



Регламент проведення
турніру CLA EuroCup
з кібехоккею



1. Загальні положення

- 1.1 Міжнародний турнір «CLA EuroCup eHockey» (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 складається з трьох етапів загальною тривалістю 21 календарний день:
 - a) Перший етап - відбірковий (далі - «CLA EuroCup EuroCup eHockey Daily Qualifiers») триває 19 календарних днів, з вівторка по суботу. Етап передбачає перерви, зокрема, з неділі по понеділок.
 - b) Другий етап - груповий (далі - «CLA EuroCup eHockey EuroCup eHockey Group Stage») проходить в передостанній день поточного сезону турніру, що припадає на неділю, і триває 1 день.
 - c) Третій етап - фінальний (далі - «CLA EuroCup eHockey Final Six») проходить в останній день поточного сезону турніру, який припадає на понеділок, і триває 1 день.
- 1.4 За підсумками кожного турніру визначається один переможець (далі - «Переможець сезону»).
- 1.5 Усі етапи турніру проходять на ігровій платформі PlayStation в ігровому середовищі спортивного симулятора NHL від видавця EA Sports.
- 1.6 Результати всіх матчів, а також результати серій, вносяться в турнірну таблицю, яка оновлюється в режимі онлайн.
- 1.7 У турнірах можуть брати участь кіберспортсмени, які досягли 18-річного віку. Усі учасники повинні мати відповідну акредитацію та допуск з боку організаторів.
- 1.8 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 eHockey Daily Qualifiers

- 2.1 CLA Daily Qualifiers - це перший (відбірковий) етап в рамках турніру, який триває з вівторка по суботу протягом трьох тижнів.
- 2.2 Учасники змагаються між собою в режимі "Play Now" на рівні складності "Superstar".
- 2.3 В рамках етапу CLA Daily Qualifiers між учасниками проходять серії матчів (далі - "Серії"). Серії проводяться за круговою системою, при цьому учасники грають за принципом "кожен з кожним" у два кола.
- 2.4 Основний час складається з трьох періодів, кожен з яких триває по двадцять одиниць ігрового часу, що в сумі становить шістдесят одиниць ігрового часу (еквівалент дванадцяти хвилин фактичного часу).
- 2.5 Якщо в рамках основного ігрового часу матч завершився з результатом "Нічия", учасники вибирають ігрову опцію "Погодитися на нічию".
- 2.6 По факту закінчення основного ігрового часу результат матчу заноситься в статистику серії.

3. Визначення переможця серії в рамках етапу CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers

- 3.1 За підсумками матчу гравцю нараховуються очки:
 - a) за перемогу - 3 очки.
 - b) за поразку - 0 очок.
- 3.2 У разі виникнення форс-мажорних обставин, які унеможливають проведення або завершення матчу, обидва учасники отримують по 0 очок.
- 3.3 Якщо матч було перервано з технічних причин, у турнірну таблицю (розділ "Очки") вноситься рахунок на момент перерви. Результат цього матчу також враховується при визначенні переможця турніру.

- 3.4 Якщо у двох учасників однакова кількість очок, переможець серії, а також усі інші місця в турнірній таблиці розподіляються наступним 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 у проведених особистих зустрічах у рамках серії.
 - d) за вищим відсотком перемог у всіх проведених матчах у лізі.
- 3.5 Результати всіх матчів вносяться в статистику турніру, яка оновлюється в режимі онлайн.

4. Визначення учасників етапу CLA EuroCup eHockey Group Stage за підсумками CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers

- 4.1 Після кожної серії учасникам нараховуються EuroCup Points (далі - "очки") відповідно до зайнятих місць:
- a) 3 очки за перше місце.
 - b) 1 очко за друге місце.
 - c) 0 очок за третє місце.
- 4.2 Результати всіх серій заносяться до таблиці лідерів дивізіону, яка оновлюється після завершення кожної серії.
- 4.3 У разі, якщо кілька учасників наберуть однакову кількість очок, місця в таблиці лідерів дивізіону розподіляються за такими критеріями:
- a) Різниця забитих і пропущених голів у всіх проведених зустрічах на етапі CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers.

