

**SLOVENSKE KVALIFIKACIJE ZA 16th IESF WORLD
ESPORTS CHAMPIONSHIP**

PRAVILNIK: MOBILE LEGENDS: BANG BANG



1. Različica igre

Tekmovanje bo izvedeno na najnovejši različici igre, ki bo na voljo v Play Store-u. Odgovornost vsakega igralca je, da poskrbi, da ima naloženo najnovejšo različico in vse potrebno znotraj same igre.

2. Račun (account) igralca v igri in na Discord-u

2.1 Vzdevek in profilna slika

V vzdevkih in profilnih slikah ne sme biti sponzorskih oznak. Poleg tega, so prepovedani vzdevki in profilne slike še:

- če so zaščiteni s strani pravic tretjih oseb in uporabnik nima pisnega dovoljenja za uporabo,
- če so podobni oziroma izgledajo identično blagovnim znamkam,
- če so podobni oziroma enaki drugi resnični osebi,
- kakršnakoli podobnost z imeni, ki jih za ligo uporablja EŠZS,
- če vzdevek nima smisla.

Poleg zgoraj naštetih sem sodijo tudi vzdevki, ki so komercialni, obrekljivi, nespoštljivi, obsceni, anti-semitski, spodbujajo sovražni govor in nimajo dobrega namena. Vzdevki, ki izgledajo kot blebetanje, imajo alternativno abecedo ali napačno izgovorjavo, da bi se izognili pravilom določenim glede vzdevkov, so prepovedani.

Za čas trajanja tekmovanja mora igralec na Discord-u in v igri imeti isto uporabniško ime za lažjo prepoznavo.

2.2 Veljavnost računa

Igralec lahko nastopa samo z veljavnim računom. To pomeni, da nima prepovedi igranja s strani založnika (Moonton-a) ali organizatorjev (EŠZS). Igralec igra na računu, ki ga je navedel na obrazcu za prijave.

2.3 Račun igralca v Discord strežnikih

Vsak prijavljen igralec mora biti član naslednjih Discord strežnikov vsaj do konca tekmovanja:

- MLBB Slovenija Official (<https://discord.gg/4nyWm3yEfx>) in
- EŠZS (<https://discord.gg/XKKH2Dk3vf>).

Vsi člani ekipe morajo biti med igro v dodeljenem voice chat kanalu v Discord strežniku MLBB Slovenija Official. Sodniki bodo prisotnost igralcev preverjali.

3. Obnašanje

3.1 Obnašanje med igro

- Uporaba chat-a med igro **NI** dovoljena, razen za namene komunikacije s sodniki (npr. prošnja za game pause). Funkcija quick chat je dovoljena.
- Razne vrste „taunt“-a so dovoljene.
- Namerno zapuščanje igre, ki še ni zaključena, ni dovoljeno in bo kaznovano (t.i. „malicious AFK“).

3.2 Obnašanje v lobby-ju

Uporaba chat-a v lobby-ju pred ali po igri je dovoljena, pod pogojem, da upošteva načela lepega obnašanja (t.j. brez prepiranja, preklinjanja ipd.).

4. Ekipe

4.1 Struktura ekipe

Vsaka ekipa potrebuje 5 „core“ igralcev, lahko pa ima tudi 1 rezervo. V primeru napredovanja na svetovno prvenstvo rezerva ostane doma, zato je pomembno, kdo je prijavljen kot „core“ igralec in kdo kot rezerva. Trenerjev ni.

4.2 Uporaba rezerve

Če ekipa med čakanjem v lobby-ju želi uporabiti rezervo naj to javi sodnikom.

4.3 Kapetan in njegove naloge

Vsaka ekipa enega od svojih „core“ igralcev določi za kapetana. Naloge kapetana ekipe so naslednje:

- komunikacija ekipe z organizatorji in sodniki, kar pomeni, da je vedno na voljo,
- komunikacija svoje ekipe z ostalimi ekipami,
- predaja vseh potrebnih informacij ostalim igralcem svoje ekipe,
- podaja javnih izjav v imenu ekipe.

Ekipa ima čas za določanje kapetana ekipe do dne uradnega začetka kvalifikacij. Na ta dan se morajo vsi kapetani javiti organizatorjem. Menjava kapetana po tem je možna samo v primeru, da stari kapetan ni zmožen opravljanja zgoraj navedenih nalog. Menjavo kapetana je potrebno takoj sporočiti organizatorjem.

4.4 Posamično prijavljeni igralci

Organizatorji bodo igralce, ki so se prijavili posamično, 7 dni pred uradnim začetkom kvalifikacij z žrebom dodelili v nepopolne ekipe ali iz njih sestavili nove ekipe. V primeru, da kateri od igralcev kljub temu ostane brez ekipe, bo ta igralec kot rezerva dodeljen eni izmed ekip, ki rezerve nima (če bodo vse ekipe imele rezerve preostali igralci možnosti nastopa ne bodo imeli).

Žreb za sestavo ekip iz posamično prijavljenih igralcev bo potekal v živo v Discord strežniku MLBB Slovenija Official. Datum bodo organizatorji pravočasno sporočili posamično prijavljenim igralcem prek Discorda.

5. Format

Igralo se bo v formatu double elimination, vse tekme bodo BO3, razen finala, ki bo BO5.

Med tekmami bo 15 minut premora, med katerim imata naslednji ekipi čas za pripravo. Med posamičnimi igrami v tekmi bo 5 minut premora.

Znotraj same igre se bo igralo tournament mode z naslednjo konfiguracijo:

GAME MODE: draft picks 5v5 match BAN 5

GAME LOBBY: room tournament (LIVE)

6. Potek iger

6.1 Točnost

Vsi člani ekipe morajo biti 15 minut pred predvidenim začetkom tekme **v igri** in v dodeljenem **voice chat kanalu** strežnika MLBB Slovenija Official.

