



Формат и правила On-line Турниров ESFU в формате Ultimate Team

Место проведения: Онлайн

Взнос участников: 100 грн

Призовой фонд: 2400 грн

- 1 место - 800 грн
- 2 место - 500 грн
- 3 место - 350 грн
- 4 места - 350 грн
- 5-8 места - по 100грн

В случае набора менее, чем 32 участников на одной платформе. призовой фонд турнира на данной платформе будет пропорционально уменьшен.

Минимальное количество участников: 20 человек на одной платформе. В случае присутствия менее, чем 20 участников на платформе, турнир будет перенесен и все подтвердившие участие игроки получают возврат взносов.

Время проведения:

Две недели со дня запуска турнира.

Неделя группового этапа + 2 дня следующей недели на плей-офф и финал. Игры только в будни, в выходные перерыв. Игровой день: с 12:00 нынешнего дня до 12:00 следующего дня. К примеру, при старте турнира 1го марта: 1 игровой день – с 12:00 1го марта до 12:00 2го марта; второй игровой день – с 12:00 2го марта до 12:00 3го марта.

Участники:

32 человека для платформы PS4, 32 человека для платформы PC.

Формат чемпионата:

Группы:

Участники разбиваются методом Random на 4 группы по 8 человек.

В группе предстоит сыграть по 2 матча: 1 дома и 1 в гостях. По результатам группового этапа четверо лучших игроков каждой из групп выходят в стадию плей-офф, где победитель первой группы встречается с четвертым местом третьей группы, а игрок, занявший второе место в первой группы, сразится с третьим место группы 3. Соответственно, игроки группы 2 попадают на соперников из четвертой группы.

В случае равенства очков у двух и более игроков по результатам матчей группового этапа, 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 решающую серию по формату ВОЗ (до двух побед)

Плей-офф:

Каждый тур играется по формату В03 (best of 3). В следующую стадию проходит игрок, одержавший две победы в серии из трех матчей. В случае ничейного результата в матче исход матча нивелируется и игрокам предстоит переиграть матч полностью до победы одного из игроков.

Матч до золотого гола не играется в виду исхода, не отражающего суть противостояния в стадии.

Внос результатов:

Формат подачи результата – заполнение и подтверждение результата в форму сайта турнира. Игроки обязаны подать результат матча, заполнив указанную форму на сайте турнира сразу же после сыгранного матча. В случае неподачи результата матча до 14.00 следующего игрового дня, 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).

Результат вносит победитель матча, у второго игрока есть 3 часа для того, чтобы подтвердить исход игры.

Рекомендуется делать скриншоты после каждого сыгранного матча для справедливого принятия решений в случае возникновения спорных ситуаций между игроками. Скриншоты могут быть запрошены у любого игрока. Если скриншот игры нет, то принимаются во внимание результаты сыгранных игр, которые можно увидеть в меню товарищеского сезона с каждым из соперников.

Не активная игра/игнорирование сообщений соперника:

В случае неявки на матч чемпионата без согласования, злоупотребления временем ожидания соперника, игнорирования сообщений в мессенджерах, соцсетях и PSN/Origin, игроку может быть засчитано техническое поражение по претензии одного или нескольких участников турнира.

Основанием рассмотрения претензии является скриншот или фото, где четко видно переписку и время отправления сообщения. Не стоит считать, что откладывая на потом договоренность об игре с другим игроком, вы сможете претендовать на выставление ему технического поражения в случае, если он вам не ответил в тот же день. Рекомендуется после старта турнира списаться со всеми соперниками и договориться о матчах, оценивая свое время.

Игнорирование сообщений игроков считается основанием для технического поражения (ТП).

Претензии игроков начинают рассматриваться за несколько дней до конца групповой стадии.

Игрокам, сыгравшим недостаточное количество матчей и игры с которыми влияют на расположение игроков в итоговой турнирной сетке, может быть вынесено предупреждение по ходу турнира.

Если инцидент повторился более 2 раз в течение турнира и не было предоставлено объяснение, то игрок получает дисквалификацию до конца чемпионата.

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

Правила игры:

Дисциплина: FIFA 18

Платформа: PlayStation 4, PC.

Команды: Ultimate Team

Длительность тайма: 6 минут.

Уровень сложности: легендарный

Скорость игры: нормальная.

Помощь в силе пасов: по желанию.

Руки и травмы отключены.

Погода: Рандом

Стадион: Любой

Составы: Ultimate Team

Защита: ТАКТИЧЕСКАЯ!

Свои тактики: можно менять.
Задачи игрокам: можно менять.
Угловые и стандарты: любые.
Судья: Рандом.
Карточки игроков: любые, за исключением карточек усиления.

FAQ

Соперник не выходит на связь, какие мои действия?
Сообщите организаторам по почте и приложите скриншот переписки.

В случае наличия проблем со связью.

Попытайтесь:

- 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.

Все спорные ситуации решают судьи турнира.