

## 1. UDELEŽBA

- A. Vsi udeleženci morajo biti starejši od 16 let (Dogodki IESF v živo 18+ let).
- B. Po potrebi, glede na državno zakonodajo, se lahko spremeni starost za igralce.
- C. Osebe, ki jih ne izključuje veljavni zakon, pravila prireditelja turnirja ali gostitelj, lahko sodelujejo na tekmovanju.
- D. Osebe in uradne osebe ne morejo sodelovati na dogodkih, ki jih aktivno predsedujejo.
- E. Do tekmovanja so upravičeni samo igralci s veljavnim računom PUBG MOBILE - razen če so uradno prepovedani.
- F. Vsi igralci morajo tekmovati s svojim lastnim računom PUBG MOBILE. Igranje na računu Steam drugega igralca ni dovoljeno.
- G. Skupno število članov ekipe ne sme presegati 7 (vključno s 4 igralci, 2 nadomestnima, in trenerjem).

## 2. VODJA EKIP

Vsaka ekipa mora imenovati vodjo ekipe, ki lahko prihaja od zunaj, na primer upravitelj ekipe. Vodja ekipe je povezava med ekipo in odgovornimi za turnir in ne sme pripadati drugi ekipi ne glede na funkcijo v istem tekmovanju. Vodje ekip imajo naslednje odgovornosti:

- A. Predstavitev ekipe v komunikaciji z odgovornimi za turnir pomeni stalno dosegljivost na kraju dogodka in obvestilo v primeru kratke odsotnosti.
- B. Predstavitev ekipe v komunikaciji z drugimi ekipami/učesniki.
- C. Podpisovanje odločitev ekipe med tekmovanjem.
- D. Predaja vseh zahtevanih informacij celotni ekipi, na primer urnik, format turnirja, itd.
- E. Natančno predstavljanje stališč celotne ekipe.

Ko se turnir začne, se vodja ekipe lahko spremeni samo, če določeni vodja ekipe ni več sposoben upravljati ekipe. Uradnike turnirja je treba takoj obvestiti v primeru spremembe vodje ekipe.

### 3. ČAS PRIPRAVE

Čas priprave je zagotovljen časovni okvir pred začetkom (razen če ni drugače navedeno) in je določen kot najmanj 30 minut med tekmovalnimi krogi. Ekipe naj bi v tem času preverile, ali so pripravljene. Med tem časom morajo igralci:

- A. Preveriti delovanje vse opreme za igro.
- B. Prijaviti se v PUBG MOBILE s svojim lastnim računom PUBG MOBILE.
- C. Preveriti svoje igralne skine, tako da ustrezajo zahtevani igralni opremi, če obstaja. Med tekmo ni dovoljeno spreminjati ali odstranjevati skine.
- D. Predložiti seznam in vrstni red sedenja igralcev za prvo tekmo. Če ekipa želi zamenjati igralca med tekmovanjem, mora ekipa vsaj eno uro pred začetkom tekme obvestiti sodnika.
- E. Slediti navodilom sodnikov.
- F. Pridružiti se turnirju in se pripraviti na tekmo.

### 4. ZAČETNI ČAS

Začetni čas tekme določi organizator turnirja. Najmanjši premor med mapo je 15 minut. Ob svojem predvidenem začetnem času morajo biti vsi uradniki turnirja in igralci pripravljene. Odgovornost tistih, ki so odgovorni za turnir, je, da objavijo začetne čase. Odgovornost vodje ekipe je zagotoviti, da je ekipa pravočasno in pripravljena ob začetnem času.

### 5. ŠTEVILO IGRALCEV

Vsaka tekma se lahko začne z najmanj 9 ekipami. Ekipa sestoji iz 4 igralcev. Ekipe lahko dodatno navedejo 2 nadomestna igralca in 1 trenerja. Ekipa se lahko v igri udeleži z vsaj 3 igralci na ekipo. Če ekipa nima dovolj igralcev pred začetkom tekme, bo ekipa odstranjena iz turnirja (tournament room) in tekma bo štela kot neudeležba.

### 6. GAME OF RECORD (GoR)

Igra, ki se nanaša na game of record, ("GoR") se nanaša na igro, v kateri so se vsi igralci pridružili in ki je napredovala do točke, ko so se začele pomembne medsebojne interakcije med nasprotnimi ekipami. Ko igra doseže status GoR, se obdobje konča, v katerem so lahko dovoljeni ponovni posnetki, in igra se bo štela od tistega trenutka naprej. Izjeme bodo narejene ob intervenciji sodnika. Igra postane GoR, ko so izpolnjeni naslednji pogoji:

- Katerikoli igralec ekipe zapusti letalo.

- Je vzpostavljena vidljivost med igralci na nasprotnih ekipah.
- Vzpostavljena vidljivost nasprotnih ekip.

## 7. PONOVLJENA IGRA (REHOST)

Tekma se lahko ponovi na zahtevo igralca le v primeru tehnične težave ali nujnega primera. Prizadeta ekipa mora takoj obvestiti turnirskega sodnika in pojasniti situacijo. Tekma se lahko ponovi, če so izpolnjeni in poročani eni od naslednjih pogojev v petih minutah po začetku tekme:

1. Igralec obtiči na zaslonu za nalaganje in ne more vstopiti v match, niti po ponovnem zagonu.
2. Igralec ni sposoben igrati zaradi tehnične težave, ki ni bila povzročena zaradi igralčeve napake.

Organizator turnirja odloči o vsaki zahtevi za ponovitev posamično in si pridržuje pravico, da zavrne katero koli zahtevo igralca za ponovno gostovanje na podlagi razpoložljivih dejstev ob času.

