



РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕННЯ

РЕГУЛЯРНИХ ТУРНІРІВ СЛА З КІБЕРФУТБОЛУ



1. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

- 1.1 Під поняттям «Турнір» мається на увазі кіберспортивне змагання, в якому бере участь від трьох до п'яти кіберспортсменів.
- 1.2 Кожному турніру надається унікальний номер (далі — «Сезон»).
- 1.3 Турніри CLA з кіберфутболу проводяться щодня протягом календарного року.
- 1.4 Під поняттям «Календарний рік» мається на увазі період, що триває з 1 січня до 31 грудня. Кожен календарний рік складається із дванадцяти місяців (етапів).
- 1.5 За підсумками кожного місяця визначаються п'ять найкращих кіберспортсменів у групі.
- 1.6 Усі турніри проводяться на ігровій платформі PlayStation.
- 1.7 Турніри можуть проводитись в ігровому середовищі ліцензійної версії футбольного симулятора «EA Sports FC 24» від видавця Electronic Arts (далі — FC24);
- 1.8 Якщо турнір проводиться в середовищі FC24, учасники змагаються в режимі «Kick Off» на рівні складності «Legendary».
- 1.9 Якщо турнір проводиться в середовищі PES, учасники змагаються в режимі «Local Match» на рівні складності «Legend».
- 1.10 У турнірах можуть брати участь кіберспортсмени, які досягли 18-річного віку. Усі учасники повинні мати відповідну акредитацію та допуск з боку організаторів.
- 1.11 Турніри проходять на спеціалізованих стаціонарних кіберспортивних майданчиках, при цьому як учасники, так і організатори зобов'язані дотримуватись усіх санітарно-гігієнічних норм.

2. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ

2.1 В рамках турніру кожному учаснику методом онлайн-жеребкування присвоюється одна команда зі складом, актуальним на момент проведення змагання.

2.2 Турніри CLA з кіберфутболу проводяться за круговою системою, при цьому учасники грають за принципом «кожний з кожним» у два кола.

2.3 Якщо охочих взяти участь в одному й тому ж турнірі більше ніж п'ять, учасники діляться на дві групи («Група А» та «Група В») і грають два окремі турніри.

2.4 За фактом закінчення основного ігрового часу результат заноситься до статистики турніру. Переможець матчу також визначається у рамках основного ігрового часу.

2.5 Під поняттям «Основний ігровий час» мається на увазі два тайми, які складаються і з дев'яноста одиниць ігрового часу, що є еквівалентом десяти хвилин фактичного часу.

2.6 В основний ігровий час може бути зарахований додатковий час, присуджений віртуальними суддями в ігровому середовищі.

2.7 Якщо в рамках основного ігрового часу матч завершився з підсумком «Нічия», учасники обирають ігрову опцію «Погодитись на нічию» без овертаймів (режими «Золотий гол», «Класика» або «Пенальті»).

3. ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ ТУРНІРУ

3.1 Кожен учасник грає з кожним іншим учасником турніру по два матчі (один матч – "вдома", і один – "на виїзді").

3.2 За підсумками матчу гравцеві присвоюються очки:

a) за перемогу – 3 очки.

b) за нічию – 1 очко.

c) за поразку – 0 очок.

3.3 Якщо у зв'язку з настанням обставин форс-мажору (Розділ 5) провести або завершити матч неможливо, учасникам присуджується по 0 очок.

3.4 Якщо матч був перерваний з технічних причин, результат учасників на момент, коли він був перерваний, вноситься до турнірної таблиці (розділ «Голи») та враховується при визначенні переможця турніру.

3.5 Якщо два учасники набрали однакову кількість очок, переможець турніру, а також решта місць у турнірній таблиці розподілилися наступним чином:

- a) за кількістю забитих голів у всіх проведених зустрічах у рамках турніру.
- b) по різниці забитих та пропущених голів у всіх проведених зустрічах в рамках турніру.

3.6 Результати всіх матчів вносяться до офіційної турнірної статистики, яка оновлюється в режимі онлайн.

4. ВИЗНАЧЕННЯ П'ЯТІРКИ НАЙКРАЩИХ ГРАВЦІВ МІСЯЦЯ

4.1 За підсумками кожного місяця серед усіх учасників змагань визначається п'ятірка найкращих гравців (далі – Рейтинг "Топ 5").

4.2 До рейтингу "Топ 5" можуть потрапити гравці, які за місяць брали участь більш ніж у тридцяти турнірах.

4.3 При розподілі місць у Рейтингу "Топ 5" враховуються такі критерії:

- a) відсоток перемог за календарний місяць.
- b) за кількістю забитих голів у всіх проведених зустрічах за календарний місяць

5. ОБСТАВИНИ ФОРС-МАЖОРУ

5.1 Якщо запланований матч неможливо провести через технічні проблеми, матч визнається скасованим.

5.2 Скасовані матчі не переносяться, за ними зберігається статус «Скасовано».

5.3 Якщо в ході матчу виникли технічні неполадки і його проведення більше неможливо, матч визнається перерваним. Перервані матчі не переносяться, за ними зберігається статус "Перервано".

5.4 Матч може бути відновлений у випадках, описаних нижче, за умови, що помилка була виявлена до відкриття рахунку та/або закінчення першого тайму:

- a) якщо матч не було розпочато відповідно до розкладу.
- b) якщо команду вибрали неправильно.
- c) якщо склад команд було визначено неправильно.
- d) якщо сторона "вдома"/"на виїзді" була обрана неправильно.

5.5 В інших випадках такий матч вважатиметься скасованим.

5.6 Якщо через форс-мажорні обставини заявлений гравець не може взяти участь у матчі, залежно від обставин проводиться завчасна або термінова заміна гравця. Якщо замінити неможливо, турнір грається без заявленого раніше гравця.