

РЕГЛАМЕНТ  
РЕГЛАМЕНТ  
РЕГЛАМЕНТ



КИБЕРФУТБОЛ

# РЕГЛАМЕНТ

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



## **1. Общие положения**

- 1.1 Международный турнир “CLA EuroCup” (далее - “турнир”) являет собой 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 четырех этапов общей продолжительностью 21 календарный день:
  - a) Первый этап - отборочный (далее - “CLA EuroCup eFootball Daily Qualifiers”), длится 18 календарных дней;
  - b) Второй этап - групповой (далее - “CLA EuroCup eFootball Last Chance”), длится 1 календарный день;
  - c) Третий этап - групповой (далее - “CLA EuroCup eFootball Group Stage”), длится 1 календарный день;
  - d) Четвертый этап - плей-офф (далее - “CLA EuroCup eFootball Playoff”), длится 1 календарный день.
- 1.4 По итогам каждого турнира определяется один победитель (“победитель сезона”).
- 1.5 Все этапы турнира проходят на игровой платформе PlayStation в игровой среде спортивного симулятора FC 25 от издателя EA Sports.
- 1.6 В турнирах могут участвовать киберспортсмены, достигшие 18-летнего возраста. Все участники должны иметь соответствующую аккредитацию и допуск со стороны организаторов.
- 1.7 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 eFootball Daily Qualifiers**

- 2.1 CLA EuroCup eFootball Daily Qualifiers - это первый (отборочный) этап в рамках турнира, который длится 18 календарных дней, со вторника по пятницу, на протяжении трех недель.

- 2.2 Участники соревнуются между собой в режиме "Kick-Off" на уровне сложности "Legendary", используя настройку команды "Overall 95".
- 2.3 В рамках этапа CLA EuroCup eFootball Daily Qualifiers между участниками проходят серии встреч (далее - "серии"). Серии проводятся по круговой системе, при этом участники играют по принципу "каждый с каждым" в два круга.
- 2.4 Победитель матча также определяется в рамках основного игрового времени. Под понятием "основное игровое время" подразумевается два тайма, которые состоят из девяноста единиц игрового времени, что является эквивалентом десяти минут фактического времени.
- 2.5 В основное игровое время так же может быть засчитано дополнительное время, присужденное виртуальными судьями в игровой среде.
- 2.6 По факту окончания основного игрового времени результат заносится в статистику серии.
- 2.7 Если в рамках основного игрового времени матч завершился с итогом "Ничья", участники выбирают игровую опцию "Согласиться на ничью" без овертаймов (режимы "Золотой гол", "Классика" или "Пенальти").

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

- 3.1 По итогам матча игроку присваиваются очки:
  - а) за победу - 3 очка.
  - б) за ничью - 1 очко.
  - с) 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, результат участников на момент, когда он был прерван, вносится в турнирную таблицу (раздел "Голы"), и учитывается при определении победителя серии.

3.4 Если два участника набрали равное 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 личных встречах в рамках серии.
- d) по количеству забитых голов в личных встречах в рамках серии.
- e) по высшему проценту побед за все время участия в турнирах лиги.

Результаты всех матчей вносятся в статистику турнира, которая постоянно обновляется в режиме онлайн.

#### **4. Определение участников этапа CLA EuroCup eFootball Last Chance и CLA EuroCup eFootball Group Stage по итогам CLA EuroCup eFootball 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 серии 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 eFootball Daily Qualifiers.
- b) по количеству забитых голов во всех проведенных встречах в рамках этапа CLA EuroCup eFootball Daily Qualifiers.

- с) по разнице забитых и пропущенных голов в личных встречах в рамках этапа CLA EuroCup eFootball Daily Qualifiers.
- d) по количеству забитых голов в личных встречах в рамках этапа CLA EuroCup eFootball Daily Qualifiers.
- e) по высшему проценту побед за все время участия в турнирах лиги.

4.4 Участники, занявшие первые два места в своих дивизионах, автоматически проходят в третью стадию турнира - CLA EuroCup eFootball Group Stage.

4.5 Участники, же занявшие третьи и четвертые места в своих дивизионах, формируют одну группу в следующей стадии турнира - CLA EuroCup eFootball Last Chance.

4.6 Если игрок, прошедший отбор на этапе CLA EuroCup eFootball Daily Qualifiers, не может продолжить участие в турнире из-за непредвиденных обстоятельств, его место занимает следующий по рейтингу игрок в таблице лидеров дивизиона.