Organizator turnirja lahko igro ponovno gosti po lastni presoji, da ohrani dobro igralno izkušnjo.

## 8. ODMOR

Tekme ni mogoče začasno ustaviti zaradi pravil igre. Tekma se lahko ponovi, kot je navedeno v "7. PONOVLJENA IGRA (REHOST)".

## 9. DISCONNECT

Igralci, ki jih prizadene napaka, imenovana kot „parachute glitch“, ne morejo pristati kot običajno in padejo v 60 sekundah po drugem pristanku lahko zahtevajo 2 odškodninski točki. Ponovitev tekme ni. Kompenzacijske točke se lahko dodelijo le v primeru, da igralec takoj poroča in pokaže napako sodniku.

## 10. STREAM SNIPING

Posamezniki, vključno z igralci in tistimi, ki so z njimi v stiku med prenosom v živo, ne smejo deliti informacij o trenutni igri na noben način.

## 11. LOKALNI ORGANIZATOR

Lokalni organizator državnih kvalifikacij za 16. WE prvenstvo je državna zveza.

Lokalna nacionalna zveza ima zadnjo besedo pri vseh protestih glede Nacionalnih kvalifikacij za WE prvenstvo.

## 12. KOMUNIKACIJA

Med živo tekmo igralci ne smejo komunicirati z nobenim zunanjim članom svoje ekipe, razen komunikacije s turnirskim uradnikom. Dobivanje informacij o tekmi med živo tekmo od kogar koli po katerem koli načinu je strogo prepovedano. Komunikacija z drugimi člani ekipe, vključno s trenerjem, je dovoljena samo pred in po vseh tekmah ter med odmori.

## 13. PRIPOMOČKI ZA NAPRAVE [OFFLINE]

Vse elektronske periferne naprave zagotavlja organizator turnirja. Uporaba drugih razen slušalk je prepovedana. Zelo priporočljivo je, da prinesete in uporabite svoje slušalke določenega tipa.

## 14. SPREMEMBE IGRE

Igralci smejo uporabljati samo programsko opremo in operacijski sistem, nameščen s strani organizatorja turnirja, in niso dovoljeni nobeni posegi. Uporabljal se bo trenutna globalna različica igre.

## 15. FORMAT TURNIRJA

Turnir sestoji iz ene turnirske stopnje, kjer vse ekipe igrajo v eni skupini. Po vseh tekmah se razvrstitev turnirja določi na podlagi ocenjevalnega sistema.

## 16. ROTACIJA MAP [Izbira organizatorja]

Vsak tekmovalni dan se odvije 6 tekem na mapah v naslednjem vrstnem redu:

- Tekma 1: Sanhok

- Tekma 2: Erangel
- Tekma 3: Erangel
- Tekma 4: Erangel
- Tekma 5: Miramar
- Tekma 6: Miramar

## 17. OCENJEVANJE

Igralci dobijo točke na podlagi svojega položaja v vsaki tekmi in skupnega števila eliminacij.

Položaj	Točke
1	10
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7-8	1
9-16	0
<b>Vsako izločanje</b>	1

## 18. TIEBREAKER

Če ima ena ali več ekip enako število točk, se njihov položaj na lestvici določi v naslednjem vrstnem redu:

1. Skupno število zmaganih tekem v turnirski fazi, če ni uporabno;
2. Skupno število točk za uvrstitev v turnirski fazi, če ni uporabno;
3. Skupno število točk za uničenje sovražnikov v turnirski fazi, če ni uporabno;
4. Uvrstitev v zadnji tekmi turnirske faze.

## 19. NASTAVITVE

- Mode: TPP, Squad
- Team size: Squads
- Use PC version match parameter: yes
- Sound visualization and Aim Assist: disabled
- Red Zone and Flare Guns: disabled

- Vague information: enabled
- ALL weapons: x2
- Scopes and Magazines: x2

Med igro je dovoljeno spreminjanje med TPP in FPP. Enabled vague information pomeni, da igralci ne morejo videti imena igralca, ki so ga zadeli / ki jih je zadela.

## 20. PREPOVEDANO VEDENJE

- A. Če igralec ekipe stori prekršek ali katerikoli neprimeren akt na ekipnem dogodku, lahko sodnik proti ekipi ukrepa disciplinsko, kar lahko vključuje opomin, opozorilo, odstop ali izključitev.
- B. Vsak udeleženec mora pokazati spoštovanje do sodnikov in drugih udeležencev. Žalitve ali nevljudno vedenje do kogarkoli ni dovoljeno in bodo kaznovani.
- C. Vsaka ekipa in udeleženec mora poskusiti zmagati vsako igro na vsaki stopnji tekmovanja. Namerno izgubljanje iz kakršnega koli razloga je strogo prepovedano.
- D. Ko je igralec ekipe ugotovljen, da manipulira s klientom za prilagoditev igre zunaj obsega nastavitvev, ki jih ponuja igra, se lahko ekipi udeležba odpove po odločitvi sodnika.

## 21. SPREMEMBA PRAVIL

A. Ta uredba velja in se lahko spremeni v naslednjih primerih:

1. Pravila se lahko spremenijo po izdaji novih popravkov.
2. Po odkritju drugih razumnih dejavnikov.
3. Odločitev uradnega glavnega sodnika.

B. Sodniki lahko presodijo tudi vse primere, ki niso posebej obravnavani v the pravilih. Vsaka sprememba bo veljala od trenutka, ko so takšne spremembe sporočene udeležencem.