

РЕГЛАМЕНТ  
РЕГЛАМЕНТ  
РЕГЛАМЕНТ



КІБЕРБАСКЕТБОЛ

# РЕГЛАМЕНТ

## **1. Загальні положення**

- 1.1 Міжнародний турнір "CLA EuroCup" (далі - "турнір") є кіберспортивним змаганням, 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 чотирьох етапів загальною тривалістю 21 календарний день:
  - a) Перший етап - відбірковий (далі - "CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers"), триває 18 календарних днів.
  - b) Другий етап - груповий (далі - "CLA EuroCup eBasketball Last Chance"), триває 1 календарний день
  - c) Третій етап - груповий (далі - "CLA EuroCup eBasketball Group Stage"), триває 1 календарний день
  - d) c) Четвертий етап - фінальний (далі - "CLA EuroCup eBasketball Final Six"), триває 1 календарний день.
- 1.4 За підсумками кожного турніру визначається один переможець ("переможець сезону").
- 1.5 Усі етапи турніру відбуваються на ігровій платформі PlayStation в ігровому середовищі спортивного симулятора NBA від видавця 2K Sports.
- 1.6 Результати всіх матчів, а також результати серій, вносяться в турнірну таблицю, яка постійно 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 eBasketball Daily Qualifiers**

- 2.1 CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers - це перший (відбірковий) етап у рамках турніру, який триває 18 календарних днів, з вівторка по п'ятницю, протягом трьох тижнів
- 2.2 Учасники змагаються між собою в режимі "Play Now" на рівні складності "Superstar".
- 2.3 У рамках етапу CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers між учасниками проходять серії зустрічей (далі - "серії"). Серії проводяться за коловою системою, при цьому 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 чотири чверті по п'ять хвилин, що в сумі становить двадцять хвилин ігрового часу. Тривалість одного овертайму (додатковий час) - три хвилини ігрового часу. Ігровий час є еквівалентом фактичного.
- 2.5 Якщо в рамках основного ігрового часу матч завершився з підсумком "Нічия", учасники грають додатковий час доти, доки хтось із них не завершить овертайм із перевагою в одне і більше очок.
- 2.6 Якщо по закінченню чотирьох овертаймів переможця визначити не вдається, наступний за розкладом матч скасовується.
- 2.7 За фактом закінчення основного ігрового часу результат заноситься в статистику серії.

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

- 3.1 За підсумками всіх матчів, зіграних у рамках серії, розраховується відсоток перемог кожного учасника.
- 3.2 Якщо через обставини форс-мажору проведення або завершення матчу стає неможливим, кожному учаснику додається 0% до загального відсотка перемог.

- 3.3 Якщо матч було перервано з технічних причин, результати учасників на момент його зупинки вносять у турнірну таблицю (розділ "Очки"), їх враховують під час визначення переможця турніру.
- 3.4 Якщо два учасники набрали рівну кількість очок, переможець серії, а також усі інші місця в турнірній таблиці, розподіляються наступним чином:
- a) за різницею забитих і пропущених очок в усіх проведених зустрічах у рамках серії.
  - b) за кількістю забитих очок в усіх проведених зустрічах у рамках серії.
  - c) за різницею забитих і пропущених очок в особистих зустрічах у рамках серії.
  - d) за вищим відсотком перемог за весь час участі в турнірах ліги.
- 3.5 Результати всіх матчів вносяться до статистики турніру, яка постійно оновлюється в режимі онлайн.

#### **4. Визначення учасників етапу CLA EuroCup eBasketball Last Chance і CLA EuroCup eBasketball Group Stage за підсумками CLA EuroCup eBasketball 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 в таблицю 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 наступним чином:
- a) за різницею забитих і пропущених очок в усіх проведених зустрічах у рамках етапу CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers.
  - b) за кількістю забитих очок в усіх проведених зустрічах у рамках етапу CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers.

- c) за різницею забитих і пропущених очок в особистих зустрічах у рамках етапу CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers.
  - d) за вищим відсотком перемог за весь час участі в турнірах ліги.
- 4.4 Учасники, які посіли перші та другі місця у своїх дивізіонах, автоматично проходять у третю стадію турніру - CLA EuroCup eBasketball Group Stage.
- 4.5 Учасники, які посіли треті та четверті місця у своїх дивізіонах, формують одну групу в наступній стадії турніру - CLA EuroCup eBasketball Last Chance
- 4.6 Якщо гравець, який пройшов відбір на етапі CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers, не може продовжити участь у турнірі через непередбачувані обставини, його місце займає наступний за рейтингом гравець у таблиці лідерів дивізіону.

