



Регламент проведения  
турнира CLA EuroCup  
по киберхоккею



## 1. Общие положения

- 1.1 Международный турнир “CLA EuroCup eHockey” (далее - “турнир”) является киберспортивное соревнование, в котором принимают участие по четыре игрока из каждого дивизиона киберспортивной лиги CyberLive!Arena (далее - “CLA”).
- 1.2 Каждому турниру присваивается уникальный номер (далее - “Сезон”).
- 1.3 Турнир состоит из трех этапов общей продолжительностью 21 календарный день:
  - а) Первый этап - отборочный (далее - “CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers”) длится 19 календарных дней, со вторника по субботу. Этап включает перерывы, в частности, с воскресенья по понедельник.
  - б) Второй этап — групповой (далее - “CLA EuroCup eHockey Group Stage”) проходит в предпоследний день текущего сезона турнира, который выпадает на воскресенье, и длится 1 день.
  - в) Третий этап — финальный (далее - “CLA EuroCup eHockey Final Six”) проходит в последний день текущего сезона турнира, который выпадает на понедельник, и длится 1 день.
- 1.4 По итогам каждого турнира определяется один победитель (далее - “Победитель сезона”).
- 1.5 Все этапы турнира проходят на игровой платформе PlayStation в игровой среде спортивного симулятора NHL от издателя EA Sports.
- 1.6 Результаты всех матчей, а также результаты серий, вносятся в турнирную таблицу, которая обновляется в режиме онлайн.
- 1.7 В турнирах могут участвовать киберспортсмены, достигшие 18-летнего возраста. Все участники должны иметь соответствующую аккредитацию и допуск со стороны организаторов.
- 1.8 Турниры проходят на специализированных стационарных киберспортивных площадках, при этом как участники, так и организаторы обязаны соблюдать все санитарно-гигиенические нормы.

## **2. Порядок проведения этапа CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers**

- 2.1 CLA Daily Qualifiers - это первый (отборочный) этап в рамках турнира, который длится со вторника по субботу на протяжении трех недель.
- 2.2 Участники соревнуются между собой в режиме "Play Now" на уровне сложности "Superstar".
- 2.3 В рамках этапа CLA Daily Qualifiers между участниками проходят серии матчей (далее - "Серии"). Серии проводятся по круговой системе, при этом участники играют по принципу "каждый с каждым" в два круга.
- 2.4 Основное время состоит из трех периодов, каждый из которых длится по двадцать единиц игрового времени, что в сумме составляет шестьдесят единиц игрового времени (эквивалент двенадцати минут фактического времени).
- 2.5 Если в рамках основного игрового времени матч завершился с итогом "Ничья", участники выбирают игровую опцию "Согласиться на ничью".
- 2.6 По факту окончания основного игрового времени результат матча заносится в статистику серии.

## **3. Определение победителя серии в рамках этапа CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers**

- 3.1 По итогам матча игроку присваиваются очки:
  - a) за победу - 3 очка.
  - b) за поражение - 0 очков.
- 3.2 Если в связи с наступлением обстоятельств форс-мажора, провести или завершить матч не представляется возможным, участникам присуждается по 0 очков.

- 3.3 Если матч был прерван по техническим причинам, в турнирную таблицу (раздел “Очки”) вносится счет, актуальный на момент прерывания матча. Результат этого матча так же учитывается при определении победителя турнира.
- 3.4 Если у двоих участников одинаковое количество очков, победитель серии, а также все остальные места в турнирной таблице распределяются следующим образом:
- a) по разнице забитых и пропущенных голов во всех проведенных встречах в рамках серии.
  - b) по количеству забитых голов во всех проведенных встречах в рамках серии.
  - c) по разнице забитых и пропущенных голов в проведенных личных встречах в рамках серии.
  - d) по высшему проценту побед за все проведенные матчи в лиге.
- 3.5 Результаты всех матчей вносятся в статистику турнира, которая обновляется в режиме онлайн.

## **4. Определение участников этапа CLA EuroCup eHockey Group Stage по итогам CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers**

- 4.1 По итогам каждой серии участникам начисляются очки EuroCup Points (далее - “очки”) согласно занятым местам:
- a) за первое место — 3 очка.
  - b) за второе место — 1 очко.
  - c) за третье место — 0 очков.
- 4.2 Результаты всех серий вносятся в таблицу лидеров дивизиона. Данные в таблице лидеров обновляются по завершению каждой серии.

