



Regulamentele turneului CLA EuroCup de eHockey



1. Prevederi generale

- 1.1 Turneul internațional "CLA EuroCup eHockey" (denumit în continuare "turneul") este o competiție esports la care participă patru jucători din fiecare divizie a ligii esports CyberLive!Arena (denumită în continuare "CLA").
- 1.2 Fiecărui turneu i se atribuie un număr unic (denumit în continuare "Sezonul").
- 1.3 Turneul constă în trei etape, cu o durată totală de 21 de zile calendaristice:
 - a) Prima etapă - Calificări (denumită în continuare "CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers") durează 19 zile calendaristice, de marți până sâmbătă, cu pauze duminică și luni.
 - b) Etapa a doua - Etapa grupelor (denumită în continuare "Etapa grupelor CLA EuroCup eHockey") are loc în penultima zi a sezonului actual al turneului, care cade într-o duminică, și durează o zi.
 - c) Etapa a treia - Finală (denumită în continuare "CLA EuroCup eHockey Final Six") are loc în ultima zi a sezonului actual al turneului, care cade într-o zi de luni, și durează, de asemenea, 1 zi.
- 1.4 La încheierea fiecărui turneu, se stabilește un câștigător (denumit în continuare "campionul sezonului").
- 1.5 Toate etapele turneului se desfășoară pe platforma de jocuri PlayStation, folosind jocul de simulare sportivă NHL al EA Sports.
- 1.6 Rezultatele tuturor meciurilor, precum și rezultatele seriilor, sunt înregistrate în tabelul turneului, care este actualizat în timp real.
- 1.7 Jucătorii Esports cu vârsta de peste 18 ani sunt eligibili pentru a participa la turneu. Toți participanții trebuie să aibă acreditarea și aprobarea corespunzătoare din partea organizatorilor.
- 1.8 Turneele se desfășoară pe platforme specializate, staționare de esports, iar atât participanții, cât și organizatorii sunt obligați să respecte toate normele sanitare și de igienă.

2. Formatul CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers

- 2.1 CLA Daily Qualifiers servește drept prima etapă (de calificare) a turneului, desfășurându-se de marți până sâmbătă pe parcursul a trei săptămâni.
- 2.2 Participanții concurează între ei în modul "Joacă acum" la nivelul de dificultate "Superstar".
- 2.3 În timpul CLA Daily Qualifiers, participanții joacă o serie de meciuri (denumite "serii"). Seriile urmează un sistem de tip "round-robin", în care fiecare participant joacă împotriva fiecărui alt jucător în două runde.
- 2.4 Timpul regulamentar de joc constă în trei perioade, fiecare având o durată de 20 de unități de timp de joc, în total 60 de unități de timp de joc (echivalentul a 12 minute de timp efectiv).
- 2.5 Dacă un meci se termină la egalitate în timpul regulamentar, participanții vor selecta opțiunea de joc "Agree to Draw".
- 2.6 Odată ce meciul este încheiat, rezultatul este înregistrat în statisticile seriei.

3. Determinarea câștigătorului unei serii în calificările zilnice CLA EuroCup eHockey

- 3.1 La sfârșitul fiecărui meci, punctele sunt acordate după cum urmează
 - a) 3 puncte pentru o victorie
 - b) 0 puncte pentru o înfrângere
- 3.2 Dacă, din cauza unor circumstanțe de forță majoră, meciul nu poate fi jucat sau finalizat, ambii participanți vor primi 0 puncte.
- 3.3 Dacă un meci este întrerupt din motive tehnice, scorul la momentul întreruperii va fi înregistrat în tabelul turneului (la secțiunea "Puncte"). Acest rezultat va fi, de asemenea, luat în considerare la stabilirea câștigătorului turneului.

- 3.4 În cazul în care doi participanți au același număr de puncte, câștigătorul seriei și clasamentul general în clasamentul turneului vor fi stabilite pe baza următoarelor criterii:
- a) Diferența de goluri în toate meciurile din serie
 - b) Totalul golurilor marcate în toate meciurile din serie
 - c) Diferența de goluri în meciurile directe din serie
 - d) Cea mai mare rată de victorii în toate meciurile din campionat
- 3.5 Toate rezultatele meciurilor sunt adăugate la statisticile turneului, care sunt actualizate în timp real.