## **5. Обстоятельства форс-мажора на этапе CLA EuroCup eFootball 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 с открытым счетом возникли технические неполадки, вследствие которых завершить его невозможно, матч признается прерванным. Счет прерванного матча вносится в официальную статистику, но победа не присуждается никому. 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 определен неверно;
- d) если сторона "дома"/"на выезде" была выбрана неверно.

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 проведения замены участника, все заработанные им ранее очки засчитываются игроку, который вышел на замену.

5.7 Если произвести замену невозможно, серия играется без заявленного ранее участника.

## **6. Общее положения проведения этапов CLA EuroCup eFootball Last Chance, CLA EuroCup eFootball Group Stage и CLA EuroCup eFootball Playoff**

6.1 Этапы CLA EuroCup eFootball Last Chance, CLA EuroCup eFootball Group Stage и CLA EuroCup eFootball Playoff проходят в формате онлайн.

6.2 Участники соревнуются в режиме "Ultimate Team" на уровне сложности "Legendary" с использованием функции "Competitive Mode".

6.3 Для проведения домашних матчей серии используются разные сервера:

- a) хорватского дивизиона - сервер "Франкфурт";
- b) украинского и румынского дивизиона - сервер "Варшава";
- c) польского дивизиона - сервер "Париж";
- d) румынского дивизиона - сервер "Франкфурт".

6.4 В рамках этапов CLA EuroCup eFootball Last Chance, CLA EuroCup eFootball Group Stage и CLA Playoff участники дивизионов могут выступать за четыре команды. Названия команд содержат идентификатор дивизиона (UA - Украина, HR - Хорватия, PL - Польша, RO - Румыния) и порядковый номер (например, "UA Team 1").

- 6.5 Команды распределяются между участниками одного дивизиона согласно их результатам по итогам CLA EuroCup eFootball Daily Qualifiers.
- 6.6 Команда закрепляется за участником до окончания турнира и не может быть заменена.
- 6.7 Матчи этапа CLA EuroCup eFootball Last Chance и CLA EuroCup eFootball Group Stage проходят в формате Best of 2 (далее - "BO2").
- 6.8 Матчи этапа CLA EuroCup eFootball Playoff проходят в формате Best of 3 (далее - "BO3").
- 6.9 Каждый матч серии играется до победы. Если в основное время победитель так и не был определен, участники играют серию послематчевых пенальти.
- 6.10 Под понятием "основное игровое время" подразумевается два тайма, которые состоят из девяноста единиц игрового времени, что является эквивалентом двенадцати минут фактического времени.
- 6.11 В основное игровое время так же может быть засчитано дополнительное время, присужденное виртуальными судьями в игровой среде.

## **7. Порядок проведения этапа CLA EuroCup eFootball Last Chance**

- 7.1 CLA Last Chance - это второй (групповой) этап в рамках турнира, который проходит по субботам раз в три недели.
- 7.2 В CLA EuroCup eFootball Last Chance выходят игроки занявшие третьи и четвертые места в каждом дивизионе по итогу результатов CLA EuroCup eFootball Daily Qualifiers
- 7.3 На этапе CLA EuroCup eFootball Last Chance формируется группа
- 7.4 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".
- 7.5 Результаты всех матчей, а также результаты серий, вносятся в турнирную таблицу, которая постоянно обновляется в режиме онлайн.
- 7.6 По итогам серии BO2 участникам начисляются очки:

- a) за победу - 3 очка;
- b) за ничью - 1 очко;
- c) за поражение - 0 очков.

- 7.7 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 eFootball Last Chance;
  - b) по количеству забитых голов во всех проведенных встречах в рамках этапа CLA EuroCup eFootball Last Chance;
  - c) по разнице забитых и пропущенных голов в рамках личных встреч игроков на этапе CLA EuroCup eFootball Last Chance.
- 7.8 Участники, занявшие с первого по четвертое место в группе, проходят в следующий этап CLA EuroCup eFootball Group Stage.
- 7.9 Участники, занявшие с пятого по восьмое место в группе, покидают турнир.

## **8. Порядок проведения этапа CLA EuroCup eFootball Group Stage**

- 8.1 CLA Group Stage - это третий (групповой) этап в рамках турнира, который проходит по воскресеньям раз в три недели.
- 8.2 Список участников CLA EuroCup eFootball Group Stage формируется из игроков занявшие первые и вторые места в своих дивизионах согласно итогам CLA EuroCup eFootball Daily Qualifiers, а также из игроков занявшие первое - четвертое место в группе по итогам CLA EuroCup eFootball Last Chance.
- 8.3 Итого количество участников CLA EuroCup eFootball Group Stage составляет двенадцать игроков из 4 дивизионов
- 8.4 На этапе CLA EuroCup eFootball Group Stage формируются две группы: группа А и группа Б. Распределение игроков по группам происходит случайным образом, с использованием одного правила - в одной группе не может быть более 2 представителей одного дивизиона

