



Regras do torneio  
internacional de eHóquei  
«CLA EUROCUP».

## 1. Disposições gerais

- 1.1 O torneio internacional "CLA EuroCup eHockey" (doravante denominado "torneio") é uma competição de e-sports com quatro jogadores de cada divisão da liga de e-sports CyberLive!Arena (doravante denominada "CLA").
- 1.2 Cada torneio recebe um número exclusivo (doravante denominado "Temporada").
- 1.3 O torneio é composto por três etapas, com duração total de 21 dias corridos:
  - a) Primeira Fase – Qualificação (doravante denominada "CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers") dura 19 dias corridos, de terça a sábado, com intervalos no domingo e na segunda-feira.
  - b) Segunda Fase – Fase de Grupos (doravante denominada "Fase de Grupos da CLA EuroCup eHockey") ocorre no penúltimo dia da atual temporada do torneio, que cai em um domingo, e dura 1 dia.
  - c) Terceira Etapa – Final (doravante denominada "CLA EuroCup eHockey Final Six") ocorre no último dia da temporada atual do torneio, que cai em uma segunda-feira, e também dura 1 dia.
- 1.4 Ao final de cada torneio, um vencedor é determinado (doravante denominado "Campeão da Temporada").
- 1.5 Todas as etapas do torneio são disputadas na plataforma de jogos PlayStation, usando o jogo de simulação esportiva NHL da EA Sports.
- 1.6 Os resultados de todas as partidas, bem como os resultados das séries, são registrados na tabela do torneio, que é atualizada em tempo real.
- 1.7 Jogadores de eSports com 18 anos ou mais são elegíveis para participar do torneio. Todos os participantes devem ter o credenciamento e a aprovação apropriados dos organizadores.
- 1.8 Os torneios são realizados em plataformas de e-sports especializadas e fixas, e tanto os participantes quanto os organizadores são obrigados a cumprir todas as normas sanitárias e de higiene.

## **2. Formato das Eliminatórias Diárias do CLA EuroCup eHockey**

- 2.1 As Eliminatórias Diárias do CLA servem como a primeira fase (qualificatória) do torneio, ocorrendo de terça a sábado ao longo de três semanas.
- 2.2 Os participantes competem entre si no modo "Jogue Agora" no nível de dificuldade "Superstar".
- 2.3 Durante o CLA Daily Qualifiers, os participantes jogam uma série de partidas (chamadas de "Séries"). A série segue um sistema de todos contra todos, onde cada participante joga contra todos os outros jogadores em duas rodadas.
- 2.4 O tempo regular do jogo consiste em três períodos, cada um com duração de 20 unidades de tempo de jogo, totalizando 60 unidades de tempo de jogo (equivalente a 12 minutos de tempo real).
- 2.5 Se uma partida terminar empatada durante o tempo regulamentar, os participantes selecionarão a opção de jogo "Concordar em Empatar".
- 2.6 Após a partida ser concluída, o resultado é registrado nas estatísticas da série.

## **3. Determinando o vencedor de uma série nas eliminatórias diárias do CLA EuroCup eHockey**

- 3.1 No final de cada partida, os pontos são atribuídos da seguinte forma:
  - a) 3 pontos por vitória
  - b) 0 pontos por derrota
- 3.2 Se, devido a circunstâncias de força maior, a partida não puder ser disputada ou concluída, ambos os participantes receberão 0 pontos.
- 3.3 Se uma partida for interrompida por razões técnicas, a pontuação no momento da interrupção será registrada na tabela do torneio (na seção "Pontos"). Este resultado também será levado em conta ao determinar o vencedor do torneio.

- 3.4 Nos casos em que dois participantes tenham o mesmo número de pontos, o vencedor da série e a classificação geral na tabela do torneio serão determinados pelos seguintes critérios:
- a) Diferença de gols em todas as partidas da série
  - b) Total de gols marcados em todas as partidas da série
  - c) Saldo de gols nos confrontos diretos da série
  - d) Maior taxa de vitórias em todas as partidas da liga
- 3.5 Todos os resultados das partidas são adicionados às estatísticas do torneio, que são atualizadas em tempo real.

