

REGULAMENTUL  
REGULAMENTUL  
REGULAMENTUL



eFOTBAL

# REGULAMENTUL

C Y B E R L I V E ! A R E N A

## **1. Dispoziții Generale**

- 1.1 Turneul internațional, CLA EuroCup (denumit în continuare „turneul”), este o competiție de esport care implică patru jucători din fiecare divizie a ligii de esport CyberLive!Arena („CLA”).
- 1.2 Fiecare turneu este identificat printr-un număr unic de sezon („Sezon”) și se desfășoară pe parcursul a 21 de zile calendaristice, împărțite în patru etape:
  - a) CLA EuroCup eFotbal Calificări Zilnice (Etapa 1 - Calificări): Având o durată de 18 zile, aceasta este faza inițială de calificare.
  - b) CLA EuroCup eFotbal Ultima Șansă (Etapa 2 - Ultima Șansă): O fază de grup de o zi, oferind o ultimă oportunitate pentru calificare.
  - c) CLA EuroCup eFotbal Faza Grupelor (Etapa 3 - Faza Grupelor): O altă fază de grup de o zi care restrânge și mai mult competiția.
  - d) CLA EuroCup eFotbal Playoff-uri (Etapa 4 - Playoff-uri): Etapa finală de o zi în care este determinat campionul sezonului.
- 1.3 Fiecare turneu se încheie cu un Câștigător al Sezonului.
- 1.4 Toate etapele turneului au loc pe platforma PlayStation în cadrul simulatorului sportiv EA Sports FC 25.
- 1.5 Turneul este deschis jucătorilor de esport cu vârsta de 18 ani și peste, care au primit acreditare și aprobare corespunzătoare din partea organizatorilor.
- 1.6 Toate evenimentele se desfășoară în locații specializate de esport, unde participanții și organizatorii trebuie să respecte standardele sanitare și igienice stabilite.

## **2. Procedura pentru CLA EuroCup eFotbal Calificări Zilnice**

- 2.1 CLA EuroCup eFotbal Calificări Zilnice reprezintă prima (calificarea) etapă a turneului. Această etapă se desfășoară pe parcursul a 18 zile calendaristice, având loc de marți până vineri pe o perioadă de trei săptămâni.
- 2.2 În această etapă, participanții concurează în modul Kick-Off la nivelul de dificultate Legendar, folosind setarea echipei „Overall 95”.
- 2.3 În cadrul CLA EuroCup eFotbal Calificări Zilnice, participanții se angajează într-o serie de meciuri (denumite în continuare „serii”). Aceste serii se desfășoară pe bază de turneu round-robin, cu participanții jucând unul împotriva celuilalt în două runde.

- 2.4 Câștigătorul fiecărui meci este determinat în timpul regulamentar de joc. „Timpul regulamentar de joc” se referă la două reprize, fiecare constând din nouăzeci de unități de timp în joc, echivalentul a zece minute de timp real. Timpul suplimentar acordat de arbitrii virtuali din joc poate fi, de asemenea, inclus în acest timp regulamentar.
- 2.5 La sfârșitul timpului regulamentar de joc, rezultatele sunt înregistrate în statisticile seriei. Dacă un meci se încheie la egalitate, participanții selectează opțiunea „Acceptă egalitatea”, fără a se aplica prelungiri (Gol de Aur, Clasic sau Lovituri de Departajare).