4. Selecția participanților pentru faza grupelor CLA EuroCup eHockey pe baza calificărilor zilnice CLA EuroCup eHockey

- 4.1 După fiecare serie, participanții primesc puncte EuroCup (denumite "puncte") în funcție de clasamentul final:
- a) 3 puncte pentru primul loc
 - b) 1 punct pentru locul al doilea
 - c) 0 puncte pentru locul al treilea
- 4.2 Rezultatele tuturor seriilor sunt înregistrate în clasamentul diviziei, care este actualizat la sfârșitul fiecărei serii.
- 4.3 În caz de egalitate de puncte, clasamentul diviziei va fi stabilit pe baza următoarelor criterii:
- a) Diferența de goluri în toate meciurile jucate în timpul calificărilor zilnice CLA EuroCup eHockey
 - b) Totalul golurilor marcate în toate meciurile jucate în timpul calificărilor zilnice CLA EuroCup eHockey



- 4.4 Primii patru participanți din fiecare divizie vor avansa automat în etapa următoare - CLA EuroCup eHockey Group Stage.
- 4.5 Un participant care se califică pentru runda următoare prin intermediul CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers are opțiunea de a se retrage din turneu. Dacă alege să facă acest lucru, următorul jucător din clasamentul diviziei va avea posibilitatea de a continua în turneu.

5. Circumstanțe de forță majoră în preliminariile zilnice CLA EuroCup Hockey

- 5.1 Dacă un meci programat nu poate avea loc din cauza unor probleme tehnice, meciul va fi considerat anulat.
- 5.2 Meciurile anulate nu sunt reprogramate și vor păstra statutul "Anulat".
- 5.3 Dacă apar probleme tehnice în timpul unui meci, făcând imposibilă continuarea acestuia, meciul va fi considerat întrerupt. Meciurile întrerupte nu vor fi reprogramate și vor păstra statutul "Întrerupt".
- 5.4 Un meci poate fi reluat numai în următoarele condiții, cu condiția ca problema să fi fost identificată înainte de deschiderea scorului și/sau înainte de încheierea primei reprize:
- a) Meciul nu a început conform programului.
 - b) A fost selectată echipa greșită.
 - c) Listele echipelor au fost stabilite incorect.
 - d) Părțile "acasă"/"deplasare" au fost atribuite incorect.
- În toate celelalte cazuri, meciul va fi considerat anulat.
- 5.5 În cazul în care, din cauza unor circumstanțe de forță majoră, un jucător înscris nu poate participa la un meci, se va face o înlocuire prestabilită sau urgentă.
- 5.6 În cazul unei înlocuiri, toate punctele câștigate anterior în seria curentă vor fi transferate jucătorului înlocuitor.

5.7 Dacă nu poate fi găsit un înlocuitor, seria va continua fără jucătorul înregistrat anterior.

6. Regulamente generale pentru etapa grupelor CLA EuroCup eHockey și pentru șaisprezecimile de finală CLA EuroCup eHockey

- 6.1 CLA EuroCup eHockey Group Stage și CLA EuroCup eHockey Final Six se desfășoară în format online.
- 6.2 Participanții concurează în modul "Hockey Ultimate Team" la nivelul de dificultate "Superstar". Serverele EA Sports sunt utilizate pentru toate meciurile.
- 6.3 Atât în faza grupelor, cât și în Final Six, participanții din fiecare divizie vor juca cu echipe alcătuite în modul Ultimate Team. Aceste echipe vor avea forțe aproximativ egale pentru a asigura un joc corect și competitiv.
- 6.4 Numele echipelor vor include un identificator de divizie (UA - Ucraina, HR - Croația, PL - Polonia) împreună cu un număr (de exemplu, "UA Team 1").
- 6.5 Echipele sunt repartizate participanților din aceeași divizie în funcție de rezultatele lor din calificările zilnice CLA EuroCup eHockey.
- 6.6 Odată repartizate, echipele sunt fixe pe durata turneului și nu pot fi schimbate.
- 6.7 Toate meciurile din faza grupelor și din șaisprezecimile de finală ale CLA EuroCup eHockey se joacă în formatul cel mai bun din 2 (BO2)
- 6.8 Fiecare meci din serie se joacă până când se stabilește un câștigător. În cazul în care câștigătorul nu este stabilit în timpul regulamentar, va avea loc o serie de shootout.
- 6.9 Timpul regulamentar constă în trei perioade, fiecare având o durată de douăzeci de unități de timp de joc, în total șaiszeci de unități de timp de joc, ceea ce este echivalent cu douăsprezece minute de joc în timp real.



7. Formatul fazei grupelor CLA EuroCup eHockey

- 7.1 CLA EuroCup eHockey Group Stage este a doua fază a turneului, care are loc duminica la fiecare trei săptămâni.
- 7.2 În urma CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers, primii patru jucători din fiecare divizie, pe baza punctelor lor EuroCup, avansează în faza grupelor.
- 7.3 În această fază, sunt formate două grupuri - Grupul A și Grupul B - fiecare format din șase participanți. Jucătorii sunt repartizați aleatoriu în grupuri cu ajutorul unui generator de numere aleatorii. Nu mai mult de doi participanți din aceeași divizie pot fi în același grup.
- 7.4 Jucătorii concurează în serii BO2 (Best of 2) folosind un format round-robin, în care fiecare jucător se confruntă cu fiecare alt jucător din grupul său (un meci "acasă" și un meci "în deplasare").
- 7.5 Punctele sunt acordate în funcție de rezultatele fiecărei serii BO2:
- a) 3 puncte pentru o victorie
 - b) 1 punct pentru o remiză
 - c) 0 puncte pentru o pierdere
- 7.6 În cazul în care jucătorii au puncte egale, clasamentul grupei va fi stabilit pe baza următoarelor criterii
- a) diferența de goluri în toate meciurile din faza grupelor CLA
 - b) numărul total de goluri marcate în toate meciurile din faza grupelor CLA
 - c) diferența de goluri în meciurile directe din faza grupelor CLA
 - d) procentajul de victorii în toate meciurile din campionat
- 7.7 Primii trei participanți din fiecare grupă avansează în ziua următoare în șaisprezecimile de finală ale CLA EuroCup eHockey.
- 7.8 Participanții care termină pe locurile patru-șase în grupele lor sunt eliminați din turneu.

