



# Pravila tekmovanja na Bitstamp EPICENTER ONLINE 3

## **Teamfight Tactics (EU-W)**

Pripravila: Nuša Klepec

Datum: 21.2.2022



# Slovenska pravila

## 1. SPLOŠNA PRAVILA IN POGOJI SODELOVANJA

### 1.1. Pogoji sodelovanja

- Igralec je ustrezno in pravočasno (do 4. marca 2021) prijavljen na spletni strani.
- Sodelujejo lahko samo igralci s **slovenskim državljanstvom** oz. igralci, ki vsaj 3 leta neprekinjeno bivajo v Sloveniji.
- Igralec ima svoj Teamfight Tactics račun na EU West.
- Igralec se strinja s s splošnimi pravili in pogoji sodelovanja, objavljenimi na spletni strani dogodka.
- Za izvedbo turnirja mora biti prijavljenih vsaj 8 igralcev.

## 2. SPLOŠNE INFORMACIJE

### 2.1. Format tekmovanja

- Tekmovanje je sestavljeno iz skupinskega dela in finala.
- **Skupinski del:** sestavljajo skupine po 8 igralcev. V primeru nezadostnega števila igralcev za polno skupino, se igri pridružijo naključni igralci. V skupinskem delu se bodo odigrale **3 igre**. Iz vsake skupine napredujejo v finale štirje igralci z najvišjim seštevkom točk.
- **Finale:** V finalu tekmuje 8 igralcev. Ko igralec doseže **18 točk**, postane upravičen do zmage, če v kateri koli naslednji igri doseže 1. mesto. Zmagovalec je torej igralec, ki prvi doseže 18 točk in zatem še 1. mesto.
- Administrator si pridržuje pravico do spremembe formata v primeru nezadostnega števila ekip ali v primeru, ko bi sprememba formata vplivala na optimalnejši potek tekmovanja. V primeru sprememb bo administrator pravočasno obvestil sodelujoče igralce.
- Seznam igralcev in natančen urnik tekmovanja bo objavljen 5. marca 2022 pred začetkom tekmovanja na Discordu.

### 2.2. Točkovanje in določanje zmagovalca

#### Skupinski del

Igralci prejmejo točke za vsako igro posebej. V primeru naključnih igralcev se točkovanje prilagodi glede na njihovo število (npr. v skupini z 2 naključnima igralcema, se podelijo točke 1-6).

Place	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th
Points	8	7	6	5	4	3	2	1



Štirje igralci z najvišjim seštevkom točk iz vsake skupine napredujejo v finale.

V primeru izenačenega števila točk, se upoštevajo naslednji kriteriji (v sledečem vrstnem redu): kolikokrat je igralec dosegel 1. mesto, kolikšna je povprečna uvrstitev igralca iz vseh treh iger, najboljša uvrstitev v 3. igri.

## Finale

Place	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th
Points	10	8	6	5	4	3	2	1

Igralci prejmejo točke za vsako igro posebej. Ko igralec doseže **vsaj 18 točk**, postane upravičen do zmage, če v kateri koli naslednji igri **doseže 1. mesto**. Zmagovalec turnirja je torej igralec, ki prvi doseže 18 točk in zatem še 1. mesto v kateri koli od naslednjih iger.

### 2.3. Administratorji

- Administrator turnirja je Nuša Klepec ([nusa@spid.si](mailto:nusa@spid.si), Discord: PlagueRat#4105).
- Igralci se morajo do administratorja obnašati spoštljivo.
- Administrator ima zadnjo besedo pri vseh odločitvah in konfliktih.
- V skrajnih primerih si administrator pridržuje pravico do spremembe pravil.

### 2.4. Predvidena časovnica

#### Nedelja, 7.3. 2022

- 11.00 – začetek turnirja – 1. krog
- 12.00 – 2. krog
- 13.00 – 3. krog
- 14.00 – prva igra finala
- 15.00 - 17.00 – uradna pavza za vse
- 17.00 – nadaljevanje finala

### 2.5. Časovne omejitve in zamujanje

- Igralci morajo biti pripravljeni v roku 5 minut od predvidenega začetka igre. Če igralec v tem času ni pripravljen, za to igro ne prejme točk.
- Administrator si pridržuje pravico do spremembe časovnih omejitev, če je to potrebno.

### 2.6. Komunikacija

- Vsa komunikacija z administratorjem in drugimi igralci bo potekala na SPID.si Discord serverju: <https://discord.gg/WAVWmr6>.
- Ob pridružitvi na server v kanalu #check-in izberete Teamfight Tactics, kar vam dodeli ustrezen role za turnir in omogoči vpogled v kanale ter komunikacijo z administratorjem in ostalimi tekmovalci.



- Komunikacija z administratorjem in drugimi tekmovalci mora biti v vseh primerih spoštljiva.

### **3. NASTAVITVE V IGRI**

#### **3.1. Osnovne nastavitve igre**

- Server: EU-West
- Način tekmovanja: Free for all, Normal
- Verzija igre: zadnja posodobljena TFT različica na live serverju

#### **3.2. Igralčeve nastavitve**

- Dovoljene so vse igralčeve nastavitve, ki so znotraj konfiguracije igre.

#### **3.3. Screenshotti**

- Vsi igralci morajo nujno delati screenshote rezultatov iger. Igralec, ki doseže 1. mesto v igri, mora poslati screenshot rezultata v #screenshot-rezultatov kanal na Discordu. Brez screenshotov kakršne koli pritožbe glede rezultatov ali točk niso možne.

### **4. PRAVILA MED IGRO**

#### **4.1. Težave s povezavo**

- Igralci morajo poskrbeti za dobro internetno povezavo. V primeru, da se igralcu zgodi prekinitev povezave, se mora v najhitrejšem možnem času povezati nazaj v igro. Ponovno igranje iger zaradi težav s povezavo ni mogoče.

#### **4.2. Pritožbe**

- Če se želi igralec ali ekipa pritožiti glede rezultata, mora obvestiti administratorja pred začetkom naslednje igre.

#### **4.3. Kaznovanje**

- Če se igralec neprimerno vede ali se žaljivo obnaša do administratorja ali drugih igralcev, sledi diskvalifikacija.
- Vsakršno nastavljanje rezultatov, neresno igranje ali načrtno izgubljanje se kaznuje z diskvalifikacijo igralca.

#### **4.4. Bugi**

- Namensko izkoriščanje bugov, odločilnih za igro, ni dovoljeno.

#### **4.5. Streamanje**



- Prenašanje iger s strani igralcev je dovoljeno na lastno odgovornost – administrator turnirja ne odgovarja v primeru, da bi tovrstno prenašanje iger na kakršen koli način vplivalo na rezultat igre.

## **5. OSTALO**

### **5.1. Dovoljena programska oprema**

- Igralci lahko igrajo na PC ali na mobilnih napravah. Med igranjem uporaba programov glasovne komunikacije ni dovoljena.

### **5.2. Spremembe pravil**

- Vse odločitve administratorja so končne.
- Administrator si pridržuje pravico do spremembe pravil, v kolikor je to potrebno. Spremembe pravil se lahko zgodijo (vendar ne izključno le takrat), če:
  - Tekmovanje poteka na drugem patchu in so potrebne modifikacije pravil za zagotavljanje fair playa.
  - Se med potekom tekmovanja odkrije nov bug.
  - Igralci igrajo nepošteno, goljufajo ali na kakršen koli nepošten način vplivajo na rezultate v igri.
  - Prihaja do zamud, ki preprečujejo, da bi se tekmovanje zaključilo v predvidenem času.