

REGULAMENTO
REGULAMENTO
REGULAMENTO



eBASQUETE

REGULAMENTO

1. Disposições Gerais

- 1.1 O torneio internacional CLA EuroCup (doravante referido como "torneio") é uma competição de esports que reúne quatro jogadores de cada divisão da liga de esports CyberLive!Arena ("CLA").
- 1.2 Cada torneio é identificado por um número de temporada único ("Temporada") e ocorre durante 21 dias corridos, divididos em quatro etapas:
 - a) CLA EuroCup eBasquete Qualificatórias Diárias (Etapa 1 - Qualificatórias): Com duração de 18 dias, esta é a fase inicial de qualificação.
 - b) CLA EuroCup eBasquete Última Chance (Etapa 2 - Última Chance): Uma etapa de grupo de um único dia que oferece uma última oportunidade de qualificação.
 - c) CLA EuroCup eBasquete Fase de Grupos (Etapa 3 - Fase de Grupos): Outra etapa de grupo de um único dia que reduz ainda mais a competição.
 - d) CLA EuroCup eBasquete Final Six (Etapa 4 - Final Six): A etapa final de um dia em que o campeão da temporada é determinado.
- 1.3 Cada torneio termina com a coroação de um Vencedor da Temporada.
- 1.4 Todas as etapas do torneio acontecem na plataforma PlayStation, no ambiente do simulador esportivo NBA 2K.
- 1.5 O torneio é aberto para jogadores de esports com idade a partir de 18 anos que tenham recebido a devida acreditação e aprovação dos organizadores.
- 1.6 Todos os eventos são realizados em locais especializados para esports, onde os participantes e organizadores devem cumprir os padrões sanitários e higiênicos estabelecidos.

2. Procedimento para as Qualificatórias Diárias do CLA EuroCup eBasquete

- 2.1 As Qualificatórias Diárias do CLA EuroCup eBasquete representam a primeira etapa (qualificatória) do torneio. Esta etapa dura 18 dias corridos, ocorrendo de terça a sexta-feira durante um período de três semanas.
- 2.2 Nesta etapa, os participantes competem no modo Play Now no nível de dificuldade Superstar.

- 2.3 Como parte das Qualificatórias Diárias do CLA EuroCup eBasquete, os participantes jogam uma série de partidas (doravante denominadas "séries"). Essas séries são realizadas no formato round-robin, com os participantes jogando dois turnos entre si.
- 2.4 O vencedor da partida é determinado durante o tempo regulamentar, que inclui quatro períodos de cinco minutos cada, totalizando 20 minutos de tempo de jogo. Em caso de empate, as prorrogações duram três minutos cada. Todo o tempo de jogo é medido em tempo real.
- 2.5 Se a partida terminar empatada durante o tempo regulamentar, os competidores passam para a prorrogação, continuando até que um jogador alcance uma vantagem de pelo menos um ponto.
- 2.6 Se nenhum vencedor for determinado após quatro períodos de prorrogação, a próxima partida agendada será cancelada.
- 2.7 No final do tempo regulamentar, o resultado é registrado nas estatísticas da série.

3. Determinação do Vencedor da Série nas Qualificatórias Diárias do CLA EuroCup eBasquete

- 3.1 A porcentagem de vitórias de cada participante é calculada com base nos resultados de todas as partidas disputadas dentro da série.
- 3.2 Se circunstâncias imprevistas tornarem impossível iniciar ou concluir uma partida, cada participante receberá 0% em sua porcentagem geral de vitórias.
- 3.3 Se uma partida for interrompida por razões técnicas, os resultados dos participantes no momento da interrupção serão registrados na tabela do torneio (na seção "Pontos") e considerados na determinação do vencedor do torneio.
- 3.4 Se dois participantes tiverem o mesmo número de pontos, o vencedor da série e todas as outras posições na tabela do torneio serão determinados da seguinte forma:
 - a) Pela diferença de pontos (marcados vs. sofridos) em todas as partidas jogadas na série.

- b) b) Pelo número total de pontos marcados em todas as partidas jogadas na série.
- c) c) Pela diferença de pontos (marcados vs. sofridos) em partidas diretas dentro da série.
- d) d) Pela maior porcentagem de vitórias em todas as aparições nos torneios da liga.

3.5 Os resultados de todas as partidas são registrados nas estatísticas do torneio, que são continuamente atualizadas em tempo real.