8. Circumstanțe de forță majoră în faza grupelor CLA EuroCup eHockey

- 8.1 Dacă apar probleme tehnice în timpul unui meci, acesta va fi anulat, iar echipei gazdă i se va atribui o pierdere tehnică.
- 8.2 În cazul în care, din cauza unor circumstanțe de forță majoră, un jucător înregistrat întârzie sau nu poate participa la primul meci al seriei, acestuia i se va acorda o pierdere tehnică pentru serie.
- 8.3 Dacă un jucător înregistrat nu poate continua să participe la turneu din cauza unor circumstanțe de forță majoră, nu va fi permisă nicio înlocuire, iar jucătorului i se va atribui o pierdere tehnică pentru toate meciurile rămase.

9. Formatul oficial al etapei CLA EuroCup eHockey Final Six

- 9.1 CLA EuroCup eHockey Final Six reprezintă a treia și ultima etapă a turneului. Această etapă se desfășoară în ultima zi de luni a săptămânii finale, iar câștigătorul este recunoscut oficial drept campion al sezonului.
- 9.2 La încheierea fazei grupelor din CLA EuroCup, jucătorii sunt grupați pentru participarea în această etapă.
- 9.3 Fiecare participant concurează în formatul round-robin, toți jucătorii confruntându-se într-o serie BO2 (Best of 2). Fiecare serie constă din două meciuri: unul "acasă" și unul "în deplasare".
- 9.4 Rezultatele tuturor meciurilor și seriilor sunt înregistrate și reflectate în clasamentul turneului, care este actualizat în timp real.
- 9.5 Punctele sunt acordate după fiecare serie BO2 după cum urmează:
 - a) 3 puncte pentru o victorie
 - b) 1 punct pentru o remiză
 - c) 0 puncte pentru o pierdere

- 9.6 În cazul în care participanții au același număr de puncte, clasamentul în clasamentul grupelor este stabilit pe baza următoarelor criterii
- a) diferența de goluri în toate meciurile din cadrul CLA EuroCup eHockey Final Six
 - b) numărul total de goluri marcate în toate meciurile din cadrul CLA EuroCup eHockey Final Six
 - c) diferența de goluri în meciurile directe din cadrul CLA EuroCup eHockey Final Six
 - d) rata de victorii în toate meciurile din campionat
- 9.7 Participantul care obține primul loc în CLA EuroCup eHockey Final Six, pe baza rezultatelor cumulate ale seriei, va fi declarat campionul sezonului.

10. Situații de forță majoră în șaisprezecimile de finală ale CLA EuroCup eHockey

- 10.1 În cazul în care un jucător înregistrat este întârziat din cauza unor circumstanțe de forță majoră și nu poate participa la primul meci al seriei, acestuia i se va atribui automat o pierdere tehnică pentru acel meci.
- 10.2 În cazul în care un jucător înregistrat nu poate continua turneul din cauza unor circumstanțe de forță majoră, nu vor fi permise înlocuiri. Jucătorul va primi o pierdere tehnică pentru toate meciurile rămase din turneu.

11. Respectarea fair-play-ului

- 11.1 Participanților le este strict interzis să participe la aranjarea meciurilor, adică la orice meci al cărui rezultat a fost aranjat în prealabil, eludând principiile corectitudinii și integrității sportive. Orice încercare de manipulare a rezultatului unui meci, sub orice formă sau grad, va fi considerată o încălcare gravă a regulilor turneului.

- 11.2 Toate echipele și participanții trebuie să adere la principiile fair-play-ului, să își respecte adversarii, să onoreze spiritul competiției și să își îndeplinească sarcinile cu integritate, în conformitate cu regulamentul turneului.
- 11.3 În cazul în care se constată că un participant este implicat în aranjarea meciurilor sau în orice alte acțiuni menite să influențeze rezultatele jocului, acesta va fi expulzat imediat din turneu și i se va interzice participarea la toate evenimentele viitoare din cadrul federațiilor UCEF, ESUH, STEP sau al ligii CyberLive!Arena. Această descalificare este permanentă și nenegociabilă.