

Чемпионат Молдовы

По Киберфутболу

FIFA 18

20 ФК

Ultimate Team

Онлайн

Молдова



Формат и правила турнира

Место проведения: Онлайн

Дата проведения: 04.02.18 - 20.06.18

Календарь: <http://esfu.fima4u.com/fixtures>

Участники: Игроки 20 профессиональных футбольных клубов

Формат чемпионата:

Групповой этап: два круга, туры дом/выезд. По одному матчу поочередно с каждым соперником, затем ответные матчи в зеркальной последовательности.

Каждый тур играется по формату B01 (один матч) для определения результата игры и тура.

Количество лиг: 2 – Национальный дивизион и Дивизия А.

Количество участников: минимум 20 игроков.

Игровое время – 6 минут. Каждая игра проходит по указанному организаторами времени, без задержек и отклонений.

Отведенное время матчей: 5 часов

В случае неявки игрока на матч в течение 2 минут от заявленного времени начала матча, либо в случае задержки начала матча со стороны игроков в течение более чем 5 минут от заявленного времени начала матча, тур считается сыгранным вничью (либо игроки дисквалифицируются с турнира, если инцидент произошел более, чем 3 раза в течение чемпионата).

Внимание! Игроки обязаны подать результат матча соответствующему представителю организаторов турнира сразу же после сыгранного матча. В случае неподачи результата матча в течение 5 часов после окончания времени, отведенного на игру, матч может быть засчитан как сыгранный вничью со счетом 0:0 (а в случае неподачи результата вовремя более 3 раз в течение чемпионата, оба участника могут быть дисквалифицированы/сняты с участия в турнире).

В случае неявки на матч чемпионата без согласования с организаторами, игрок получает техническое поражение. Если инцидент повторился более 2 раз в течение турнира, игрок получает дисквалификацию до конца чемпионата.

Формат подачи результата – скриншот окончания игры со счетом и статистикой матча и текстовое указание играющих сторон и счета.

Пример текста:

Шериф 4:2 Зимбру

В течение турнира игрок имеет право дважды запросить перенос игр по объективным причинам, предварительно уведомив судейский комитет турнира и получив их согласие.

Правила игры:

Дисциплина: FIFA 18

Платформа: PlayStation 4

Команды: Ultimate Team, с не более чем одной легендой в составе и общей стоимостью состава, не превышающей 2 млн.

Длительность тайма: 6 минут.

Уровень сложности: легендарный

Скорость игры: нормальная.

Помощь в силе пасов: выключено.

Руки и травмы отключены.

Погода: вечер-ясно или иная по договорённости обоих игроков.

Стадион: Сантьяго Бернабеу или по договорённости любой другой.

Составы ULTIMATE TEAM

Защита: ТАКТИЧЕСКАЯ!

Свои тактики: можно менять.

Формация: запрещается редактировать стандартное расположение игроков в установленных формациях.

Задачи игрокам: можно менять.

Камера: ТВ Трансляция (Высота 20 — зум 0) или по договорённости любая камера.

Радар: по обоюдному желанию, можно и отключить.

Угловые и стандарты: любые.

Судья: Рандом.

В случае ничейного результата в основное время матч группового этапа считается оконченным (ничья).

За победу в туре (по результатам матча) игрок получает 3 очка, за ничью – 1 очко, за поражение – 0 очков.

Считается, что игрок является победителем тура, если он:

1) Выиграл одну игру тура.

Считается, что тур был окончен вничью, если:

1) Окончен с ничейным счетом (0:0, 1:1 и т.д.).

В случае ничейного результата в основное время матч считается оконченным.

FAQ

Соперник не выходит на связь, какие мои действия?

Сообщите организаторам с помощью специальной формы, которая появится на сайте через 15 минут. Если игрок не объявился в течение 15 минут от установленного времени начала матча, ему засчитывается техническое поражение.

В случае наличия проблем со связью.

Попробуйте:

- повторно войдите в игру
- перезагрузите консоль
- попробуйте в другое время / в другой день

После разрыва соединения.

- каждый игрок делает скриншот либо видео как наиболее надежный способ рассмотрения спорной ситуации (всегда существует возможность сохранить последние 15 минут игры через кнопку Share) чтобы показать, какой разрыв соединения произошел. Может быть 2 типа: разрыв соединения с противником или невозможность соединения с серверами EA.

- начиная со счета матча на момент разрыва соединения, закончите время, остающееся в игре, + 5 минут (игровое время). Пример: разрыв на 27й минуте матча =, противники играют 90 - 27 + 5 = 68 минут игрового времени.

На 68:00 при владении мячом на половине любого игрока, матч прерван паузой и выходом из матча проигрывающим игроком (в случае ничьи, любой игрок останавливает игру).

Имея красные карточки, участник быстро получает красную карточку за того же самого футболиста в начале матча (подкат сзади) и игровое время матча начинается с пробития штрафного (свободного) удара.

Если оба игрока не могут сыграть матч (тур) из-за постоянного разрыва соединения (либо невозможности соединиться с соперником для игры) и без подозрений в умышленном разрыве соединения, матч переносится на другой день/время (с сохранением счета и оставшегося времени матча, если разрыв произошел во время игры). Если же и в этом случае происходит разрыв соединения (либо невозможность соединиться для игры) – матч считается сыгранным вничью.

Если у игрока произошел разрыв соединения во второй игре (либо втором туре) подряд – он автоматически получает техническое поражение.

В случае, если в следующем туре игрок не может соединиться для игры уже с другим соперником, он автоматически получает техническое поражение в данном туре!

Соперник отказывается доигрывать матч

В случае, если в течение 5 минут после разрыва матча любой из соперников отказывается доигрывать матч, ему автоматически засчитывается техническое поражение в данном матче.

Спорные вопросы.

Все спорные вопросы решаются данными Правилами Турнира.

Вопросы, которые не предусмотрены правилами Кубка, рассматриваются администраторами Турнира.

Нечестная игра

При любых подозрениях в нечестной игре - сделайте запись видео (либо хотя бы скриншот), и пришлите судьям. Все сомнительные инциденты должны быть решены только судьями турнира.

В случае равенства очков у двух и более игроков по результатам матчей турнира места участников в таблице чемпионата определяются:

- по наибольшему числу побед во всех матчах;

- по результатам игр между собой (число очков, количество побед, разность забитых и пропущенных мячей, число забитых мячей, число пропущенных мячей);
- по лучшей разнице забитых и пропущенных мячей во всех матчах;
- по наибольшему числу забитых мячей во всех матчах;
- по наименьшему числу пропущенных мячей во всех матчах.

В случае полного равенства вышеуказанных показателей, игроки играют между решающую серию по формату ВОЗ (до двух побед)

Все спорные ситуации решают судьи турнира: <https://vk.com/id449819064>

Куратор: <http://esfu.com.ua/>

ФКФ Молдовы: <http://esfu.fima4u.com/>

КАЖДЫЙ КЛУБ ИМЕЕТ ПРАВО ЗАЯВИТЬ ДВУХ ИГРОКОВ. В ТЕЧЕНИИ СЕЗОНА ОБА ИГРОКА РЕШАЮТ, КТО ИЗ НИХ ИГРАЕТ МАТЧИ КОНКРЕТНОГО ТУРА, О ЧЕМ ЗАБЛГОВРЕМЕННО ОПОВЕЩАЮТ СУДЕЙ ЧЕМПИОНАТА (НЕ ПОЗЖЕ 2 ДНЕЙ ДО ТУРА).