

Pravila tekmovanja

GAME GANG LEAGUE OF LEGENDS (EU-W) LIGA

Pripravil: Samo Zavašnik

Datum zadnje spremembe: 25. 11. 2020

1. SPLOŠNA PRAVILA IN POGOJI SODELOVANJA

1.1. Pogoji sodelovanja

Vsaka ekipa je sestavljena iz 5 igralcev. Vseh 5 igralcev je ustrezno in pravočasno prijavljenih na spletni strani (prijave se zaključijo 1 uro pred pričetkom tekmovanja). Vsaka ekipa ima lahko največ enega rezervnega igralca, ki ne more hkrati igrati za drugo ekipo.

Ekipo morajo sestavljati vsaj 3 igralci s slovenskim državljanstvom.

2. SPLOŠNE INFORMACIJE

2.1. Format tekmovanja

Tekmovanje je sestavljeno iz treh odprtih kvalifikacij in finalnega dogodka.

Posamezne kvalifikacije bodo potekale na sledeče termine:

- 6. December 2020
- 13. December 2020
- 20. December 2020

Odprte kvalifikacije potekajo po sistemu dvojnega izločanja v formatu Best of 1, v kateri se glede na končno umestitev v turnirskem drevesu sodelujočim ekipam dodeli točke po sledečem ključu:

- 1. Mesto = 30 točk
- 2. Mesto = 20 točk
- 3. Mesto = 15 točk
- 4. Mesto = 12 točk
- 5-8. Mesto = 10 točk
- 9-16. Mesto = 5 točk
- 17-32. Mesto = 3 točke

Posamezna ekipa lahko nastopi v večih kvalifikacijskih turnirjih. Po zaključku vseh kvalifikacijskih turnirjev se sešteje končno razporeditev točk in 8 ekip z najvišjim številom točk se uvrstijo na veliki finale. V primeru, da dve ekipi imata po koncu kvalifikacij isto število točk, odigrata Best of 1 tekmo za dokončno odločitev o zmagovalcu.

Končnica bo potekala v sistemu dvojnega izločanja, z vsemi igrami v formatu Best of 3.

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 ekipe.

2.2. Administratorji

Administrator turnirja je Nuša Klepec (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.

2.3. Predvidena časovnica

6. december: Spletne kvalifikacije 1 ob 11:00 do predvidoma 22:00

13. december: Spletne kvalifikacije 2 ob 11:00 do predvidoma 22:00

20. december: Spletne kvalifikacije 3 ob 11:00 do predvidoma 22:00

27. december: Veliki finale od 11:00 do predvidoma 22:00

Končen razpored bo komuniciran na Discordu (pred finalom bo zagotovljena pavza 30 minut)

2.4. Časovne omejitve in zamujanje

Igralci morajo biti pripravljeni v roku 15 minut od predvidenega začetka igre. Če ekipa v tem času ni pripravljena na igranje, izgubi igro.

Če ekipa zamudi: 5 minut -> izgubi 1 ban 10 minut -> izgubi 2 bana 15 min -> izgubi igro

Ekipe imajo pravico do 15 minutne pavze med posameznimi igrami. - Administrator si pridržuje pravico do spremembe časovnih omejitev, če je to potrebno.

2.5. Komunikacija

Vsa komunikacija z administratorjem in ekipami bo potekala na Game Gang Discord serverju:

<https://discord.gg/stBBbHwrFd>.

Ob pridružitvi na server prosite administratorja turnirja, da vam dodeli role in vam s tem omogoči vpogled in komunikacijo o turnirju.

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: 5 vs. 5

Mapa: Summoner's Rift

Mode: Tournament Draft

Št. banov na ekipo: 5

Zmagovalna ekipa: je tista, ki prva uniči nasprotnikov Nexus ali pripravi svoje nasprotnike do predaje

3.2. Prepovedi

Na odločitev administratorja se lahko pred ali med začetkom tekmovanja dodajo prepovedi championov/itemov kot posledica bugov.