## **5. Обставини форс-мажору на етапі CLA EuroCup 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, внаслідок яких завершити його неможливо, матч визнається перерваним. Рахунок перерваного матчу вноситься до офіційної статистики, але перемога не присуджується нікому. 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 був розпочатий відповідно до розкладу.
  - b) якщо команда була обрана невірно.
  - c) якщо склад команд був визначений невірно.
  - d) якщо сторона "вдома"/"на виїзді" була обрана 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 здійснити заміну неможливо, серія грається без заявленого раніше учасника.

## **6. Загальні положення проведення етапів CLA EuroCup eBasketball Last Chance, CLA EuroCup eBasketball Group Stage та CLA eBasketball EuroCup Final Six**

- 6.1 Етапи CLA EuroCup eBasketball Last Chance, CLA EuroCup eBasketball Group Stage і CLA eBasketball EuroCup Final Six проходять у форматі онлайн.
- 6.2 Учасники змагаються в режимі "My Team" на рівні складності "Superstar" з налаштуванням правил "Limited" (обмежені правила).
- 6.3 Обмеження правил переглядаються організатором раз на три сезони.
- 6.4 Для проведення матчів використовується сервер "2K Sports".
- 6.5 У рамках етапів CLA EuroCup eBasketball Last Chance, CLA EuroCup eBasketball Group Stage і CLA eBasketball EuroCup Final Six учасники дивізіонів 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").
- 6.6 Команди розподіляються між учасниками одного дивізіону згідно з їхніми результатами за підсумками CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers.
- 6.7 Команда закріплюється за учасником до закінчення турніру і не може бути замінена.
- 6.8 Матчі етапів CLA EuroCup eBasketball Last Chance, CLA EuroCup eBasketball Group Stage і CLA EuroCup eBasketball Final Six проходять у форматі Best of 2 (далі - "Bo2").
- 6.9 Кожен матч серії грається до перемоги. Якщо в рамках основного ігрового часу матч завершився з підсумком "Нічия", учасники грають



додатковий час доти, доки хтось із них не завершить овертайм із перевагою в одне і більше очок. Кількість овертаймів у матчі необмежена.

6.10 Переможець матчу також визначається в рамках основного ігрового часу. Під поняттям "основний ігровий час" маються на увазі чотири чверті по п'ять хвилин, що в сумі становить двадцять хвилин ігрового часу. Тривалість одного овертайму (додатковий час) - три хвилини ігрового часу. Ігровий час є еквівалентом фактичного.

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

7.1 CLA EuroCup eBasketball Last Chance - це другий (груповий) етап у рамках турніру, який проходить по суботах раз на три тижні.

7.2 У CLA EuroCup eBasketball Last Chance проходять гравці, які посіли треті та четверті місця в кожному дивізіоні за підсумком результатів CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers.

7.3 На етапі CLA EuroCup eBasketball Last Chance формується група.

7.4 Учасники грають між собою серії Во2 за принципом "кожен з кожним". У рамках однієї серії, учасники грають між собою один матч "вдома" і другий матч на "виїзді".

7.5 За підсумками серії Во2 учасникам нараховуються очки:

- a) за перемогу - 3 очки.
- b) за нічию - 1 очко.
- c) за поразку - 0 очок.

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

- a) за різницею забитих і пропущених очок в усіх проведених зустрічах у рамках етапу CLA EuroCup eBasketball Last Chance.
- b) за кількістю забитих очок в усіх проведених зустрічах у рамках етапу CLA EuroCup eBasketball Last Chance.
- c) за різницею забитих і пропущених очок в особистих зустрічах у рамках етапу CLA EuroCup eBasketball Last Chance.
- d) за вищим відсотком перемог за весь час участі в турнірах ліги.

- 7.7 Учасники, які посіли з першого по четверте місце в групі, проходять у наступний етап CLA EuroCup eBasketball Group Stage
- 7.8 Учасники, які посіли з п'ятого по восьме місце в групі, вибувають з турніру.