### **3. Determinarea Câștigătorului Seriei în CLA EuroCup eFotbal Calificări Zilnice**

- 3.1 Punctele sunt acordate jucătorilor pe baza rezultatelor meciurilor după cum urmează:
- a) Victorie: 3 puncte
  - b) Egalitate: 1 punct
  - c) Înfrângere: 0 puncte
- 3.2 Dacă un meci nu poate continua sau fi finalizat din cauza forței majore, ambii participanți primesc 0 puncte.
- 3.3 În cazurile în care un meci este întrerupt din motive tehnice, scorul de la momentul întreruperii este înregistrat în clasament (Secțiunea Goluri) și luat în considerare la determinarea câștigătorului seriei.
- 3.4 Când doi participanți obțin același număr de puncte, pozițiile în clasament, inclusiv câștigătorul și alte locuri, sunt determinate pe baza următoarelor criterii, în ordine de prioritate:
- a) Diferența de goluri (goluri marcate minus goluri primite) în toate meciurile seriei
  - b) Totalul golurilor marcate în toate meciurile seriei
  - c) Diferența de goluri în meciurile directe din cadrul seriei
  - d) Totalul golurilor marcate în meciurile directe din cadrul seriei
  - e) Cel mai mare procentaj de victorii în toate participările la turneele ligii

Toate rezultatele meciurilor sunt înregistrate în statisticile online ale turneului, care sunt actualizate continuu.

#### **4. Determinarea Participanților la CLA EuroCup eFotbal Ultima Șansă și Faza Grupelor pe Baza Rezultatelor Calificărilor Zilnice**

- 4.1 Pe baza rezultatelor fiecărei serii din CLA EuroCup eFotbal Calificări Zilnice, participanților li se acordă Puncte EuroCup (denumite în continuare “puncte”) conform pozițiilor lor:
- Locul întâi - 3 puncte
  - Locul al doilea - 1 punct
  - Locul al treilea - 0 puncte
- 4.2 Toate rezultatele seriilor sunt înregistrate în clasamentul diviziei, care este actualizat la sfârșitul fiecărei serii.
- 4.3 În cazurile în care participanții au același număr de puncte în serie, pozițiile lor în clasamentul diviziei sunt determinate pe baza următoarelor criterii, în ordine:
- Diferența de goluri (goluri marcate minus goluri primite) în toate meciurile jucate în timpul CLA EuroCup eFotbal Calificări Zilnice
  - Totalul golurilor marcate în toate meciurile jucate în timpul CLA EuroCup eFotbal Calificări Zilnice
  - Diferența de goluri în meciurile directe din cadrul CLA EuroCup eFotbal Calificări Zilnice
  - Totalul golurilor marcate în meciurile directe din cadrul CLA EuroCup eFotbal Calificări Zilnice
  - Cel mai mare procentaj de victorii în toate participările la turneele ligii
- 4.4 Primii doi jucători din fiecare divizie avansează automat la a treia etapă a turneului, CLA EuroCup eFotbal Faza Grupelor. Participanții care s-au clasat pe locurile trei și patru din fiecare divizie avansează la etapa CLA EuroCup eFotbal Ultima Șansă, formând un grup pentru această fază următoare.
- 4.5 Dacă un jucător care s-a calificat prin Calificările Zilnice nu poate continua în turneu din cauza unor circumstanțe neprevăzute, locul său este acordat următorului jucător clasat în clasamentul diviziei.

## **5. Circumstanțe de Forță Majoră la CLA EuroCup eFotbal Calificări Zilnice**

- 5.1 Dacă un meci programat nu poate avea loc din cauza unor probleme tehnice, este marcat ca „Anulat” și nu va fi reprogramat.
- 5.2 Dacă apar probleme tehnice în timpul unui meci cu scor activ, făcând imposibilă finalizarea acestuia, meciul este considerat „Întrerupt”. Scorul unui meci întrerupt este înregistrat în statisticile oficiale; cu toate acestea, nu este declarat niciun câștigător. Meciurile întrerupte nu sunt reprogramate și păstrează statutul de „Întrerupt”.
- 5.3 Un meci poate fi reluat doar în circumstanțe specifice dacă problema este identificată înainte de începutul sau sfârșitul primei reprize:
- a) a) Meciul nu a început conform programului
  - b) b) A fost selectată o echipă incorectă
  - c) c) A fost determinată o compoziție incorectă a echipei
  - d) d) Părțile gazdă/oaspete au fost selectate incorect

În toate celelalte cazuri, meciul va fi considerat “Anulat”.