4. Determinação dos Participantes da CLA EuroCup eBasquete Última Chance e da CLA EuroCup eBasquete Fase de Grupos com Base nos Resultados das Qualificatórias Diárias do CLA EuroCup eBasquete

4.1 No final de cada série, os participantes recebem Pontos EuroCup (doravante denominados "pontos") com base em suas classificações finais:

- a) Primeiro lugar - 3 pontos
- b) 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, que é atualizada ao final de cada série.

4.3 Se vários participantes tiverem o mesmo número de pontos ao final da série, as posições na tabela de classificação da divisão serão determinadas da seguinte forma:

- a) Pela diferença de pontos (marcados vs. sofridos) em todas as partidas jogadas durante as Qualificatórias Diárias do CLA EuroCup eBasquete.
- b) Pelo número total de pontos marcados em todas as partidas jogadas durante as Qualificatórias Diárias do CLA EuroCup eBasquete.
- c) Pela diferença de pontos (marcados vs. sofridos) em partidas diretas durante as Qualificatórias Diárias do CLA EuroCup eBasquete.
- d) Pela maior porcentagem de vitórias em todos os torneios da liga.

4.4 Os participantes que terminarem em primeiro e segundo lugar em suas divisões avançam automaticamente para a terceira etapa do torneio: CLA EuroCup eBasquete Fase de Grupos.

- 4.5 Os participantes que terminarem em terceiro e quarto lugar em suas divisões formam um grupo único na próxima etapa do torneio: CLA EuroCup eBasquete Última Chance.
- 4.6 Se um jogador que se qualificou durante as Qualificatórias Diárias do CLA EuroCup eBasquete não puder continuar no torneio devido a circunstâncias imprevistas, sua vaga será ocupada pelo próximo jogador melhor classificado na tabela de classificação da divisão.

5. Circunstâncias de Força Maior Durante as Qualificatórias Diárias do CLA EuroCup eBasquete

- 5.1 Se uma partida programada não puder ser realizada devido a problemas técnicos, ela será marcada como "Cancelada" e não será remarcada.
- 5.2 Se problemas técnicos ocorrerem durante uma partida com um placar ativo, tornando impossível sua conclusão, a partida será considerada "Interrompida". O placar de uma partida interrompida será registrado nas estatísticas oficiais; no entanto, nenhum vencedor será declarado. Partidas interrompidas não serão remarçadas e manterão o status de "Interrompida".
- 5.3 Uma partida só poderá ser retomada em circunstâncias específicas, se o problema for identificado antes do início ou do término do primeiro tempo:
- a) A partida não começou conforme programado.
 - b) Uma equipe incorreta foi selecionada.
 - c) Uma composição incorreta da equipe foi determinada.
 - d) Os lados de casa/visitante foram selecionados incorretamente.

Em todos os outros casos, a partida será considerada "Cancelada".

- 5.4 Nos casos em que um jogador não puder participar devido a força maior, uma substituição urgente poderá ser organizada. Todos os pontos anteriormente ganhos serão transferidos para o jogador substituto.
- 5.5 Se uma substituição não for viável, a série continuará sem o participante originalmente programado.

6. Disposições Gerais para CLA EuroCup eBasquete Última Chance, CLA EuroCup eBasquete Fase de Grupos e CLA EuroCup eBasquete Final Six

- 6.1 As etapas CLA EuroCup eBasquete Última Chance, CLA EuroCup eBasquete Fase de Grupos e CLA EuroCup eBasquete Final Six são realizadas online.
- 6.2 Os participantes competem no modo "My Team" no nível de dificuldade "Superstar", com a configuração de regras "Limited" aplicada.
- 6.3 As limitações das regras são revisadas pelo organizador a cada três temporadas.
- 6.4 As partidas são hospedadas no servidor da "2K Sports".
- 6.5 Durante as etapas CLA EuroCup eBasquete Última Chance, CLA EuroCup eBasquete Fase de Grupos e CLA EuroCup eBasquete Final Six, os participantes de cada divisão podem representar uma das quatro equipes. Os nomes das equipes incluem o identificador da divisão (UA - Ucrânia, HR - Croácia, PL - Polônia, RO - Romênia) e um número sequencial (por exemplo, "UA Team 1").
- 6.6 As equipes são atribuídas aos participantes dentro da mesma divisão com base nos resultados obtidos nas Qualificatórias Diárias do CLA EuroCup eBasquete. Uma vez atribuída, a equipe permanece com o participante até o final do torneio e não pode ser alterada.
- 6.7 As partidas nas etapas CLA EuroCup eBasquete Última Chance, CLA EuroCup eBasquete Fase de Grupos e CLA EuroCup eBasquete Final Six são disputadas no formato Best of 2 (doravante referido como "Bo2").
- 6.8 Cada partida da série é jogada até que um vencedor seja determinado. Se a partida terminar empatada no tempo regulamentar, os participantes avançam para a prorrogação, continuando até que um deles consiga uma vantagem de pelo menos um ponto. O número de períodos de prorrogação em uma partida é ilimitado.
- 6.9 O vencedor da partida é determinado durante o tempo regulamentar, que consiste em quatro períodos de cinco minutos cada, totalizando 20

