

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 стадией 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:
- а) за победу - 3 очка;
 - б) за ничью - 1 очко;
 - в) за поражение - 0 очков.
- 8.8 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 EuroCup eFootball Group Stage;
 - б) по количеству забитых голов во всех проведенных встречах в рамках этапа CLA EuroCup eFootball Group Stage;
 - в) 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.