- 5.4 În cazurile în care un jucător nu poate participa din cauza forței majore, poate fi aranjată o înlocuire urgentă. Orice puncte obținute anterior sunt transferate jucătorului înlocuitor.
- 5.5 Dacă o înlocuire nu este fezabilă, seria continuă fără participantul programat inițial.

## **6. Dispoziții Generale pentru CLA EuroCup eFotbal Ultima Șansă, Faza Grupelor și Playoff-uri**

- 6.1 Etapele CLA EuroCup eFotbal Ultima Șansă, Faza Grupelor și Playoff-urile sunt desfășurate online. Participanții concurează în modul Ultimate Team la nivelul de dificultate Legendar, folosind funcția Mod Competitiv.
- 6.2 Pentru meciurile de acasă, diferite servere sunt atribuite pe divizii:
- a) Divizia croată – serverul Frankfurt
  - b) Diviziile ucraineană și română – serverul Varșovia
  - c) Divizia poloneză – serverul Paris
  - d) Divizia română (pentru meciuri specifice) – serverul Frankfurt

- 6.3 În timpul etapelor CLA EuroCup eFotbal Ultima Șansă, Faza Grupelor și Playoff-uri, participanții reprezintă una dintre cele patru echipe. Fiecare nume de echipă include identificatorul diviziei (UA pentru Ucraina, HR pentru Croația, PL pentru Polonia, RO pentru România) și un număr secvențial (de exemplu, „UA Echipa 1”).
- 6.4 Alocările echipelor sunt bazate pe rezultatele participanților în CLA EuroCup eFotbal Calificări Zilnice și rămân fixe până la încheierea turneului.
- 6.5 Formatul meciurilor variază în funcție de etapă:
- Ultima Șansă și Faza Grupelor: Meciurile se desfășoară în format Best of 2 (BO2).
  - Playoff-uri: Meciurile sunt desfășurate în format Best of 3 (BO3).
- 6.6 Fiecare meci este jucat pentru a determina un câștigător. Dacă nu se decide un câștigător în timpul regulamentar, meciul trece la lovituri de departajare.
- 6.7 „Timpul regulamentar de joc” constă din două reprize de câte nouăzeci de unități de timp în joc, echivalentul a douăsprezece minute de timp real. Timpul suplimentar, așa cum este acordat de arbitrii virtuali, este de asemenea contabilizat în timpul regulamentar de joc.

## **7. Procedura pentru Etapa CLA EuroCup eFotbal Ultima Șansă**

- 7.1 CLA EuroCup eFotbal Ultima Șansă este a doua (grup) etapă a turneului, desfășurată în zilele de sâmbătă, la fiecare trei săptămâni. Această etapă este deschisă jucătorilor care s-au clasat pe locurile trei și patru în fiecare divizie, pe baza rezultatelor din CLA EuroCup eFotbal Calificări Zilnice.
- 7.2 În această etapă se formează un grup în care participanții concurează în serii Best of 2 (BO2) pe bază de sistem „fiecare cu fiecare”. În cadrul fiecărei serii BO2, participanții joacă un meci acasă și unul în deplasare.
- 7.3 Toate rezultatele meciurilor și seriilor sunt înregistrate în clasamentul grupului, care este actualizat continuu online.
- 7.4 Punctele sunt acordate pe baza rezultatelor meciurilor:
- Victorie: 3 puncte
  - Egalitate: 1 punct
  - Înfrângere: 0 puncte

- 7.5 Dacă mai mulți participanți acumulează același număr de puncte, clasamentul lor în grup este determinat de:
- Diferența de goluri (goluri marcate minus goluri primite) în toate meciurile din etapa CLA EuroCup eFotbal Ultima Șansă
  - Totalul golurilor marcate în toate meciurile din etapa CLA EuroCup eFotbal Ultima Șansă
  - Diferența de goluri în întâlnirile directe din cadrul etapei CLA EuroCup eFotbal Ultima Șansă
- 7.6 Cei mai buni patru participanți din grup avansează la următoarea etapă, CLA EuroCup eFotbal Faza Grupelor.
- 7.7 Participanții care se clasează pe locurile cinci până la opt în grup sunt eliminați din turneu.