minutos de jogo. Cada período de prorrogação dura três minutos de jogo. Todo o tempo de jogo é medido em tempo real.

7. Procedimento para a CLA EuroCup eBasquete Última Chance

- 7.1 A CLA EuroCup eBasquete Última Chance é a segunda etapa (de grupos) do torneio, realizada aos sábados a cada três semanas.
- 7.2 Os jogadores que terminarem em terceiro e quarto lugar em suas respectivas divisões durante as Qualificatórias Diárias do CLA EuroCup eBasquete avançam para a etapa CLA EuroCup eBasquete Última Chance.
- 7.3 Um único grupo é formado na etapa CLA EuroCup eBasquete Última Chance.
- 7.4 Os participantes competem em séries Bo2 conforme o formato round-robin, onde cada jogador enfrenta todos os outros jogadores. Em cada série, uma partida é disputada "em casa" e a outra "fora".
- 7.5 Os pontos são atribuídos com base nos resultados das partidas:
 - a) Vitória: 3 pontos
 - b) Empate: 1 ponto
 - c) Derrota: 0 pontos
- 7.6 Se vários participantes tiverem o mesmo número de pontos, suas posições na classificação do grupo serão determinadas da seguinte forma:
 - a) Pela diferença de pontos (marcados vs. sofridos) em todas as partidas disputadas na etapa CLA EuroCup eBasquete Última Chance.
 - b) Pelo número total de pontos marcados em todas as partidas disputadas na etapa CLA EuroCup eBasquete Última Chance.
 - c) Pela diferença de pontos (marcados vs. sofridos) em partidas diretas disputadas na etapa CLA EuroCup eBasquete Última Chance.
 - d) Pela maior porcentagem de vitórias em todas as partidas da liga.
- 7.7 Os participantes que ocuparem do primeiro ao quarto lugar no grupo avançam para a próxima etapa: CLA EuroCup eBasquete Fase de Grupos.
- 7.8 Os participantes que terminarem entre o quinto e o oitavo lugar no grupo serão eliminados do torneio.

8. Procedimento para a CLA EuroCup eBasquete Fase de Grupos

- 8.1 A CLA EuroCup eBasquete Fase de Grupos é a terceira etapa do torneio, realizada aos domingos a cada três semanas.
- 8.2 A lista de participantes para a CLA EuroCup eBasquete Fase de Grupos é composta por jogadores que terminaram em primeiro e segundo lugar em suas divisões durante as Qualificatórias Diárias do CLA EuroCup eBasquete, bem como por jogadores que terminaram entre o primeiro e o quarto lugar na etapa de grupos da CLA EuroCup eBasquete Última Chance.
- 8.3 Um total de doze jogadores de quatro divisões participa da CLA EuroCup eBasquete Fase de Grupos.
- 8.4 Na CLA EuroCup eBasquete Fase de Grupos, três grupos de quatro participantes cada são formados: Grupo A, Grupo B e Grupo C. Os jogadores são atribuídos aos grupos de forma aleatória, com uma regra: não podem haver mais de dois jogadores da mesma divisão em um único grupo.
- 8.5 Os participantes competem em séries Bo2 conforme o formato round-robin, onde cada jogador enfrenta todos os outros jogadores do seu grupo. Cada série consiste em uma partida "em casa" e outra "fora".
- 8.6 Os pontos são atribuídos com base nos resultados das partidas:
 - a) Vitória: 3 pontos
 - b) Empate: 1 ponto
 - c) Derrota: 0 pontos
- 8.7 Se vários participantes tiverem o mesmo número de pontos, suas posições na classificação do grupo serão determinadas da seguinte forma:
 - a) Pela diferença de pontos (marcados vs. sofridos) em todas as partidas disputadas na etapa CLA EuroCup eBasquete Fase de Grupos.
 - b) Pelo número total de pontos marcados em todas as partidas disputadas na etapa CLA EuroCup eBasquete Fase de Grupos.
 - c) Pela diferença de pontos (marcados vs. sofridos) em partidas diretas disputadas na etapa CLA EuroCup eBasquete Fase de Grupos.
 - d) Pela maior porcentagem de vitórias em todas as partidas da liga.

