

РЕГЛАМЕНТ  
РЕГЛАМЕНТ  
РЕГЛАМЕНТ



КІБЕРФУТБОЛ

# РЕГЛАМЕНТ

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



## **1. Загальні положення**

- 1.1 Міжнародний турнір "CLA EuroCup" (далі - "турнір") - це кіберспортивне змагання, у якому беруть участь по чотири гравці з кожного дивізіону кіберспортивної ліги CyberLive!Arena (далі - "CLA").
- 1.2 Кожному турніру присвоюється унікальний номер (далі - "Сезон").
- 1.3 Турнір триває 21 календарний день і складається з чотирьох етапів.
  - a) Перший етап - відбірковий (далі - "CLA EuroCup eFootball Daily Qualifiers"), триватиме 18 календарних днів;
  - b) Другий етап - груповий (далі - "CLA EuroCup eFootball Last Chance"), триватиме 1 календарний день;
  - c) Третій етап - груповий (далі - "CLA EuroCup eFootball Group Stage"), триватиме 1 календарний день;
  - d) Четвертий етап - плей-офф (далі - "CLA EuroCup eFootball Playoff"), триватиме 1 календарний день.
- 1.4 За підсумками кожного турніру визначається один переможець ("переможець сезону").
- 1.5 Усі етапи турніру проходять на ігровій платформі PlayStation в ігровому середовищі спортивного симулятора FC 25 від видавця EA Sports.
- 1.6 У турнірах можуть брати участь кіберспортсмени, які досягли 18-річного віку. Усі учасники повинні мати відповідну акредитацію та допуск з боку організаторів.
- 1.7 Турніри проходять на спеціалізованих стаціонарних кіберспортивних майданчиках, при цьому як учасники, так і організатори зобов'язані дотримуватися всіх санітарно-гігієнічних норм.

## **2. Порядок проведення етапу CLA EuroCup eFootball Daily Qualifiers**

- 2.1 CLA EuroCup eFootball Daily Qualifiers - це перший (відбірковий) етап в рамках турніру, який що триває 18 календарних днів, із вівторка по п'ятницю, протягом трьох тижнів.
- 2.2 Учасники змагаються в режимі "Kick-Off" на рівні "Legendary" з налаштуванням команди "Overall 95".

- 2.3 У рамках етапу CLA EuroCup eFootball Daily Qualifiers між учасниками проходять серії зустрічей (далі - "серії"). Серії проводяться за круговою системою, водночас учасники грають за принципом "кожен з кожним" у два кола.
- 2.4 Переможець матчу також визначається в рамках основного ігрового часу. Під поняттям "основний ігровий час" маються на увазі два тайми, які складаються з дев'яноста одиниць ігрового часу, що є еквівалентом десяти хвилин фактичного часу.
- 2.5 В основний ігровий час так само може бути зарахований додатковий час, присуджений віртуальними суддями в ігровому середовищі.
- 2.6 За фактом закінчення основного ігрового часу результат заноситься в статистику серії.
- 2.7 Якщо в рамках основного ігрового часу матч завершився з підсумком "Нічия", учасники обирають ігрову опцію "Погодитися на нічию" без овертаймів (режими "Золотий гол", "Класика" або "Пенальті").

### **3. Визначення переможця серії в рамках етапу CLA EuroCup eFootball Daily Qualifiers**

- 3.1 За підсумками матчу гравцеві присвоюються очки:
  - a) за перемогу - 3 очки.
  - b) за нічию - 1 очко.
  - c) за поразку - 0 очок.
- 3.2 Если в связи с наступлением обстоятельств форс-мажора, провести или завершить матч не представляется возможным, участникам присуждается по 0 очков.
- 3.3 Якщо через обставини форс-мажору матч неможливо провести або завершити, учасникам присуджується по 0 очок.
- 3.4 Якщо матч було перервано з технічних причин, результат учасників на момент, коли його було перервано, вноситься в турнірну таблицю (розділ "Голи"), і враховується під час визначення переможця серії.
- 3.5 Якщо два учасники набрали рівну кількість очок, переможець серії, а також усі інші місця в турнірній таблиці, розподіляються таким чином:

- a) за різницею забитих і пропущених голів у всіх проведених зустрічах у рамках серії.
- b) за кількістю забитих голів у всіх проведених зустрічах у рамках серії.
- c) за різницею забитих і пропущених голів в особистих зустрічах у рамках серії.
- d) за кількістю забитих голів в особистих зустрічах у рамках серії.
- e) за вищим відсотком перемог за весь час участі в турнірах ліги.

Результати всіх матчів вносяться до статистики турніру, яка постійно оновлюється в режимі онлайн.