## **8. Procedura pentru CLA EuroCup eFotbal Faza Grupelor**

- 8.1 CLA EuroCup eFotbal Faza Grupelor este a treia (grup) etapă a turneului, desfășurată în zilele de duminică, la fiecare trei săptămâni.
- 8.2 Participanții în Faza Grupelor includ jucătorii care s-au clasat pe locurile unu și doi în diviziile lor, pe baza rezultatelor din CLA EuroCup eFotbal Calificări Zilnice, precum și jucătorii care s-au clasat pe locurile unu până la patru în CLA EuroCup eFotbal Ultima Șansă. În total, 12 jucători din 4 divizii concurează în această etapă.
- 8.3 Se formează două grupe: Grupa A și Grupa B. Jucătorii sunt repartizați în aceste grupe aleatoriu, cu regula că nicio grupă nu poate conține mai mult de doi reprezentanți din aceeași divizie.
- 8.4 În Faza Grupelor, participanții concurează în serii Best of 2 (BO2) pe bază de sistem „fiecare cu fiecare”, fiecare serie incluzând un meci acasă și unul în deplasare.
- 8.5 Toate rezultatele meciurilor și seriilor sunt înregistrate în clasamentul grupului, care este actualizat continuu online.
- 8.6 Punctele sunt acordate pe baza rezultatelor meciurilor:
- Victorie: 3 puncte
  - Egalitate: 1 punct
  - Înfrângere: 0 puncte

- 8.7 În cazul unei egalități de puncte, clasamentul în grupă este determinat de:
- Diferența de goluri (goluri marcate minus goluri primite) în toate meciurile din etapa CLA EuroCup eFotbal Faza Grupelor
  - Totalul golurilor marcate în toate meciurile din etapa CLA EuroCup eFotbal Faza Grupelor
  - Diferența de goluri în întâlnirile directe din cadrul etapei CLA EuroCup eFotbal Faza Grupelor
- 8.8 Cei doi cei mai buni jucători din fiecare grupă avansează în brațul superior al Playoff-urilor CLA EuroCup eFotbal, concurând în ziua următoare. Participanții care s-au clasat pe locurile trei până la șase în fiecare grupă continuă în brațul inferior al Playoff-urilor.

## **9. Circumstanțe de Forță Majoră la CLA EuroCup eFotbal Faza Grupelor**

- 9.1 Dacă un meci programat nu poate avea loc din cauza unor probleme tehnice, este marcat ca „Anulat” și nu va fi reprogramat.
- 9.2 În cazurile în care apar probleme tehnice în timpul unui meci în desfășurare, conexiunea este restabilită, iar meciul se reia din minutul în care a avut loc deconectarea. Dacă întreruperea are loc în timpul unei serii de lovituri de departajare, meciul va fi reluat din ultimul minut al timpului regulamentar, iar participanții trebuie să joace până la scorul care a fost înregistrat la momentul deconectării.
- 9.3 Dacă un jucător nu poate participa la un meci programat din cauza forței majore, va primi o înfrângere tehnică (indiferent de rezultatele anterioare ale seriei). Dacă un jucător nu poate continua în turneu din cauza forței majore, nu va fi aranjată nicio înlocuire, iar o înfrângere tehnică va fi atribuită pentru toate meciurile rămase.