- 4.3 Если по итогам серий несколько участников набрали равное количество очков, места в таблице лидеров дивизиона распределяются следующим образом:
- a) по разнице забитых и пропущенных голов во всех проведенных встречах в рамках этапа CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers.
  - b) по количеству забитых голов во всех проведенных встречах в рамках этапа CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers.
  - c) по разнице забитых и пропущенных голов в личных проведенных встречах в рамках этапа CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers..
  - d) по высшему проценту побед за все проведенные матчи в лиге.
- 4.4 Участники, занявшие первые четыре места своем дивизионе, автоматически проходят в следующий тур - CLA EuroCup eHockey Group Stage.
- 4.5 Участник, который по результатам этапа CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers прошел в следующий тур, оставляет за собой право отказаться от дальнейшего участия в турнире. В таком случае возможность продолжить участие в турнире получает игрок, следующий за ним в таблице лидеров дивизиона.

## **5. Обстоятельства форс-мажора на этапе CLA EuroCup Hockey Daily Qualifiers**

- 5.1 Если запланированный матч невозможно провести из-за технических неполадок, матч признается отмененным.
- 5.2 Отмененные матчи не переносятся, за ними сохраняется статус «Отменён».
- 5.3 Если в ходе матча возникли технические неполадки и его проведение более не представляется возможным, матч признается прерванным. Прерванные матчи не переносятся, за ними сохраняется статус "Прерван".
- 5.4 Матч может быть возобновлён в случаях, описанных ниже, при условии, что ошибка была обнаружена до открытия счета и/или окончания первого тайма:

- a) если матч не был начат в соответствии с расписанием.
- b) если команда была выбрана неверно.
- c) если состав команд был определён неверно.
- d) если сторона "дома"/"на выезде" была выбрана неверно.
- e) в остальных случаях такой матч будет считаться отмененным.

- 5.5 Если в силу форс-мажорных обстоятельств заявленный игрок не может принять участие в матче, проводится заблаговременная или срочная замена игрока.
- 5.6 В случае замены участника все ранее заработанные очки в текущей серии засчитываются игроку, который его заменил.
- 5.7 Если произвести замену невозможно, серия играется без заявленного ранее участника.

## **6. Общее положения проведения этапов CLA EuroCup eHockey Group Stage и CLA EuroCup eHockey Final Six**

- 6.1 Этапы CLA EuroCup eHockey Group Stage и CLA EuroCup eHockey Final Six проходят в формате онлайн.
- 6.2 Участники соревнуются в режиме "Hockey Ultimate Team" на уровне сложности "Superstar". Для проведения матчей используется сервер EA Sports
- 6.3 В рамках этапов CLA EuroCup eHockey Group Stage и CLA EuroCup eHockey Final Six участники дивизионов будут играть за команды, сформированные в режиме Ultimate Team. Эти команды будут приблизительно равны по силе, что обеспечит справедливую и конкурентную игру.
- 6.4 Названия команд содержат идентификатор дивизиона (UA - Украина, HR - Хорватия, PL - Польша) и порядковый номер (например, "UA Team 1").

- 6.5 Команды распределяются между участниками одного дивизиона согласно их результатам по итогам CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers.
- 6.6 Команда закрепляется за участником до окончания турнира и не может быть заменена.
- 6.7 Матчи этапов CLA EuroCup eHockey Group Stage и CLA EuroCup eHockey Final Six проходят в формате Best of 2 (далее - "BO2").
- 6.8 Каждый матч серии играется до победы. Если в основное время победитель так и не был определен, участники играют серию послематчевых буллитов.
- 6.9 Основное время состоит из трех периодов по двадцать единиц игрового времени, что в сумме составляет шестьдесят единиц игрового времени. Это эквивалентно двенадцати минутам фактического времени.

## **7. Порядок проведения этапа CLA EuroCup eHockey Group Stage**

- 7.1 CLA EuroCup eHockey Group Stage - это второй этап в рамках турнира, который проходит по воскресеньям раз в три недели.
- 7.2 По итогам CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers, в CLA EuroCup eHockey Group Stage выходят по четыре игрока из каждого дивизиона, заработавшие наибольшее количество EuroCup Points.
- 7.3 На этапе CLA EuroCup eHockey Group Stage формируются две группы по шесть участников: группа А и группа В. Участники распределяются по группам случайным образом с использованием генератора случайных чисел. В каждой группе не может быть более двух представителей одного дивизиона.
- 7.4 Участники играют между собой серии BO2 по принципу "каждый с каждым" (один матч "дома" и второй матч на "выезде").
- 7.5 По итогам серии BO2 участникам начисляются очки:





а) за победу - 3 очка.