#### **4. Визначення учасників етапу CLA EuroCup eFootball Last Chance і CLA EuroCup eFootball Group Stage за підсумками CLA EuroCup eFootball Daily Qualifiers**

4.1 За підсумками кожної серії учасникам нараховуються очки EuroCup Points (далі - "очки") згідно з зайнятими місцями:

- a) за перше місце - 3 очки;
- b) за друге місце - 1 очко;
- c) за третє місце - 0 очок.

4.2 Результати всіх серій вносяться до таблиці лідерів дивізіону. Дані в таблиці лідерів оновлюються по завершенню кожної серії.

4.3 Якщо за підсумками серії кілька учасників набрали рівну кількість очок, місця в таблиці лідерів дивізіону розподіляються таким чином:

- a) за різницею забитих і пропущених голів у всіх проведених зустрічах у рамках етапу CLA EuroCup eFootball Daily Qualifiers.
- b) за кількістю забитих голів у всіх проведених зустрічах у рамках етапу CLA EuroCup eFootball Daily Qualifiers.
- c) за різницею забитих і пропущених голів в особистих зустрічах у рамках етапу CLA EuroCup eFootball Daily Qualifiers.
- d) за кількістю забитих голів в особистих зустрічах у рамках етапу CLA EuroCup eFootball Daily Qualifiers.
- e) за вищим відсотком перемог за весь час участі в турнірах ліги.

- 4.4 Учасники, які посіли перші два місця у своїх дивізіонах, автоматично проходять у третю стадію турніру - CLA EuroCup eFootball Group Stage.
- 4.5 Учасники, які посіли треті та четверті місця у своїх дивізіонах, формують одну групу в наступній стадії турніру - CLA EuroCup eFootball Last Chance.
- 4.6 Якщо гравець, який пройшов відбір на етапі CLA EuroCup eFootball Daily Qualifiers, не може продовжити участь у турнірі через непередбачені обставини, його місце займає наступний за рейтингом гравець у таблиці лідерів дивізіону.

## **5. Обставини форс-мажору на етапі CLA EuroCup eFootball Daily Qualifiers**

- 5.1 Якщо запланований матч неможливо провести через технічні неполадки, матч визнається скасованим.
- 5.2 Скасовані матчі не переносяться, за ними зберігається статус "Скасовано".
- 5.3 Якщо під час матчу з відкритим рахунком виникли технічні неполадки, через які завершення стало неможливим, матч визнається перерваним. Рахунок перерваного матчу вноситься до офіційної статистики, але перемога не присуджується нікому. Перервані матчі не переносяться, за ними зберігається статус "Перерваний"
- 5.4 Матч може бути відновлений у випадках, описаних нижче, за умови, що помилку було виявлено до відкриття рахунку та/або закінчення першого тайму:
- a) якщо матч не було розпочато згідно з розкладом;
  - b) якщо команду було обрано невірно;
  - c) якщо склад команд було визначено невірно;
  - d) якщо сторону "вдома"/"на виїзді" було обрано невірно.

В інших випадках такий матч вважатиметься скасованим.

- 5.5 Якщо через форс-мажорні обставини заявлений гравець не може взяти участь у матчі, проводиться завчасна або термінова заміна гравця.



- 5.6 У разі проведення заміни учасника, всі зароблені ним раніше очки зараховуються гравцеві, який вийшов на заміну.
- 5.7 Якщо зробити заміну неможливо, серія грається без заявленого раніше учасника.

## **6. Загальне положення проведення етапів CLA EuroCup eFootball Last Chance, CLA EuroCup eFootball Group Stage і CLA EuroCup eFootball Playoff**

- 6.1 Етапи CLA EuroCup eFootball Last Chance, CLA EuroCup eFootball Group Stage і CLA EuroCup eFootball Playoff проходять у форматі онлайн.
- 6.2 Учасники змагаються в режимі "Ultimate Team" на рівні складності "Legendary" з використанням функції "Competitive Mode".
- 6.3 Для проведення домашніх матчів серії використовуються різні сервери:
- а) хорватського дивізіону - сервер "Франкфурт";
  - б) українського та румунського дивізіону - сервер "Варшава";
  - в) польського дивізіону - сервер "Париж";
  - г) румунського дивізіону - сервер "Франкфурт".
- 6.4 На етапах CLA EuroCup eFootball Last Chance, CLA EuroCup eFootball Group Stage та CLA Playoff учасники можуть виступати за чотири команди. Назви команд містять ідентифікатор дивізіону (UA - Україна, HR - Хорватія, PL - Польща, RO - Румунія) і порядковий номер (наприклад, "UA Team 1").
- 6.5 Команди розподіляються між учасниками одного дивізіону згідно з їхніми результатами за підсумками CLA EuroCup eFootball Daily Qualifiers.
- 6.6 Команда закріплюється за учасником до закінчення турніру і не може бути замінена.
- 6.7 Матчі етапу CLA EuroCup eFootball Last Chance і CLA EuroCup eFootball Group Stage проходять у форматі Best of 2 (далі - "BO2").
- 6.8 Матчі етапу CLA EuroCup eFootball Playoff проходять у форматі Best of 3 (далі - "BO3").

