituição de um participante, todos os pontos ganhos por ele anteriormente serão creditados ao jogador que o substituiu

5.7 Se for impossível fazer uma substituição, a série será jogada sem o participante declarado anteriormente.

## **6. Disposições gerais para a Fase de Grupos da CLA e para a Final Six da Eurocopa da CLA**

6.1 A Fase de Grupos da CLA e a Final Six da Eurocopa da CLA são realizadas on-line.

6.2 Os participantes competem no modo «Minha equipe» no nível de dificuldade «Superstar». Usando as regras «Limitadas».

6.3 Limitação do modo «Limitado»:

Você pode usar 1 «Pink Diamond» e 1 «Diamond»

Você pode usar 2 «Amethysts» (ametistas)

Você deve usar pelo menos 2 cartas «Rubies», 2 «Sapphires», 2 «Emeralds» e 3 «Golds».

Não são permitidas cartas de «Agente Livre».

6.4 O servidor 2K Sports é usado para as partidas

6.5 Dentro da estrutura da Fase de Grupos da CLA e da Final Six da CLA EuroCup, os participantes da divisão podem jogar por quatro equipes equivalentes. Os nomes das equipes contêm um identificador de divisão (UA — Ucrânia, HR — Croácia, PL — Polônia) e um número de série (por exemplo, «UA Team 1»).

6.6 As equipes são distribuídas entre os participantes da mesma divisão de acordo com seus resultados nas Eliminatórias Diárias do CLA.

- 6.7 A equipe é atribuída ao participante até o final do torneio e não pode ser substituída.
- 6.8 As partidas da Fase de Grupos do CLA e da Final Six da Eurocupa do CLA são realizadas no formato Melhor de 2 (doravante denominado «BO2»).
- 6.9 Cada partida da série é jogada para vencer. Se, dentro do tempo regular de jogo, a partida terminar com o resultado «Empate», os participantes jogarão a prorrogação até que um deles termine a prorrogação com uma vantagem de um ou mais pontos. O número de prorrogações em uma partida é ilimitado.
- 6.10 O tempo regulamentar consiste em quatro quartos de cinco minutos, em um total de vinte minutos de tempo de jogo. A duração de uma prorrogação (tempo extra) é de três minutos de tempo de jogo. O tempo de jogo é o equivalente ao tempo real.

## 7. Ordem da Fase de Grupos do CLA

- 7.1 A Fase de Grupos do CLA é a segunda fase do torneio, que ocorre a cada duas semanas, aos sábados.
- 7.2 De acordo com os resultados das Classificatórias Diárias do CLA, quatro jogadores de cada divisão que obtiveram o maior número de Pontos EuroCup avançam para a Fase de Grupos do CLA.
- 7.3 Na Fase de Grupos do CLA, são formados três grupos: grupo A, grupo B e grupo C. A distribuição dos jogadores nos grupos é a seguinte:

Group A	Group B	Group C
1p UA Division	1p HR Division	1p PL Division
2p HR Division	2p PL Division	2p UA Division
3p PL Division	3p UA Division	3p HR Division
4p UA Division	4p HR Division	4p PL Division

- 7.4 Os participantes jogam entre si na série BO2 com base no princípio de «cada um contra cada um» (uma partida «em casa» e a segunda partida «fora»).
- 7.5 De acordo com os resultados da série BO2, os participantes recebem pontos:
- a) pela vitória — 3 pontos.
  - b) pelo empate — 1 ponto.
  - c) pela derrota — 0 pontos.
- 7.6 Se vários participantes tiverem marcado um número igual de pontos, os lugares na classificação do grupo serão distribuídos da seguinte forma
- a) pela diferença entre os pontos marcados e perdidos em todas as partidas realizadas na etapa.
  - b) pelo número de pontos marcados em todas as partidas realizadas na etapa.
  - c) pela diferença entre pontos marcados e perdidos em confrontos pessoais realizados dentro da série.
  - d) pelo número de pontos marcados em encontros pessoais realizados dentro da série.
  - e) pela porcentagem de vitórias em todas as partidas disputadas no campeonato.
- 7.7 Os participantes que ficaram em primeiro e segundo lugares em seus grupos se enfrentam na CLA EuroCup Final Six no dia seguinte.
- 7.8 Os participantes que ficaram em terceiro e quarto lugares em seus grupos deixam o torneio.

## **8. Circunstâncias de força maior na Fase de Grupos da CLA**

- 8.1 Se a partida programada não puder ser jogada devido a problemas técnicos, ela será considerada cancelada. As partidas canceladas não serão remarçadas e permanecerão com o status «Cancelada».



- 8.2 Se houver problemas técnicos durante a partida, ela será cancelada e a equipe da casa perderá a partida por desistência.
- 8.3 Se, por motivo de força maior, o jogador declarado se atrasar para a partida ou não puder comparecer à primeira partida da série, ele receberá uma derrota por desistência na série.
- 8.4 Se, por motivo de força maior, o jogador declarado não puder continuar a participar do torneio, nenhuma substituição será feita e, em todas as partidas, esse participante receberá uma derrota por desistência.

## **9. Ordem das Seis Finais da CLA EuroCup**

- 9.1 A CLA EuroCup Final Six é a terceira e última etapa do torneio, que ocorre aos domingos a cada duas semanas. O vencedor dessa etapa é considerado o vencedor da temporada do torneio.
- 9.2 Com base nos resultados da Fase de Grupos da CLA, os jogadores formam um grupo
- 9.3 Os participantes jogam entre si na série BO2 em uma base individual. Dentro da estrutura de uma série, os participantes jogam uma partida «em casa» e a segunda partida «fora».
- 9.4 Os resultados de todas as partidas, bem como os resultados da série, são registrados na classificação, que é constantemente atualizada on-line.
- 9.5 De acordo com os resultados da série BO2, os participantes recebem pontos:
  - a) pela vitória — 3 pontos.
  - b) pelo empate — 1 ponto.
  - c) pela derrota — 0 pontos.
- 9.6 Se vários participantes tiverem marcado um número igual de pontos, os lugares na classificação do grupo serão distribuídos da seguinte forma
  - a) pela diferença entre pontos marcados e perdidos em todas as partidas realizadas dentro da série.

- b) pelo número de pontos marcados em todas as partidas realizadas dentro da série.
- c) pela diferença entre pontos marcados e perdidos em encontros pessoais realizados dentro da série.
- d) pelo número de pontos marcados em confrontos pessoais realizados dentro da série.
- e) pela porcentagem de vitórias em todas as partidas disputadas na liga.

9.7 O participante que conquistou o primeiro lugar na CLA EuroCup Final Six, de acordo com os resultados da série jogada, é o vencedor da temporada.

## **10. Circunstâncias de força maior na etapa CLA EuroCup Final Six**

- 10.1 Se uma partida programada ou iniciada não puder ser disputada devido a problemas técnicos, a partida será cancelada e a equipe da casa perderá a partida.
- 10.2 Se, por motivo de força maior, o jogador declarado se atrasar para a partida ou não puder comparecer à primeira partida da série, ele receberá uma derrota por desistência na série.
- 10.3 Se, por motivo de força maior, o jogador declarado não puder continuar a participar do torneio, nenhuma substituição será feita e, em todas as partidas, esse participante receberá uma derrota por desistência.