3.3. Igralčeve nastavitve

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

3.4. Izbira strani

Skupinski del: Ekipa, ki je na Toornament strani napisana prva (zgoraj) igra na modri strani. -

Izločilni del: Ekipa, ki ima višji seed, izbere stran za 1. in 3. igro (v primeru, da do nje pride). Ekipa, ki ima nižji seed, izbere stran za 2. igro. V polfinalih in finalih, se stran določi z metom kovanca. Ekipa, ki zmagata met kovanca, lahko izbira stran v 1. in 3. igri.

3.5. Screenshoti

Zmagovalna ekipa mora na koncu igre narediti screenshot in ga poslati v #screenshot-rezultatov kanal na Discordu.

4. PRAVILA MED IGRO

4.1. Zahteve igralcev

Vsak igralec mora imeti svoj League of Legends račun.

Vse igre se igrajo na serverju EU-West.

Vsak igralec mora imeti za igranje omogočenih vsaj 16 herojev.

4.2. Prekinitev povezave in tehnične napake

Če je igra prekinjena zaradi omrežne napake, napake programske opreme ali kakšne druge tehnične napake, morajo igralci takoj narediti pavzo.

Če napaka ni odpravljena, administrator določi, ali se bo igra nadaljevala, ponovila ali se kateri od ekip določi zmago.

4.3. Pritožbe

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

4.4. Kaznovanje

Če igralec načrtno sabotira, se neprimerno vede ali se žaljivo obnaša do administratorja ali drugih ekip, sledi diskvalifikacija.

4.5. Bugi

Namensko izkoriščanje bugov, odločilnih za igro, ni dovoljeno. Običajne mehanike, ki so lahko posledice bugov in igralec nanje nima vpliva, so dovoljene. V dilemi se obrnite na administratorja.

4.6. Streamanje

Zunanji opazovalci in prenašanje iger ni dovoljeno, razen uradnega SPID.si streama.

Igralci med igranjem ne smejo gledati ali poslušati uradnega streama svoje igre. Igralci prav tako po koncu igre na streamu ne smejo predčasno izdati rezultatov igre.

Igralci ne smejo prenašati svojih iger s tekmovanja na svojih kanalih.

Vsaka kršitev bo kaznovana z diskvalifikacijo celotne ekipe.

4.7. Prekinitve igre in pavze

Vsaka ekipa ima pravico do krajše pavze med igro, če ima igralec za to upravičen razlog (tehnične težave, prekinitve povezave ipd). Igra se ne sme nadaljevati, preden obe strani potrdita, da sta pripravljeni za nadaljevanje. Najdaljše možno trajanje pavze je 15 minut. Po 15 minutah se igra mora nadaljevati, razen v primeru, da se administrator odloči drugače.

4.8. Potrditev rezultata

Priporočeno je, da obe strani potrdita rezultat administratorju. V primeru konflikta, se upošteva screenshote in match history.

4.9. Zamenjave igralcev

Vsaka ekipa ima lahko enega rezervnega igralca, ki ne sme igrati hkrati za drugo ekipo. Rezervni igralec mora biti prav tako ustrezno prijavljen pred zaprtjem prijav.

Ekipa lahko uporabi rezervnega igralca kadar koli med posameznimi igrami, vendar mora pred začetkom igre o tem obvestiti administratorja in svoje nasprotnike.

Tekom turnirja morajo vsaj 3 igralci v ekipi ostati isti, če želijo prejemati točke na naslednjih turnirjih. Tudi iz kvalifikacijskega dela v finalni del mora ekipa ohraniti vsaj 3 igralce.

5. OSTALO

5.1. Dovoljena programska oprema

Dovoljeni so programi glasovne komunikacije kot so Discord, Teamspeak in League voice chat. Niso pa dovoljeni overlayi v komunikacijskih programih.

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

6. SEZNAM SPREMEMB

Dokument ni bil spremenjen od prvotne objave.