- 6.9 Кожен матч серії грається до перемоги. Якщо в основний час переможця так і не було визначено, учасники грають серію післяматчевих пенальті.
- 6.10 Під поняттям "основний ігровий час" мається на увазі два тайми, які складаються з дев'яноста одиниць ігрового часу, що є еквівалентом дванадцяти хвилин фактичного часу.
- 6.11 В основний ігровий час так само може бути зарахований додатковий час, присуджений віртуальними суддями в ігровому середовищі.

## **7. Порядок проведення етапу CLA EuroCup eFootball Last Chance**

- 7.1 CLA Last Chance - це другий (груповий) етап у рамках турніру, який проходить по суботах раз на три тижні.
- 7.2 У CLA EuroCup eFootball Last Chance виходять гравці, які посіли треті та четверті місця в кожному дивізіоні за підсумком результатів CLA EuroCup eFootball Daily Qualifiers
- 7.3 На етапі CLA EuroCup eFootball Last Chance формується група
- 7.4 Учасники грають між собою серії BO2 за принципом "кожен з кожним". У рамках однієї серії, учасники грають між собою один матч "вдома" і другий матч на "виїзді".
- 7.5 Результати всіх матчів, а також результати серій, вносяться в турнірну таблицю, яка постійно оновлюється в режимі онлайн.
- 7.6 За підсумками серії BO2 учасникам нараховуються очки:
- a) за перемогу - 3 очки;
  - b) за нічию - 1 очко;
  - c) за поразку - 0 очок.
- 7.7 Якщо кілька учасників набрали рівну кількість очок, місця в груповій турнірній таблиці розподіляються так:
- a) за різницею забитих і пропущених голів у всіх проведених зустрічах у рамках етапу CLA EuroCup eFootball Last Chance;
  - b) за кількістю забитих голів у всіх проведених зустрічах у рамках етапу CLA EuroCup eFootball Last Chance;

с) за різницею забитих і пропущених голів у рамках особистих зустрічей гравців на етапі CLA EuroCup eFootball Last Chance.

7.8 Учасники, які посіли з першого по четверте місце в групі, проходять у наступний етап CLA EuroCup eFootball Group Stage

7.9 Учасники, які посіли з п'ятого по восьме місце в групі, залишають турнір.

## **8. Порядок проведення етапу CLA EuroCup eFootball Group Stage**

8.1 CLA Group Stage - це третій (груповий) етап у рамках турніру, який проходить по неділях раз на три тижні.

8.2 Список учасників CLA EuroCup eFootball Group Stage формується з гравців, які посіли перші та другі місця у своїх дивізіонах згідно з підсумками CLA EuroCup eFootball Daily Qualifiers, а також з гравців, які посіли перше - четверте місце в групі за підсумками CLA EuroCup eFootball Last Chance.

8.3 Разом кількість учасників CLA EuroCup eFootball eFootball Group Stage становить дванадцять гравців із 4 дивізіонів

8.4 На етапі CLA EuroCup eFootball eFootball Group Stage формуються дві групи: група А і група Б. Розподіл гравців по групах відбувається випадковим чином, з використанням одного правила - в одній групі не може бути більше 2 представників одного дивізіону

8.5 Учасники грають між собою серії BO2 за принципом "кожен з кожним". У рамках однієї серії, учасники грають між собою один матч "вдома" і другий матч на "виїзді".

8.6 Результати всіх матчів, а також результати серій, вносяться в турнірну таблицю, яка постійно оновлюється в режимі онлайн.

8.7 За підсумками серії BO2 учасникам нараховуються очки:

а) за перемогу - 3 очки;

б) за нічию - 1 очко;

с) за поразку - 0 очок.

8.8 Якщо кілька учасників набрали рівну кількість очок, місця в груповій турнірній таблиці розподіляються так:



- a) за різницею забитих і пропущених голів у всіх проведених зустрічах у межах етапу CLA EuroCup eFootball Group Stage;
- b) за кількістю забитих голів у всіх проведених зустрічах у межах етапу CLA EuroCup eFootball Group Stage;
- c) за різницею забитих і пропущених голів у межах особистих зустрічей гравців на етапі CLA EuroCup eFootball Group Stage.

8.9 Учасники, які посіли перше і друге місце у своїх групах, наступного дня зустрічаються між собою у верхній сітці етапу CLA EuroCup eFootball Playoff.

8.10 Учасники, які посіли з третього по шосте місце у своїх групах, продовжують боротьбу в нижній сітці етапу CLA EuroCup eFootball Playoff.