- b) Кількість забитих голів у всіх проведених зустрічах на етапі CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers.
 - c) Різниця забитих і пропущених голів в особистих зустрічах на етапі CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers.
 - d) Вищий відсоток перемог у всіх проведених матчах ліги.
- 4.4 Учасники, які займуть перші чотири місця у своєму дивізіоні, автоматично проходять до наступного туру - CLA EuroCup eHockey Group Stage.
- 4.5 Учасник, який пройшов до наступного етапу, має право відмовитися від подальшої участі в турнірі. У такому випадку шанс продовжити змагання отримує наступний гравець у таблиці лідерів свого дивізіону.

5. Обставини форс-мажору на етапі CLA EuroCup Hockey Daily Qualifiers

- 5.1 Якщо запланований матч неможливо провести через технічні неполадки, він вважається скасованим.
- 5.2 Скасовані матчі не підлягають переносу, і їх статус залишається «Скасовано».
- 5.3 Якщо під час матчу виникають технічні проблеми, які унеможливають його продовження, матч вважається перерваним. Такі матчі також не переносяться, і їм присвоюється статус "Перервано".
- 5.4 Матч може бути відновлено в таких випадках, якщо проблема була виявлена до відкриття рахунку і/або закінчення першого тайму:
- a) якщо матч не розпочався в запланований час.
 - b) якщо була допущена помилка при виборі команди.
 - c) якщо склад команд був визначений неправильно.
 - d) якщо сторона "дома"/"в гостях" була обрана помилково.
- У всіх інших випадках матч вважається скасованим.

- 5.5 Якщо внаслідок форс-мажорних обставин заявлений гравець не може взяти участь у матчі, проводиться своєчасна або термінова заміна гравця.
- 5.6 У такому випадку всі раніше зароблені очки в поточній серії зараховуються новому гравцеві.
- 5.7 Якщо заміну провести неможливо, серія грається без заявленого раніше учасника.

6. Загальні положення проведення етапів CLA EuroCup eHockey Group Stage та CLA EuroCup eHockey Final Six

- 6.1 Етапи CLA EuroCup eHockey Group Stage і CLA EuroCup eHockey Final Six проходять у форматі онлайн.
- 6.2 Учасники змагаються в режимі «Hockey Ultimate Team» на рівні складності «Superstar». Для проведення матчів використовується сервер EA Sports
- 6.3 У рамках етапів CLA EuroCup eHockey Group Stage і CLA EuroCup eHockey Final Six учасники дивізіонів гратимуть за команди, сформовані в режимі Ultimate Team. Ці команди будуть приблизно рівні за силою, що забезпечить справедливу та конкурентну гру.
- 6.4 Назви команд містять ідентифікатор дивізіону (UA - Україна, HR - Хорватія, PL - Польща) і порядковий номер (наприклад, «UA Team 1»).
- 6.5 Команди розподіляються між учасниками одного дивізіону згідно з їхніми результатами за підсумками CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers.
- 6.6 Команда закріплюється за учасником до закінчення турніру і не може бути замінена.
- 6.7 Матчі етапів CLA EuroCup eHockey Group Stage і CLA EuroCup eHockey Final Six проходять у форматі Best of 2 (далі - «BO2»).
- 6.8 Кожен матч серії грається до перемоги. Якщо в основний час переможця так і не було визначено, учасники грають серію післяматчевих булітів.

- 6.9 Основний час складається з трьох періодів по двадцять одиниць ігрового часу, що в сумі становить шістдесят одиниць ігрового часу. Це еквівалентно дванадцяти хвилинам фактичного часу.

