

Pravila tekmovanja na Bitstamp EPICENTER Online 3

Counter-Strike: Global Offensive

Uredil: Rudi Ogris
Datum: 23. 1. 2021

Slovenska pravila

1 SPLOŠNA PRAVILA IN POGOJI SODELOVANJA

1.1 POGOJI SODELOVANJA

- Vsaka ekipa je sestavljena iz 5 igralcev.
 - Ekipo morajo sestavljati vsaj 3 igralci s slovenskim državljanstvom. Ostali igralci morajo izhajati iz ene od držav balkanske regije, Italije, Madžarske ali Avstrije.
- Vseh 5 igralcev mora biti pravočasno prijavljenih na turnir preko spletne strani turnirja
 - Prijave se zaprejo 25. februarja ob 20.00
- Vsaka ekipa ima pravico do sledečih dodatnih prijav, ki morajo biti prav tako opravljene na spletni strani turnirja do 25. februarja ob 20.00:
 - ene menjave.
- Vsi igralci morajo pred začetkom turnirja pravila prebrati. Nerazumevanje ali nepoznavanje pravil ni izgovor za kršitve.
- Vsa uporabljena imena (imena ekipe, igralcev in orožja – skinov) morajo biti primerna. V primeru, da so imena neprimerna, administratorja nemudoma zahtevata menjavo imena oz. odstranitev skina iz igre. V primeru, da igralci tega ne storijo, sledi diskvalifikacija.

1.2 KOMUNIKACIJA Z ORGANIZATORJI

- Kontakt z organizatorji je možen preko EPICENTER Discord strežnika.
- Glede na turnir, so igralci dolžni spremljati potek dogajanja preko relevantnih kanalov na Discord strežniku.
- Komunikacija z administratorji poteka **izključno** preko Discord strežnika.

2 SPLOŠNE INFORMACIJE

2.1 OBLIKA TEKMOVANJA

- Tekmovanje se odvija v dveh delih: skupinskem delu in končnici.
 - Skupinski del poteka v obliki BO1 round-robin.
 - Končnica poteka v obliko BO3 enojno izločevanje.
- Administrator si pridržuje pravico, da lahko obliko turnirja, glede na število prijavljenih ekip, spremeni. V primeru sprememb, bo administrator ekipe nemudoma obvestil.
- Seznam ekip in točen urnik tekmovanja bo objavljen 25. februarja ob 22.00

2.2 ADMINISTRATORJI TEKMOVANJA

- Glavni administrator tekmovanja je Rudi Ogris.
- Igralci so se do administratorja dolžni vedeti spoštljivo.
- Administrator ima zadnjo besedo pri vseh zadevah.

- V izrednih razmerah si administratorji pridržujejo pravico, da pravila spremenijo ali priredijo.

2.3 ČASOVNE OMEJITVE IN ZAMUJANJE

- Administrator vsaki ekipi določi čas začetka tekme, ki je določen na vsaj 15 minut od časa sporočila.
- Igralci se morajo v queue pridružiti do ure, ki jo je določil administrator
 - o Igralci imajo na strežniku dodatnih 15 minut, da igro začnejo
- V primeru izjemnih dogodkov (izpad elektrike ali interneta, ipd.) se čas začetka igra premakne glede na odločitev administratorja oz. dogovora med ekipami.
- Administratorji imajo pravico prisilno začeti igro.
- Vsaki ekipi pripada en enourni odmor za hrano, ki ga določi administrator.

3 NASTAVITVE IGRE

3.1 NASTAVITVE STREŽNIKA

- Vse igre morajo biti odigrane na strežnikih, ki jih zagotavlja Faceit
- V primeru podaljša sta uporabljeni sledeči nastavitvi:
 - o mp_overtime_maxrounds 6
 - o mp_overtime_startmoney 16000
 - o

3.2 NASTAVITVE IGRALCEV

- Igralcem je prepovedano uporabiti katerekoli zunanje programe, ki bi jim lahko dali nedovoljeno prednost.
 - o Nastavljanje svetlosti, kontrasta, ipd. preko nadzorne plošče gonilnika grafične kartice, je dovoljeno.

3.3 IZBIRANJE MAPE

- Uporablja se naslednjih 7 map (active duty):
 - o de_vertigo
 - o de_dust2
 - o de_inferno
 - o de_nuke
 - o de_mirage
 - o de_ancient
 - o de_overpass
- Veto pravilo za BO1 tekme:
 - o Ekipe izločujejo mape izmenjujoče, začenjajoče z ekipo B
- Veto pravilo za BO3 tekme:
 - o Ekipa A izloči eno mapo, nato ekipa A izloči eno mapo.
 - o Ekipa A izbere eno izmed map, ki se jo bo igralo prvo.
 - o Ekipa B izbere eno izmed map, ki se jo bo igralo drugo.

