

# VALORANT PRAVILA



# 1. Splošni pogoji sodelovanja

## 1.1 Uporabniški račun

Tekmovalci morajo imeti ustvarjen lastni Valorant račun, ki ni sankcioniran. Za čas trajanja tekmovanja mora tekmovalec uporabljati izključno samo en račun. Tekmovalec svojega računa ne sme deliti ali uporabljati računa druge osebe.

## 1.2 Vzdevki

V vzdevkih ne sme biti sponzorskih oznak. Poleg tega, so prepovedani vzdevki še:

- Če so zaščiteni s strani pravic tretjih oseb in uporabnik nima pisnega dovoljenja za uporabo.
- Če so podobni oziroma izgledajo identično blagovnim znamkam, tudi če je bilo to organizatorjem lige prej sporočeno.
- Če so podobni oziroma enaki drugi resnični osebi.
- Kakršnakoli podobnost z imeni, ki jih za ligo uporablja EŠZS.
- Če nimajo smisla.

Poleg zgoraj naštetih sem sodijo tudi vzdevki, ki so komercialni, obrekljivi, nespoštljivi, obsceni, antisemitski, spodbujajo sovražni govor in nimajo dobrega namena. Vzdevki, ki bodo izgledali kot blebetanje, imeli alternativno abecedo ali napačno izgovarjavo, da bi se izognili pravilom določenih glede vzdevkov, so strogo prepovedana.

## 2. Ekipe

Seznam ekip mora biti sestavljen iz petih igralcev, pri katerih so trije glavni igralci, iz Slovenije. Zadnja dva igralca ekipe sta lahko iz območja EU. Poleg petih igralcev ima

ekipa lahko do dva nadomestna igralca.

Skupno število neslovenskih udeležencev je še vedno največ dva (postava in nadomestni igralci).

### Nadomestni igralci

Ekipe lahko zamenja igralca samo pred začetkom tekme. Tako, ko se je začela tekma (izbira agenta) se šteje, da je vsaka ekipa pripravljena na igranje in da sprememb ni. Zato priporočamo, da se vaša ekipa prej dogovori, kateri igralci bodo sodelovali vsako tekmo.

Upoštevajte, da je treba zamenjave potrditi pri organizatorjih in osebju, ki je za to zadolženo vsaj 24 ur pred začetkom tekme, da se izognemo neustreznemu komuniciranju.

## 3. Razvrstitev med skupinskim delom

### Kvalifikacije :

Kvalifikacije se bodo igrale v double elimination, kjer bosta najboljša 2 napredovala v ligaški del, če so v kvalifikacijah vsaj 4 ekipe. V primeru, da se kvalifikacij udeleži manj ekip, napreduje zgolj ena. Ekipe, ki se bodo uvrstile v redni del, bodo o tem pravočasno obveščene.

### Ligaški del:

Ligaški del bo potekal v formatu league system double round robin, kjer se bo 8 ekip med sabo pomerilo dvakrat. Igralo se bo 5 vikendov. Najboljše 4 ekipe bodo igrale v zaključnem delu lige, končnici (play-off) v formatu »Best of three« (Bo3).

## 3.1 Začetek tekme/Točnost

Vse tekme/igre se bodo začele po urniku, ki je znan vnaprej. Točen razpored tekem oziroma tekmovalnih parov je znan vsaj tri dni vnaprej. Kakršnekoli spremembe glede začetka morajo biti sprejete s strani sodnikov lige. Vse ekipe in igralci morajo biti prisotni na strežniku vsaj 15 minut pred začetkom tekme/igre.

## 3.2 Zamujanje

Ekipa, ki zamuja na tekmo, ki je na prenosu, poravna dodatne stroške produkcije zaradi podaljšanja prenosa v živo.

## 3.3 Točkovanje

### Točkovanje

- Zmaga ekipi prinese 3 točke.
- Poraz ekipi ne prinese točk.
- V kolikor sta ekipi izenačeni, se igra overtime.
- V primeru izenačenega števila točk med več ekipami se bo upoštevala razlika med dobljenimi in izgubljenimi posameznimi rundami. Ekipa, ki je izgubila manj posameznih rund bo uvrščena višje in bo napredovala.

## 4. Izbira mape in začetne strani

- Igre bodo potekale na mapah, ki so trenutno v igri. Torej: **Bind, Haven, Split, Ascent, Fracture, Lotus** ter **Pearl**.

### Best-Of-One (Bo1) tekme

Ekipa, ki je boljše rangirana na bracketu, je ekipa A. Proces izbire je sledeč:

- Ekipa A odstrani mapo.
- Ekipa B odstrani mapo.
- Ekipa A odstrani mapo.
- Ekipa B odstrani mapo.
- Ekipa A odstrani mapo.
- Ekipa B odstrani mapo.
- Mapa, ki ostane je izbrana za tekmo.

### Best-Of-Three (Bo3) tekme

Ekipa, ki je boljše rangirana na bracketu, je ekipa A. Proces izbire je sledeč:

- Ekipa A odstrani eno mapo.
- Ekipa B odstrani eno mapo.
- Ekipa A izbere eno mapo.
- Ekipa B izbere eno mapo.
- Ekipa A odstrani eno mapo.
- Ekipa B odstrani eno mapo.
- Preostala mapa se bo igrala kot odločilna mapa, če bo to potrebno.