б) за ничью - 1 очко.

с) за поражение - 0 очков.

7.6 Если несколько участников набрали равное количество очков, места в групповой турнирной таблице распределяются следующим образом:

а) по разнице забитых и пропущенных голов во всех проведенных встречах в рамках этапа CLA Group Stage.

б) по количеству забитых голов во всех проведенных встречах в рамках этапа CLA Group Stage.

с) по разнице забитых и пропущенных голов в личных проведенных встречах в рамках этапа CLA Group Stage.

д) по проценту побед за все проведенные матчи в лиге.

7.7 Участники, занявшие с первого по третье место в своих группах, на следующий день встречаются между собой в CLA EuroCup eHockey Final Six.

7.8 Участники, занявшие с четвертого по шестое место в своих группах, покидают турнир.

## **8. Обстоятельства форс-мажора на этапе CLA EuroCup eHockey Group Stage**

8.1 Если в ходе матча возникли технические неполадки, матч отменяется, а техническое поражение присуждается домашней команде.

8.2 Если в силу форс-мажорных обстоятельств заявленный игрок опаздывает на матч, или не может присутствовать на первом матче серии, ему присуждается техническое поражение в серии.

8.3 Если в силу форс-мажорных обстоятельств заявленный игрок не может продолжить участие в турнире, замена не производится, а во всех матчах данному участнику присваивается техническое поражение.



## 9. Порядок проведения этапа CLA EuroCup eHockey Final Six

- 9.1 Этап CLA EuroCup eHockey Final Six является третьим и заключительным этапом турнира. Он проходит в последний понедельник завершающей недели, и победитель этого этапа объявляется чемпионом сезона.
- 9.2 По результатам этапа CLA EuroCup Group Stage игроки формируют группу
- 9.3 Участники играют между собой серии BO2 по принципу “каждый с каждым”. В рамках одной серии, участники играют между собой один матч “дома” и второй матч на “выезде”.
- 9.4 Результаты всех матчей, а также результаты серий, вносятся в турнирную таблицу, которая постоянно обновляется в режиме онлайн.
- 9.5 По итогам серии BO2 участникам начисляются очки:
- a) за победу - 3 очка.
  - b) за ничью - 1 очко.
  - c) за поражение - 0 очков.
- 9.6 Если несколько участников набрали равное количество очков, места в групповой турнирной таблице распределяются следующим образом:
- a) по разнице забитых и пропущенных голов во всех проведенных встречах в рамках этапа CLA EuroCup eHockey Final Six.
  - b) по количеству забитых голов во всех проведенных встречах в рамках этапа CLA EuroCup eHockey Final Six.
  - c) по разнице забитых и пропущенных голов в личных проведенных встречах в рамках этапа CLA EuroCup eHockey Final Six.
  - d) по проценту побед за все проведенные матчи в лиге.
- 9.7 Участник занявший первое место в CLA EuroCup eHockey Final Six по итогам сыгранных серий, является победителем сезона.

## **10. Обстоятельства форс-мажора на этапе CLA EuroCup eHockey Final Six**

- 10.1 Если в силу форс-мажорных обстоятельств заявленный игрок опаздывает на матч, или не может присутствовать на первом матче серии, ему присуждается техническое поражение в серии.
- 10.2 Если в силу форс-мажорных обстоятельств заявленный игрок не может продолжить участие в турнире, замена не производится, а во всех матчах данному участнику присваивается техническое поражение.

## **11. Соблюдение принципов честной игры (Fair Play)**

- 11.1 Участникам турнира категорически запрещено участие в договорных матчах, то есть играх, исход которых был заранее согласован между сторонами в обход принципов спортивной честности и справедливости. Любая попытка повлиять на результат матча, независимо от формы и уровня участия, считается грубым нарушением настоящего регламента.
- 11.2 Все команды и участники обязаны соблюдать правила честной игры, проявлять уважение к соперникам и духу соревнований, а также добросовестно выполнять свои обязанности в соответствии с правилами турнира.
- 11.3 В случае выявления факта участия в договорных матчах или других действий, направленных на манипуляцию результатами игр, участник немедленно исключается из текущего турнира и лишается права на участие в любых соревнованиях, проводимых под эгидой федераций UCEF, ESUH, STEP и лиги CyberLive!Arena. Дисквалификация является окончательной и не подлежит пересмотру.