- Ekipa B izloči eno mapo, nato ekipa A izloči eno mapo.
- Zadnja mapa se igra tretja. Strani se določijo na podlagi ti. »knife round«.
- V primeru, da ekipa izbere ali izloči napačno mapo, je upravičena do enega »jokerja«, ki jim omogoča, da se veto ponovi.

4 PRAVILA IGRE

4.1 POGOJI

- Administratorji si pridržujemo pravico do preverjanje legitimnosti igralcev.
- Vsak igralec mora igrati na svojem osebnem STEAM računu. Posojanje računov je strogo prepovedano.
- Na strežnik je omogočena povezava samo igralcem, ki so predvideni za igranje.
- V primeru menjave igralca, mora ekipa to nemudoma sporočiti administratorju.

4.2 PRITOŽBE IN OBVEŠČANJE ADMINISTRATORJEV

- Če si igralec želi pritožiti glede rezultata zadnje igre, je to dolžan storiti pred začetkom naslednje igre.
- V primeru napake na strežniku je igralec dolžan to nemudoma sporočiti nemu od administratorjev.
- V primeru uporabe nedovoljenih pripomočkov ali nastavitev, je ekipa dolžna to sama prijaviti. Administrator ekipi posreduje demo, ki ga ekipa sama pregleda.
 - Igralci so dolžni administratorju posredovati sumljive trenutke (tick).

4.3 ODMORI V IGRI

- Igralci lahko igro začasno prekinejo z uporabo time out glasovanja v meniju.
 - Vsaka ekipa ima na voljo 4 x po minuto odmora.
- Za daljše odmore imajo ekipe na voljo 5 minut odmora preko uporabe !pause komande.
- V primeru hujših primerov, morajo ekipe kontaktirati administratorje, ki uredijo vse morebitne težave na strežniku.

4.3 KAZNOVANJE

- Če igralec namenoma poskuša povzročiti škodo igri, drugim igralcem ali administratorjem, bo nemudoma diskvalificiran iz tekmovanja.
- Neprimerno obnašanje do drugih igralcev, administratorjev ali ostalim osebam, povezanim z dogodkom, povzroči igralčevo diskvalifikacijo iz tekmovanja.

4.4 ZLORABA HROŠČEV V IGRI

- Zloraba hroščev je prepovedana.
- Uporaba skript in zunanjih programov, za ustvarjanje hotkeyjev je prepovedana.

4.5 OPAZOVALCI IN PRENOS

- Prisotnost gledalcev na strežniku ni dovoljena.
- Igralcem je prepovedano gledati ali poslušati prenos.
- Če igralci želijo prenašati svojo perspektivo, se morajo držati naslednjih pravil:
 - o Zamik mora biti vsaj 120 sekund.

4.6 SNEMANJE TEKEM

- Vse tekme snema GOTV strežnik.
 - o Snemanje osebnih demotov ni potrebno.
 - o Demoti so na voljo preko Faceit platforme

4.7 SPOROČANJE REZULTATOV

- Administratorji samodejno prejmejo rezultate tekem.
- Administratorji objavijo vse rezultate na Discord strežniku. Ekipe so jih dolžne pregledati.
 - o V primeru napake v rezultatu, mora ekipa administratorje obvestiti o le tej takoj, ko to opazijo, najkasneje pred začetkom naslednje tekme.

4.8 ZUNANJA PROGRAMSKA OPREMA

- Ekipe lahko uporabijo poljubni način zvočne komunikacije.
- Igralcem je prepovedana uporaba programov, ki omogočajo samodejno izvajanje več ukazov s pritiskom na eno tipko (macro).

5 OSTALA PRAVILA

- Izkoriščanje napak na strežniku ni dovoljeno. Vsaka napaka mora biti takoj sporočena administratorjem.
- Vse odločitve administratorjev so zadnje.
- V primeru zamude začetka tekmovanja se lahko časovnica turnirja spremeni.
- Vsa obvestila o turnirju so izključno na voljo na EPICENTER Discord strežniku
- Administratorji igralcem niso dolžni posredovati navodil, ki so bila objavljena na strežniku.
 - o Prav tako administratorji niso dolžni igralcem pisati na katerihkoli drugih platformah.