8.8 Os participantes que terminarem em primeiro e segundo lugar em seus grupos avançam para a etapa final do torneio: CLA EuroCup eBasquete Final Six. Os demais jogadores são eliminados do torneio.

9. Circunstâncias de Força Maior na CLA EuroCup eBasquete Fase de Grupos

9.1 Se uma partida programada não puder ser realizada devido a problemas técnicos, ela será declarada "Cancelada". Partidas canceladas não serão remarcadas e manterão o status de "Cancelada".

9.2 Se problemas técnicos ocorrerem durante uma partida, ela será cancelada, e a equipe da casa receberá uma derrota técnica.

9.3 Se um jogador registrado se atrasar para uma partida ou não puder participar do primeiro jogo da série devido a circunstâncias de força maior, ele receberá uma derrota técnica para a série.

9.4 Se um jogador registrado não puder continuar participando do torneio devido a circunstâncias de força maior, nenhuma substituição será feita, e ele receberá uma derrota técnica para todas as partidas restantes.

10. Procedimento para a CLA EuroCup eBasquete Final Six

10.1 A CLA EuroCup eBasquete Final Six é a quarta e última etapa do torneio, realizada às segundas-feiras a cada três semanas. O vencedor desta etapa é coroado campeão da temporada.

10.2 Com base nos resultados da CLA EuroCup eBasquete Fase de Grupos, os jogadores são agrupados em um único grupo.

10.3 Os participantes competem em séries Bo2 conforme o formato round-robin, onde cada jogador enfrenta todos os outros participantes. Cada série inclui uma partida "em casa" e outra "fora".

10.4 Os resultados de todas as partidas, bem como os resultados das séries, são registrados na tabela de classificação do torneio, que é continuamente atualizada em tempo real.

10.5 Os pontos são atribuídos com base nos resultados das partidas:

- a) Vitória: 3 pontos
- b) Empate: 1 ponto

c) Derrota: 0 pontos

10.6 Se vários participantes tiverem o mesmo número de pontos, suas posições na tabela de classificação do torneio serão determinadas da seguinte forma:

a) Pela diferença de pontos (marcados vs. sofridos) em todas as partidas disputadas na etapa CLA EuroCup eBasquete Final Six.

b) Pelo número total de pontos marcados em todas as partidas disputadas na etapa CLA EuroCup eBasquete Final Six.

c) Pela diferença de pontos (marcados vs. sofridos) em partidas diretas disputadas na etapa CLA EuroCup eBasquete Final Six.

d) Pela maior porcentagem de vitórias em todas as partidas da liga.

10.7 O participante que ocupar o primeiro lugar na etapa CLA EuroCup eBasquete Final Six com base nos resultados das séries disputadas será declarado o campeão da temporada.

11. Circunstâncias de Força Maior na CLA EuroCup eBasquete Final Six

11.1 Se uma partida agendada ou em andamento não puder ser realizada devido a problemas técnicos, a partida é cancelada e a equipe mandante recebe uma derrota técnica.

11.2 Se, por motivos de força maior, um jogador inscrito se atrasar para a partida ou não puder participar do primeiro jogo da série, ele receberá uma derrota técnica na série.

11.3 Se um jogador não puder participar de uma partida devido a força maior, ele receberá uma derrota técnica e será eliminado do torneio.

12. Adesão aos Princípios de Fair Play

12.1 Os participantes do torneio estão estritamente proibidos de se envolverem em manipulação de resultados ou em qualquer tipo de acordo que predetermine os resultados das partidas, violando os princípios de integridade esportiva e justiça. Qualquer tentativa de influenciar os resultados das partidas, independentemente da forma ou do nível de

envolvimento do jogador, constitui uma violação grave do regulamento do torneio.

- 12.2 Todas as equipes e participantes devem aderir aos princípios de fair play, demonstrar respeito pelos adversários e cumprir suas responsabilidades de boa-fé, em total conformidade com as regras do torneio.
- 12.3 Se for constatado que um participante esteve envolvido em manipulação de resultados ou em outras ações destinadas a manipular os resultados das partidas, ele será imediatamente desclassificado do torneio atual e banido de todas as futuras competições organizadas pelas federações UCEF, ESUH, STEP e pela liga CyberLive!Arena. A desclassificação é definitiva e não pode ser apelada.