7. Порядок проведення етапу CLA EuroCup eHockey Group Stage

- 7.1 CLA EuroCup eHockey Group Stage - це другий етап у рамках турніру, який проходить по неділях раз на три тижні.
- 7.2 За підсумками CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers, у CLA EuroCup eHockey Group Stage виходять по чотири гравці з кожного дивізіону, які заробили найбільшу кількість EuroCup Points.
- 7.3 На етапі CLA EuroCup eHockey Group Stage формуються дві групи по шість учасників: група А і група В. Учасники розподіляються по групах випадковим чином з використанням генератора випадкових чисел. У кожній групі не може бути більше двох представників одного дивізіону.
- 7.4 Учасники грають між собою серії BO2 за принципом «кожен з кожним» (один матч «удома» і другий матч на «виїзді»).
- 7.5 За підсумками серії BO2 учасникам нараховуються очки:
- a) за перемогу - 3 очки.
 - b) за нічию - 1 очко.
 - c) за поразку - 0 очок.
- 7.6 Якщо декілька учасників набрали рівну кількість очок, місця в груповій турнірній таблиці розподіляються наступним чином:
- a) за різницею забитих і пропущених голів у всіх проведених зустрічах у рамках етапу CLA EuroCup eHockey Group Stage.
 - b) за кількістю забитих голів у всіх проведених зустрічах у рамках етапу CLA EuroCup eHockey Group Stage.

c) за різницею забитих і пропущених голів в особистих проведених зустрічах у рамках етапу CLA EuroCup eHockey Group Stage.

d) за відсотком перемог за всі проведені матчі в лізі.

7.7 Учасники, які посіли з першого по третє місце у своїх групах, наступного дня зустрічаються між собою в CLA EuroCup eHockey Final Six.

7.8 Учасники, які посіли з четвертого по шосте місце у своїх групах, покидають турнір.

8. Обставини форс-мажору на етапі CLA EuroCup eHockey Group Stage

8.1 Якщо під час матчу виникли технічні неполадки, матч скасовується, а технічна поразка присуджується домашній команді.

8.2 Якщо через форс-мажорні обставини заявлений гравець запізнюється на матч, або не може бути присутнім на першому матчі серії, йому присуджується технічна поразка в серії.

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

9. Порядок проведення етапу CLA EuroCup eHockey Final Six

9.1 Етап CLA EuroCup eHockey Final Six є третім і заключним етапом турніру. Він проходить в останній понеділок заключного тижня, і переможець цього етапу оголошується чемпіоном сезону.

9.2 За результатами етапу CLA EuroCup Group Stage гравці формують групу.

9.3 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».

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

9.5 За підсумками серії BO2 учасникам нараховуються очки:

a) за перемогу - 3 очки

b) за нічию - 1 очко.

c) за поразку - 0 очок.

Якщо кілька учасників набрали рівну кількість очок, місця в груповій турнірній таблиці розподіляються таким чином:

a) за різницею забитих і пропущених голів у всіх проведених зустрічах у рамках етапу CLA EuroCup eHockey Final Six.

b) за кількістю забитих голів у всіх проведених зустрічах у рамках етапу CLA EuroCup eHockey Final Six.

c) за різницею забитих і пропущених голів в особистих проведених зустрічах у рамках етапу CLA EuroCup eHockey Final Six.

d) за відсотком перемог за всі проведені матчі в лізі.

Учасник, який посів перше місце в CLA EuroCup eHockey Final Six за підсумками зіграних серій, є переможцем сезону.

10. Обставини форс-мажору на етапі CLA EuroCup eHockey Final Six

10.1 Якщо через форс-мажорні обставини заявлений гравець запізнюється на матч, або не може бути присутнім на першому матчі серії, йому присуджується технічна поразка в серії.

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



11. Дотримання принципів чесної гри (Fair Play)

- 11.1 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 форми та рівня участі, вважається грубим порушенням цього регламенту.
- 11.2 Усі команди та учасники зобов'язані дотримуватися правил чесної гри, виявляти повагу до суперників і духу змагань, а також сумлінно виконувати свої обов'язки відповідно до правил турніру.
- 11.3 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.