#### **4. Seleção de participantes para a fase de grupos do CLA EuroCup eHockey com base nas eliminatórias diárias do CLA EuroCup eHockey**

- 4.1 Após cada série, os participantes recebem pontos EuroCup (chamados de "pontos") com base em suas classificações finais:
- a) 3 pontos para o primeiro lugar
  - b) 1 ponto para o segundo colocado
  - c) 0 pontos para o terceiro lugar
- 4.2 Os resultados de todas as séries são registrados na tabela de classificação da divisão, que é atualizada ao final de cada série.
- 4.3 Em caso de empate em pontos, a classificação da tabela de classificação da divisão será determinada pelos seguintes critérios:
- a) Diferença de gols em todas as partidas disputadas durante as Eliminatórias Diárias do CLA EuroCup eHockey
  - b) Total de gols marcados em todas as partidas disputadas durante as Eliminatórias Diárias do CLA EuroCup eHockey

c) Diferença de gols em partidas frente a frente durante as Eliminatórias Diárias do CLA EuroCup eHockey

d) Maior taxa de vitórias em todas as partidas da liga

4.4 Os quatro melhores participantes de cada divisão avançarão automaticamente para a próxima fase — a Fase de Grupos da CLA EuroCup eHockey.

4.5 Um participante que se qualificar para a próxima rodada através do CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers tem a opção de se retirar do torneio. Se escolherem fazê-lo, o próximo jogador na tabela de classificação da divisão terá a oportunidade de continuar no torneio.

## **5. Circunstâncias de Força Maior nas Eliminatórias Diárias de Hóquei da CLA EuroCup**

5.1 Se uma partida não puder ser disputada devido a problemas técnicos, ela será considerada cancelada.

5.2 Partidas canceladas não são remarçadas; elas mantêm seu status de "Cancelada".

5.3 Se uma partida não puder ser disputada devido a problemas técnicos, ela será considerada interrompida. Partidas interrompidas não são remarçadas; elas mantêm o status de "Interrompida".

5.4 Uma partida só pode ser reiniciada nas seguintes condições, desde que o problema tenha sido identificado antes da abertura do placar e/ou antes do término do primeiro tempo:

a) A partida não começou de acordo com o cronograma.

b) O time errado foi selecionado.

c) As escalações dos times foram definidas incorretamente.

d) Os times "da casa"/"visitante" foram designados incorretamente.

Em todos os outros casos, a partida será considerada cancelada.

- 5.5 Se, devido a circunstâncias de força maior, um jogador registrado não puder participar de uma partida, uma substituição urgente ou pré-agendada será feita.
- 5.6 Em caso de substituição, todos os pontos ganhos anteriormente na série atual serão transferidos para o jogador substituto.
- 5.7 Se nenhum substituto for encontrado, a série prosseguirá sem o jogador previamente registrado.

## **6. Regulamentos gerais para a fase de grupos do CLA EuroCup eHockey e para a final Six do CLA EuroCup eHockey**

- 6.1 A fase de grupos da CLA EuroCup eHockey e a final Six da CLA EuroCup eHockey são realizadas em formato online.
- 6.2 Os participantes competem no modo "Hockey Ultimate Team" no nível de dificuldade "Superstar". Os servidores da EA Sports são usados para todas as partidas.
- 6.3 Tanto na Fase de Grupos quanto na Final Six, os participantes de cada divisão jogarão com times montados no modo Ultimate Team. Esses times serão aproximadamente iguais em força para garantir uma jogabilidade justa e competitiva.
- 6.4 Os nomes das equipes incluirão um identificador de divisão (UA - Ucrânia, HR - Croácia, PL - Polônia) junto com um número (por exemplo, "Equipe UA 1").
- 6.5 As equipes são designadas aos participantes da mesma divisão com base nos resultados das Eliminatórias Diárias de eHockey da CLA EuroCup.
- 6.6 Uma vez designadas, as equipes são fixas durante todo o torneio e não podem ser alteradas.
- 6.7 Todas as partidas da fase de grupos e da Final Six da CLA EuroCup eHockey são disputadas no formato Melhor de 2 (BO2)

- 6.8 Cada partida da série é jogada até que haja um vencedor. Se o vencedor não for determinado durante o tempo regulamentar, uma série de shootout será realizada.
- 6.9 O tempo regulamentar consiste em três períodos, cada um com duração de vinte unidades de tempo de jogo, totalizando sessenta unida

## **7. Formato da fase de grupos do CLA EuroCup eHockey**

- 7.1 A fase de grupos do CLA EuroCup eHockey é a segunda fase do torneio, realizada aos domingos a cada três semanas.
- 7.2 Após as Eliminatórias Diárias do CLA EuroCup eHockey, os quatro melhores jogadores de cada divisão, com base em seus Pontos EuroCup, avançam para a Fase de Grupos.
- 7.3 Nesta fase, dois grupos são formados — Grupo A e Grupo B — cada um consistindo de seis participantes. Os jogadores são aleatoriamente designados para grupos usando um gerador de números aleatórios. Não mais do que dois participantes da mesma divisão podem estar no mesmo grupo.
- 7.4 Os jogadores competem na série BO2 (Melhor de 2) usando um formato de todos contra todos, onde cada jogador enfrenta todos os outros jogadores do seu grupo (uma partida "em casa" e uma partida "fora").
- 7.5 Os pontos são concedidos com base nos resultados de cada série BO2:
  - a) 3 pontos por vitória
  - b) 1 ponto por empate
  - c) 0 pontos por derrota
- 7.6 Se os jogadores tiverem pontos iguais, a classificação do grupo será determinada pelos seguintes critérios:
  - a) Diferença de gols em todas as partidas da fase de grupos da CLA
  - b) Total de gols marcados em todas as partidas da fase de grupos da CLA