## **9. Обставини форс-мажору на етапі CLA EuroCup eFootball eFootball Group Stage**

9.1 Якщо запланований матч неможливо провести через технічні неполадки, матч визнається скасованим.

9.2 Скасовані матчі не переносяться, за ними зберігається статус "Скасовано".

9.3 Якщо під час матчу виникли технічні неполадки, відбувається перепідключення і матч поновлюється з тієї хвилини, на якій сталася втрата з'єднання.

9.4 Якщо підключення було перервано на моменті післяматчевих пенальті, матч поновлюється з останньої хвилини основного часу, а учасники повинні наново відтворити рахунок, актуальний на момент втрати з'єднання.

9.5 Якщо через форс-мажорні обставини заявлений гравець не може взяти участь у матчі, йому присвоюється технічна поразка (незалежно від попередніх результатів серії).

9.6 Якщо через форс-мажорні обставини заявлений гравець не може продовжити участь у турнірі, заміна не проводитиметься, а у всіх матчах цьому учаснику присвоюється технічна поразка.

## 10. 10. Порядок проведення етапу CLA EuroCup eFootball Playoff

- 10.1 CLA Playoff - це четвертий і завершальний етап турніру, який відбувається щопонеділка раз на три тижні. Переможець цього етапу вважається переможцем сезону турніру.
- 10.2 За результатами етапу CLA EuroCup eFootball Group Stage гравці формують сітку CLA EuroCup eFootball Playoff у форматі Double Elimination.
- 10.3 Верхня сітка формується таким чином:
- Учасник, який посів перше місце в групі А, грає проти учасника, який посів друге місце в групі Б;
  - Учасник, який посів друге місце в групі А, грає проти учасника, який посів перше місце в групі Б.
- 10.4 Нижня сітка формується так:
- Учасник, який посів третє місце в групі А, грає проти учасника, який посів шосте місце в групі Б;
  - Учасник, який посів четверте місце в групі А, грає проти учасника, який посів п'яте місце в групі Б;
  - Учасник, який посів п'яте місце в групі А, грає проти учасника, який посів четверте місце в групі Б;
  - Учасник, який посів шосте місце в групі А, грає проти учасника, який посів третє місце в групі Б.
- 10.5 Серии в рамках етапу CLA EuroCup eFootball Playoff проходять в форматі ВОЗ. Каждый матч в серии играется до победы. Если в основное время матча победитель не был определен, участники играют серию послематчевых пенальти.
- 10.6 Серії в рамках етапу CLA EuroCup eFootball Playoff проходять у форматі ВОЗ. Кожен матч у серії грається до перемоги. Якщо в основний час матчу переможця не було визначено, учасники грають серію післяматчевих пенальті.
- 10.7 Учасник, який починає серію на домашньому майданчику, перебуває у верхньому рядку серії.

- 10.8 Учасники, які програли серію у верхній сітці, продовжують боротьбу в нижній сітці.
- 10.9 Учасники, які програли серію в нижній сітці, вибувають із турніру.
- 10.10 Результати всіх матчів, а також результати серій вносяться в турнірну таблицю, яка постійно оновлюється в режимі онлайн.

## **11. Обставини форс-мажору на етапі CLA EuroCup eFootball Playoff**

- 11.1 Якщо під час матчу виникли технічні неполадки, відбувається перепідключення і матч поновлюється з тієї хвилини, на якій сталася втрата з'єднання.
- 11.2 Якщо запланований матч неможливо провести через технічні проблеми, на усунення яких може піти понад дві години, організатор залишає за собою право достроково завершити турнір без визначення переможця; водночас увесь сезон турніру вважається скасованим.
- 11.3 Якщо через форс-мажорні обставини заявлений гравець не може взяти участь у матчі, йому присвоюється технічна поразка, і гравець вибуває з турніру.

## **12. Дотримання принципів чесної гри (Fair Play)**

- 12.1 Учасникам турніру категорично заборонена участь у договірних матчах, тобто іграх, результат яких був заздалегідь узгоджений між сторонами в обхід принципів спортивної чесності та справедливості. Будь-яка спроба вплинути на результат матчу, незалежно від її форми та рівня залученості гравця, вважається грубим порушенням регламенту.
- 12.2 Усі команди та учасники зобов'язані дотримуватися принципів чесної гри, проявляти повагу до суперників і сумлінно виконувати свої обов'язки відповідно до правил турніру.
- 12.3 У разі виявлення факту участі в договірних матчах або інших дій, спрямованих на маніпуляцію результатами ігор, учасник негайно виключається з поточного турніру і позбавляється права на участь у будь-яких змаганнях, що проводяться під егідою федерацій UCEF,

ESUH, STEP і ліги CyberLive!Arena. Дискваліфікація є остаточною і не підлягає перегляду.