6.2 Zamujanje

V primeru, da kateri od „core“ igralcev na tekmo zamuja se z začetkom počaka 10 minut. V tem času se lahko ostali člani ekipe odločijo, da bo manjkajočega igralca zamenjala rezerva. Če na voljo ni niti rezerve se po 10 minutah BO3 tekma zabeleži 2:0 v prid nasprotne ekipe, v BO5 pa 3:0 v prid nasprotne ekipe.

Kakršnokoli zamujanje je tretirano kot kršitev.

Ekipa, katere član je igralec, ki zamuja iz malomarnosti, krije vse dodatne nastale stroške produkcije.

6.3 Prvi in drugi pick

Katera ekipa bo imela 1. pick se določi pred začetkom tekme z metom kovanca. Ekipi si 1. pick izmenjujeta. Če je potrebna 3. ali 5. igra se 1. pick spet določi z metom kovanca.

7. Zabeleženje igre oz. Game of Record (GoR)

Igra se tretira kot zabeležena, ko se v igro naloži vseh 10 igralcev in ko igra napreduje do točke vplivne interakcije obeh ekip. Ko igra dobi zabeleženi status se zaključi časovno obdobje v katerem se igra lahko ponovno začne brez negativnih posledic za katerokoli ekipo. Sodniki po medsebojnem posvetu lahko naredijo izjeme.

Pogoji, s katerimi se igra tretira kot zabeležena:

- kakršenkoli napad (hero basic attack ali hero skill) zadane nasprotnikovega miniona, jungle creep-a, turret ali nasprotnega heroja,
- heroja nasprotnih ekip se zagledata,
- katerikoli hero stopi, vidi ali nameri skill shot v nasprotnikovo stran mape,
- čas v igri doseže 2 minuti.

8. Ponovni začetek igre

Ponovni začetek igre lahko določijo sodniki prisotni v tournament mode lobby-ju.

Sodniki lahko določijo ponovni začetek igre, če igra še ni dosegla točke, po kateri bi bila tretirana kot zabeležena. Primeri razlogov, zaradi katerih bi sodniki lahko določili ponovni začetek:

- igralec ugotovi, da ima zaradi napake v igri (bug-a) napačen emblem, battle spell ali nastavitve GUI-a (v tem primeru igralec to sporoči kapetanu ekipe, ki informacijo posreduje sodnikom),
- prisotni sodniki določijo, da tehnične težave ne dovolijo normalnega napredovanja igre (npr. spawn minionov na napačnem lane-u, izguba povezave),
- v primeru, da se položaja gold in experience lane-a po ponovnem začetku igre obrneta, se bo igra kljub neenakosti prejšnji igri odigrala do konca.

Ponovni začetek igre po tem, ko igra doseže zabeleženi status sodniki lahko določijo samo, če:

- se na katerikoli točki v igri pojavi napaka (bug), ki bistveno vpliva na potek igre,
- se pojavijo tehnične težave na strani organizatorjev.

Igre se zaradi napak, kot so:

- napačen hero ban/pick (sem se štejejo tudi napake pri menjavanju herojev in zamuda ban-a),
- napačna izbira emblem-a ali battle spell-a,

ki niso posledica bug-a **ne** bo ponovno začinjalo, ne glede na to ali je igra že dosegla zabeležen status ali ne.

9. Ustavljanje igre (game pause)

9.1 Ustavljanje na prošnjo organizatorjev

Sodniki lahko igro ustavijo na prošnjo organizatorjev.

9.2 Ustavljanje na prošnjo ekipe

Kapetan ekipe lahko med igro v in-game chat-u sodnike zaprosi, da zaustavijo igro iz naslednjih razlogov:

- če ima igralec težave s povezavo oz. popolnoma izgubi povezavo,
- če ima igralec težave s telefonom, dodatki za telefon (npr. phone cooler) ali težave v igri sami,
- če pride do fizične nesreče (npr. igralcu se zlomi stol).

10. Izguba povezave

Če kateri igralec med igro izgubi povezavo se na prošnjo kapetana njegove ekipe lahko igro ustavi. Igralec si mora v tem času poskusiti povrniti povezavo. V primeru, da mu to ne uspe se lahko ekipa odloči, da bo igro nadaljevala z igralcem manj ali da bo igro predala.

Če se je izguba povezave zgodila v fazi hero banning-a ali draft-a in je igralec posledično zamudil ban/pick lahko kapetan ekipe sodnike prosi, da se igra ponovno začne.

11. Kršitve in sankcioniranje

Ekipa, za katero se ugotovi, da sodeluje ali skuša sodelovati pri nepošteni igri ali zavestno krši pravila bo kaznovana. Obseg in vrsta kazni bo presojena s strani sodnikov glede na resnost prekrška.

Možne kazni ob prekrških:

- ustno opozorilo,
- izgubljena igra,
- izgubljena tekma,
- prepoved nastopa na tekmi,
- diskvalifikacija,
- katerakoli kombinacija zgoraj navedenih.

Kazen, ki lahko doleti ekipo ali posameznika s strani sodnikov, se lahko po posvetu z organizatorji še zaostri.

12. Selekcija EŠZS

Če se na kvalifikacije prijavi premalo ekip ali kateri od članov ekipe, ki se je uvrstila na regionalne kvalifikacije tam ne more sodelovati, si EŠZS pridržuje pravico do selekcije igralcev, ki bodo ekipo dopolnili oz. sestavili.

13. Spreminjanje pravil

Organizatorji si pridržujejo pravico do spremembe pravil, če se pokaže potreba po tem. Vsi sodelujoči na kvalifikacijah bodo o teh spremembah obveščeni.