- 8.5 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”.
- 8.6 Результаты всех матчей, а также результаты серий, вносятся в турнирную таблицу, которая постоянно обновляется в режиме онлайн.
- 8.7 По итогам серии BO2 участникам начисляются очки:
- a) за победу - 3 очка;
  - b) за ничью - 1 очко;
  - c) за поражение - 0 очков.
- 8.8 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 eFootball Group Stage;
  - b) по количеству забитых голов во всех проведенных встречах в рамках этапа CLA EuroCup eFootball Group Stage;
  - c) по разнице забитых и пропущенных голов в рамках личных встреч игроков на этапе CLA EuroCup eFootball Group Stage.
- 8.9 Участники, занявшие первое и второе место в своих группах, на следующий день встречаются между собой в верхней сетке этапа CLA EuroCup eFootball Playoff.
- 8.10 Участники, занявшие с третьего по шестое место в своих группах, продолжают борьбу в нижней сетке этапа CLA EuroCup eFootball Playoff.

## **9. Обстоятельства форс-мажора на этапе CLA EuroCup eFootball Group Stage**

- 9.1 Если запланированный матч невозможно провести из-за технических неполадок, матч признается отмененным.
- 9.2 Отмененные матчи не переносятся, за ними сохраняется статус «Отменён».
- 9.3 Если в ходе матча возникли технические неполадки, происходит переподключение и матч возобновляется с той минуты, на которой произошла потеря соединения.

- 9.4 Если подключение было прервано на момент послематчевых пенальти, матч возобновляется с последней минуты основного времени, а участники должны заново воспроизвести счет, актуальный на момент потери соединения.
- 9.5 Если в силу форс-мажорных обстоятельств заявленный игрок не может принять участие в матче, ему присваивается техническое поражение (независимо от предыдущих результатов серии).
- 9.6 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.

## **10. Порядок проведения этапа CLA EuroCup eFootball Playoff**

- 10.1 CLA Playoff - это четвертый и завершающий этап турнира, который проходит по понедельникам раз в три недели. Победитель этого этапа считается победителем сезона турнира.
- 10.2 По результатам этапа CLA EuroCup eFootball Group Stage игроки формируют сетку CLA EuroCup eFootball Playoff в формате Double Elimination.
- 10.3 Верхняя сетка формируется следующим образом:
- a) Участник, занявший первое место в группе А, играет против участника, занявшего второе место в группе Б;
  - b) Участник, занявший второе место в группе А, играет против участника, занявшего первое место в группе Б.
- 10.4 Нижняя сетка формируется следующим образом:
- a) Участник, занявший третье место в группе А, играет против участника, занявшего шестое место в группе Б;
  - b) Участник, занявший четвертое место в группе А, играет против участника, занявшего пятое место в группе Б;
  - c) Участник, занявший пятое место в группе А, играет против участника, занявшего четвертое место в группе Б;
  - d) Участник, занявший шестое место в группе А, играет против участника, занявшего третье место в группе Б.

- 10.5 Серии в рамках этапа CLA EuroCup eFootball Playoff проходят в формате ВОЗ. Каждый матч в серии играется до победы. Если в основное время матча победитель не был определен, участники играют серию послематчевых пенальти.
- 10.6 Участник, начинающий серию на домашней площадке, находится в верхней строке серии.
- 10.7 Участники, которые проиграли серию в верхней сетке, продолжают борьбу в нижней сетке.
- 10.8 Участники, которые проиграли серию в нижней сетке, выбывают из турнира.
- 10.9 Результаты всех матчей, а также результаты серий вносятся в турнирную таблицу, которая постоянно обновляется в режиме онлайн.

## **11. Обстоятельства форс-мажора на этапе CLA EuroCup eFootball Playoff**

- 11.1 Если в ходе матча возникли технические неполадки, происходит переподключение и матч возобновляется с той минуты, на которой произошла потеря соединения.
- 11.2 Если запланированный матч невозможно провести из-за технических проблем, на устранение которых может уйти более двух часов, организатор оставляет за собой право досрочно завершить турнир без определения победителя; при этом весь сезон турнира считается отменённым.
- 11.3 Если в силу форс-мажорных обстоятельств заявленный игрок не может принять участие в матче, ему присваивается техническое поражение, и игрок выбывает из турнира.

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

- 12.1 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.

- 12.2 12.2 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.
- 12.3 12.3 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, ESUN, STEP и лиги CyberLive!Arena. Дисквалификация является окончательной и не подлежит пересмотру.