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

- 8.1 CLA EuroCup eBasketball Group Stage - це третій етап у рамках турніру, який проходить по неділях раз на три тижні.
- 8.2 Список учасників CLA eBasketball Group Stage формується з гравців, які посіли перші та другі місця у своїх дивізіонах за підсумками CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers, а також з гравців, які посіли з першого по четверте місце в групі за підсумками CLA EuroCup eBasketball Last Chance.
- 8.3 Загалом в етапі CLA EuroCup eBasketball Group Stage беруть участь дванадцять гравців із чотирьох дивізіонів.
- 8.4 На етапі CLA EuroCup eBasketball Group Stage формуються три групи по чотири учасники: група А, група В і група С. Розподіл гравців за групами відбувається випадковим чином, з дотриманням одного правила: в одній групі не може перебувати більше двох представників одного дивізіону.
- 8.5 Учасники грають між собою серії Во2 за принципом "кожен з кожним". У рамках однієї серії, учасники грають між собою один матч "вдома" і другий матч на "виїзді".
- 8.6 За підсумками серії Во2 учасникам нараховуються очки:
- а) за перемогу - 3 очки.
  - б) за нічию - 1 очко.
  - в) за поразку - 0 очок.
- 8.7 Якщо кілька учасників набрали рівну кількість очок, місця в груповій турнірній таблиці розподіляються наступним чином:
- а) за різницею забитих і пропущених очок в усіх проведених зустрічах у рамках етапу CLA EuroCup eBasketball Group Stage.



- b) за кількістю забитих очок в усіх проведених зустрічах у рамках етапу CLA EuroCup eBasketball Group Stage.
- c) за різницею забитих і пропущених очок в особистих зустрічах у рамках етапу CLA EuroCup eBasketball Group Stage.
- d) за вищим відсотком перемог за весь час участі в турнірах ліги.

8.8 Учасники, які посіли перше і друге місце у своїх групах, переходять у фінальний етап турніру - CLA EuroCup eBasketball Final Six. Решта гравців вибувають з турніру.

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

- 9.1 Якщо запланований матч неможливо провести через технічні неполадки, матч визнається скасованим. Скасовані матчі не переносяться, за ними зберігається статус "Скасовано".
- 9.2 У разі виникнення технічних неполадок під час матчу його скасовують, і домашній команді присуджують технічну поразку.
- 9.3 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.
- 9.4 Якщо через форс-мажорні обставини заявлений гравець не може продовжити участь у турнірі, заміна не проводиться, а в усіх матчах, що залишилися зіграти, йому присвоюється технічна поразка.

## **10. Порядок проведення етапу CLA EuroCup eBasketball Final Six**

- 10.1 CLA EuroCup eBasketball Final Six - 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 eBasketball Group Stage гравці формують групу.
- 10.3 Учасники грають між собою серії Во2 за принципом "кожен з кожним". У рамках серії, учасники грають між собою один матч "вдома" і другий матч на "виїзді".

- 10.4 Результати всіх матчів, а також результати серій, вносяться в турнірну таблицю, яка постійно оновлюється в режимі онлайн.
- 10.5 За підсумками серії Во2 учасникам нараховуються очки:
- a) за перемогу - 3 очки.
  - b) за нічию - 1 очко.
  - c) за поразку - 0 очок.
- 10.6 Якщо кілька учасників набрали рівну кількість очок, місця в груповій турнірній таблиці розподіляються наступним чином:
- a) за різницею забитих і пропущених очок в усіх проведених зустрічах у рамках етапу CLA EuroCup eBasketball Final Six.
  - b) за кількістю забитих очок в усіх проведених зустрічах у рамках етапу CLA EuroCup eBasketball Final Six.
  - c) за різницею забитих і пропущених очок в особистих проведених зустрічах у рамках етапу CLA EuroCup eBasketball Final Six.
  - d) за вищим відсотком перемог за весь час участі в турнірах ліги.
- 10.7 Учасник, який посів перше місце в етапі CLA EuroCup eBasketball Final Six за підсумками зіграних серій, оголошується переможцем сезону.

## **11. Обставини форс-мажору на етапі CLA EuroCup eBasketball Final Six**

- 11.1 Якщо запланований, або розпочатий матч неможливо провести через технічні неполадки, матч скасовується, а технічна поразка присуджується домашній команді.
- 11.2 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.
- 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 форми та рівня залученості, вважається грубим порушенням цього регламенту.

12.2 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.

12.3 У разі виявлення факту участі в договірних матчах або інших дій, спрямованих на маніпуляцію результатами ігор, учасник негайно виключається з поточного турніру та позбавляється права на участь у будь-яких змаганнях, що проводяться під егідою федерацій UCEF, ESUN, STEP і ліги CyberLive!Arena. Дискваліфікація є остаточною і не підлягає перегляду.