## **10. Procedura pentru CLA EuroCup eFotbal Playoff-uri**

- 10.1 CLA EuroCup eFotbal Playoff-uri este a patra și ultima etapă a turneului, desfășurată în fiecare luni, trei săptămâni după etapa precedentă. Câștigătorul acestei etape este încoronat campionul sezonului.



10.2 Pe baza rezultatelor din CLA EuroCup eFotbal Faza Grupelor, jucătorii sunt aranjați într-o brațură de Eliminare Dublă pentru Playoff-uri.

10.3 Formarea Brațului Superior:

- a) Jucătorul de pe primul loc din Grupa A joacă împotriva jucătorului de pe al doilea loc din Grupa B.
- b) b) Jucătorul de pe al doilea loc din Grupa A joacă împotriva jucătorului de pe primul loc din Grupa B.

10.4 Formarea Brațului Inferior:

- a) Jucătorul de pe al treilea loc din Grupa A joacă împotriva jucătorului de pe al șaselea loc din Grupa B.
- b) Jucătorul de pe al patrulea loc din Grupa A joacă împotriva jucătorului de pe al cincilea loc din Grupa B.
- c) Jucătorul de pe al cincilea loc din Grupa A joacă împotriva jucătorului de pe al patrulea loc din Grupa B.
- d) Jucătorul de pe al șaselea loc din Grupa A joacă împotriva jucătorului de pe al treilea loc din Grupa B.

10.5 Toate seriile din CLA EuroCup eFotbal Playoff-uri sunt jucate în format Best of 3 (BO3), cu fiecare meci continuând până la determinarea unui câștigător. Dacă nu se decide un câștigător în timpul regulamentar, se folosește o serie de lovituri de departajare pentru a decide rezultatul.

10.6 Jucătorul care începe seria acasă este poziționat în partea de sus a brațului seriei.

10.7 Jucătorii care pierd o serie în brațul superior se mută în brațul inferior pentru a continua competiția, în timp ce jucătorii care pierd o serie în brațul inferior sunt eliminați din turneu.

10.8 Toate rezultatele meciurilor și seriilor sunt înregistrate în clasamentul turneului, care este actualizat în timp real online.

## **11. Circumstanțe de Forță Majoră la CLA EuroCup eFotbal Playoff-uri**

11.1 În cazurile în care apar probleme tehnice în timpul unui meci în desfășurare, conexiunea este restabilită, iar meciul se reia din minutul în care a avut loc deconectarea.

- 11.2 Dacă un meci programat nu poate avea loc din cauza unor probleme tehnice care se așteaptă să dureze mai mult de două ore pentru a fi rezolvate, organizatorul poate alege să încheie turneul mai devreme fără a declara un câștigător. În acest caz, întregul sezon al turneului va fi considerat anulat.
- 11.3 Dacă un jucător nu poate participa la un meci din cauza forței majore, va primi o înfrângere tehnică și va fi eliminat din turneu.

## **12. Respectarea Principiilor de Fair Play**

- 12.1 Participanților la turneu le este strict interzis să se angajeze în aranjarea meciurilor sau orice acorduri care determină în prealabil rezultatele meciurilor, încălcând principiile integrității sportive și ale corectitudinii. Orice încercare de a influența rezultatele meciurilor, indiferent de formă sau nivelul de implicare al jucătorului, constituie o încălcare gravă a regulamentului turneului.
- 12.2 Toate echipele și participanții sunt obligați să respecte principiile fair play, să demonstreze respect față de adversari și să își îndeplinească responsabilitățile cu bună credință, în deplină conformitate cu regulile turneului.
- 12.3 Dacă orice participant este găsit că s-a angajat în aranjarea meciurilor sau alte acțiuni menite să manipuleze rezultatele jocurilor, va fi imediat descalificat din turneul în curs și interzis de la toate competițiile viitoare desfășurate sub egida federațiilor UCEF, ESUH, STEP și a ligii CyberLive!Arena. Descalificarea este finală și nu poate fi contestată.