### Nastavitve igre:

Način (Mode): Standardni

Način turnirja (tournament mode): Vključene (ON)

Goljufije (Cheats): Izključene (Off)

Podaljšek: Na dve dobljeni (Overtime: Win by Two): Vključeno (ON)

## 4.1 Klepet v igri

Klepet v igri se ne sme uporabljati za pogovore, ki niso striktno vezani na samo tekmo. To vključuje tudi diskusijo glede tehničnih težav in pa oglaševanje.

## 4.2 Število igralcev

Če ekipa pride na tekmo s premalo igralci, se bo štelo, kot da so igro predali.

Če igralec odide med igrano tekmo, se bo igrana runda zaključila. Če mapa še ni končana, se bo naredila pet (5) minutna pavza, dokler se igralec ne vrne oziroma ekipa najde zamenjavo. Če se igralec ne more vrniti in če ekipi ne uspe najti zamenjave, potem ima ekipa dve možnosti; tekmo predati ali nadaljevati s štirimi igralci.

## 4.3 Spremembe igralcev

Samo igralci, ki so prijavljeni kot del ekipe, se lahko menjajo. Nasprotnik in sodniki lige morajo biti predčasno obveščeni o tem.

Menjave aktivnih igralcev med ligo brez predhodne potrditve EŠZS niso mogoče.

Med samo tekmo se lahko zamenja igralca, če je razlog za to upravičen (npr. težave s povezavo). Menjava igralca zaradi spremembe ne sme trajati dlje kot 5 minut in zloraba tega pravila je prepovedana.

Ko se igra začne, niso več možne pritožbe nad sestavo ekipe.

## 5. PRITOŽBE/PROTESTI NA TEKME

### 5.1 Definicija

Pritožba/protest je uradna komunikacija med ekipami in sodniki lige v zvezi z nepravilnostmi, kršitvami ali drugimi spori v ligi. Protest je lahko oddan tudi med samo izvedbo tekme za situacije kot so nepravilne nastavitve strežnika in podobne težave.

### 5.2 Vsebina pritožbe/protesta na tekmo

Pritožba/protest mora vsebovati podrobne informacije, vezane na dejstvo, zakaj je bila pritožba/protest vložena, katere pogoje za pritožbo izpolnjuje in kdaj se je neljubi dogodek zgodil. Pritožba/protest je lahko tudi zavrnjena s strani sodnikov lige, če ni predložena pravilna dokumentacija (posnetek spornega dela tekme, pisen opis dogodka). Navedbe kot so na primer: »Uporabljajo nepoštene taktike« ne bo zadoščala, saj je takšen opis pomanjkljiv.

### 5.3 Rok za oddajo pritožbe/protesta

- Med tekmo.
- 24 ur po koncu tekme.

### 5.4 Rzsodba

- Sodniki lige podajo rzsodbo spora v roku največ dveh ur po odigrani zadnji tekmi tekmovalnega dne.
- V primeru zahtevnejšega spora imajo sodniki 48 ur od vložitve protesta, čas za rzsodbo.

Tudi v primeru pritožbe na sodniško odločitev obvelja dokončna rzsodba sodnika. Pritožbe na odločitve sodnikov se rešujejo pri disciplinski komisiji po ustaljenem pravilniku le te.

## 5.5 Kazni in posledice ob diskvalifikaciji

- Diskvalifikacija

Če je ekipa diskvalificirana v končnici ta ekipa ni upravičena do nagradnega sklada. Če je ekipa diskvalificirana po zaključku tekmovanja in se je uvrstila med prejemnike nagradnega sklada, se njen nagradni sklad nameni v dobrodelne namene po izboru upravnega odbora EŠZS.

- Rezultati ne odigranih tekem ob diskvalifikaciji

Vsi rezultati so beleženi kot 16 -0 v prid nasprotne ekipe, ki bi morala igrati z diskvalificirano ekipo.

## Splošni pristop h kaznovanju

Oseba, 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 EŠZS glede na resnost prekrška.

### Možne kazni ob prekrških

- Ustno opozorilo
- Izgubljena runda
- Izgubljena tekma
- Prepoved nastopa na tekmi
- Prepoved nastopa na tekmovanju
- Katerakoli kombinacija zgoraj navedenih

### Kaznovanje

Kazen, ki lahko doleti ekipo ali posameznika s strani administratorja lige, se lahko po posvetu s EŠZS, še zviša.



## 6. PRENOS VSEBIN

Ustvarjalci vsebin (streamerji) lahko prenašajo dogodek, vendar morajo izklopiti zvok, ko se administratorji pogovarjajo s kapetanoma ekip.

Priporočamo, da prenos začnejo s časovnim zamikom (120 sekund). V kolikor EŠZS prenaša vsebino, je lastni stream **PREPOVEDAN**. Za "stream sniping" EŠZS ne odgovarja.

## 7. Pravica do objave

EŠZS ima pravico, da javno objavijo, da je bil tekmovalec kaznovan. Vsak igralec, na katerega se ta izjava sklicuje, se odpoveduje pravnim dejanjem, ki izhajajo iz izjave proti organizatorju tekmovanja ali EŠZS in kateremu koli od njihovih staršev, podružnic, zaposlenih, agentov ali pogodbenih izvajalcev.

### Končne odločitve

Vse odločitve in interpretacije pravil, ter izbira in obseg kazni pripadajo EŠZS. Vse odločitve so dokončne. Nanje se ni mogoče pritožiti in zahtevati denarnih ali pravnih povračil.

### Spremembe pravil

Pravila se lahko občasno spremenijo ali dopolnijo, da ohranijo športni duh in zagotovijo pošteno igro vseh sodelujočih, brez da se o tem predhodno obvesti tekmovalce.