c) Diferença de gols em partidas frente a frente na fase de grupos da CLA)  
Porcentagem de vitórias em todas as partidas da liga

- 7.7 Os três melhores participantes de cada grupo avançam para a Final Six da CLA EuroCup eHockey no dia seguinte.
- 7.8 Os participantes que terminarem do quarto ao sexto lugar em seus grupos serão eliminados do torneio.

## **8. Circunstâncias de Força Maior na Fase de Grupos do CLA EuroCup eHockey**

- 8.1 Se surgirem problemas técnicos durante uma partida, a partida será cancelada e o time da casa receberá uma derrota técnica.
- 8.2 Se, devido a circunstâncias de força maior, um jogador registrado chegar atrasado ou não puder comparecer à primeira partida da série, ele receberá uma derrota técnica na série.
- 8.3 Se um jogador registrado não puder continuar participando do torneio devido a circunstâncias de força maior, nenhuma substituição será permitida, e o jogador receberá uma derrota técnica para todas as partidas restantes.

## **9. Formato oficial da fase final seis do CLA EuroCup eHockey**

- 9.1 O CLA EuroCup eHockey Final Six representa a terceira e última etapa do torneio. Esta etapa é realizada na última segunda-feira da semana de conclusão, e o vencedor é oficialmente reconhecido como o campeão da temporada.
- 9.2 Após a conclusão da Fase de Grupos da CLA EuroCup, os jogadores são agrupados para participação nesta fase.
- 9.3 Cada participante compete em um formato round-robin, com todos os jogadores se enfrentando em uma série BO2 (Melhor de 2). Cada série consiste em duas partidas: uma “casa” e uma “fora”.

- 9.4 Os resultados de todas as partidas e séries são registrados e refletidos na tabela de classificação do torneio, que é atualizada em tempo real.
- 9.5 Os pontos são atribuídos após cada série BO2 da seguinte forma:
- a) 3 pontos para uma vitória
  - b) 1 ponto por empate
  - c) 0 pontos por derrota
- 9.6 Nos casos em que os participantes tenham igualdade de pontos, a classificação na tabela de grupos será determinada pelos seguintes critérios:
- a) Diferença de gols em todas as partidas da CLA EuroCup eHockey Final Six
  - b) Número total de gols marcados em todas as partidas da CLA EuroCup eHockey Final Six
  - c) Diferença de gols em partidas frente a frente na CLA EuroCup eHockey Final Six
  - d) Taxa de vitórias em todas as partidas da liga
- 9.7 O participante que garantir o primeiro lugar na CLA EuroCup eHockey Final Six, com base nos resultados cumulativos da série, será declarado campeão da temporada.

## **10. Situações de Força Maior na Final Six da CLA EuroCup eHockey**

- 10.1 Caso um jogador registrado seja atrasado devido a circunstâncias de força maior e não possa comparecer à primeira partida da série, ele receberá automaticamente uma derrota técnica para aquela partida.
- 10.2 Se um jogador registrado não puder continuar no torneio devido a circunstâncias de força maior, nenhuma substituição será permitida. O jogador receberá uma perda técnica para todas as partidas restantes no torneio.

## 11. Conformidade com o Fair Play

- 11.1 Os participantes são estritamente proibidos de participar de manipulação de resultados, ou seja, quaisquer jogos em que o resultado tenha sido pré-arranjado, contornando os princípios de justiça e integridade esportiva. Qualquer tentativa de manipular o resultado de uma partida, em qualquer forma ou grau, será considerada uma violação grave das regras do torneio.
- 11.2 Todas as equipes e participantes devem aderir aos princípios do jogo limpo, respeitar seus oponentes, honrar o espírito de competição e desempenhar suas funções com integridade, de acordo com os regulamentos do torneio.
- 11.3 Se um participante for descoberto envolvido em manipulação de resultados ou quaisquer outras ações que visem influenciar os resultados do jogo, ele será imediatamente expulso do torneio e banido de todos os eventos futuros sob as federações UCEF, ESUH, STEP ou a liga CyberLive!Arena. Esta desqualificação é permanente e não negociável.