



**EŠZS : SLOVENSKO DRŽAVNO PRVENSTVO**  
**PRAVILNIK COUNTER STRIKE : GLOBAL OFFENSIVE**



## 1. 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 in tu ni važno ali je bilo to javljeno organizatorju lige ali ne.
- 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, anti-semitski, spodbujajo sovražni govor in nimajo dobrega namena. Vzdevki, ki bodo izgledali kot blebetanje, imeli alternativno abecedo ali napačno izgovorjavo, da bi se izognili pravilom določenih glede vzdevkov, so strogo prepovedana.

## 2. Račun Igralca (Faceit račun)

Vsak igralec mora imeti svoj račun prijavljen v ligi na Faceitu. SteamID za Counter Strike: Global Offensive

### Spremembe pri ekipnih računih (definicija imena)

Vsaka sprememba računa ekipe mora biti odobrena s strani ligaških sodnikov. To vključuje in ni omejeno samo na:

- Dodajanje oziroma odstranjevanje igralcev.
- Spreminjane imena ekipe.
- Spreminjane logotipa ekipe.
- Vsak predlog za spremembo imena ekipe, logotipa ekipe ali vzdevka igralca.

Zahteva mora biti oddana vsaj 48 ur pred naslednjo predvideno tekmo ekipe/igralca. Dodatno, če med sezono ekipa izgubi ali odpusti večino igralcev in zaradi tega ne more nadaljevati lige, se igralci, ki so zapustili ekipo, kaznujejo z enoletno prepovedjo na državnih prvenstvih pod okriljem EŠZS.

### **3. Prepoved založnika (VALVE)**

Ligaški sodniki si pridržujejo pravico, da zavrnejo igralca pri igranju v ligi, če ima le-ta že prej prepoved s strani VALVE-a. CS:GO VAC prepovedi se spoštujejo, ampak le za določen čas trajanja prepovedi s strani založnika.

---

POTEK TEKEM/IGER

## 1. Začetek tekme/Točnost

Vse tekme/igre se bodo začele po urniku, ki je znan v naprej. Točen raspored tekem oziroma tekmovalnih parov je znan vsaj tri dni v naprej. 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.

## 2. Zamujanje

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

## 3. Razvrstitev med skupinskim delom

### Kvalifikacije :

Kvalifikacije se bo igralo 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).

## 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.

## 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 zavrjena 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.

## 3. Rok za oddajo pritožbe/protesta

- Med tekmo.
- 24 ur po koncu tekme.

## 4. Razsodba

- Sodniki lige podajo razsodbo 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 razsodbo.
- Tudi v primeru pritožbe na sodniško odločitev, obvelja dokončna razsodba sodnika. Pritožbe na odločitve sodnikov se rešujejo pri disciplinski komisiji po ustaljenem pravilniku le te.

## 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.

## 1. Verzija igre

Liga bo odigrana na najnovejši različici igre. Če je zadnja verzija igre polna raznih napak ali se je zgodila velika sprememba pri ravnovesju orožji in ekonomije tik pred pričetkom lige, lahko administrator lige določi, da se uporabi starejša verzija igre, če je ta možnost na voljo. Kakršnakoli posodobitev igre med ligo, se ne bo uporabila in bo v uporabi ostala ista verzija igre, s katero se je liga začel.

## 2. Ukrepi proti goljufanju

Faceit »Anti-cheat« je obvezen za vse igralce in za celotno obdobje vseh tekem odigranih na strežniku. Če igralec ne more uporabljati FACEIT »Anti-cheat«, potem jim ni dovoljeno nastopiti na tekmi. Odgovornost igralcev je, da imajo pri sebi pravilne podatke za vpis med tekmovanjem in da imajo pravilne nastavitve dvostopenjske avtentikacije.

## 3. Proces izbire map

### Uradne mape igrane v ligi

Liga bo uporabljala, trenutni seznam map, ki so v obtoku za profesionalne lige, te mape so:

- Vertigo (de\_vertigo)
- Anubis (de\_anubis)
- Inferno (de\_inferno)
- Mirage (de\_mirage)
- Nuke (de\_nuke)
- Overpass (de\_overpass)
- Ancient (de\_ancient)

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

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

- Ekipa A odstrani mapo.
- Ekipa B odstrani mapo.
- Ekipa A odstrani mapo.
- Ekipa B odstrani mapo.

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

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

Ekipo, ki je boljše rangirana na Faceitu, je ekipa A. Proces izbire je sledeč:

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

Ekipe izberejo, na kateri strani bodo začele tekmo na nasprotnikovi mapi. Na odločilni mapi se stran igranja določili z rundo z noži v igri.



---

## TEKMOVANJE

### 1. Nastavitve za tekmo

Nastavitve nastavljene s strani sodnikov lige so:

- Runde: **Best out of 30 (mp\_maxrounds 30)**
- Čas runde: **1 minuta in 55 sekund (mp\_roundtime 1.92)**
- Začetni denar: **\$800 (mp\_startmoney 800)**
- Zamzrnitveni čas: **20 sekund (mp\_freezetime 20)**
- Nakupni čas: **20 sekund (mp\_buytime 20)**
- Bomb timer: **40 sekund (mp\_c4timer 40)**
- Število rund v podaljšku: **Best out of 6 (prvi do 19)**
- Denar v podaljšku: **\$10.000**
- Zamik ponovitve runde: **5 sekund (mp\_round\_restart\_delay 5)**
- Premor med polčasom v podaljšku: **odstranjen**

### 2. Strežnik za tekme

Tekme bodo odigrane na strežnikih, ki jih bo priskrbela EŠZS pri Faceitu. Ekipe morajo pred začetkom tekme javiti kakršne koli nepravilnosti. Če ekipe tega ne naredijo pomeni, da se strinjajo z vsemi nastavitvami in se bo tekma odigrala.

### 3. 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.

---

## PROCEDURA TEKME

### 1. 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 ekipa ne uspe najti zamenjave, potem ima ekipa dve možnosti; tekmo predati ali nadaljevati s štirimi igralci.

### 2. 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.

### 3. Prekinitev tekme

Če je tekma prekinjena zaradi razlogov, ki so izven nadzora nastopajočih (npr. padec strežnika, igralec izgubi povezavo), sodnik lige ponovi zadnjo odigrano rundo s pomočjo CS:GO »backup & restore« funkcije. Obstajajo primeri, ko se lahko odloči in ponovi le rundo ali pa celo mapo od začetka.

- Če se težave pojavijo znotraj prve minute runde, preden je bila narejena kakršnakoli škoda nasprotnikom ali lastni ekipi in so bili tako sodnik kot nasprotnik pravočasno opozorjeni, se bo runda odigrala ponovno
- Če se težave pojavijo znotraj runde po tem, ko se je že zgodila škoda ekipi ali nasprotniku in zaključek runde še ni povsem jasen (npr. igralec je izgubil povezavo, ostali ostanejo na strežniku), potem se runda ne bo ponovila. Runda se nadaljuje in se bo štela.
- Če se prekinitev zgodi med rundo, po tem ko je bila škoda že napravljena in je jasno kdo bo zmagal rundo (ena ekipa varčuje denar in orožje do konca runde je pa 10 sekund), ampak se ne more nadaljevati zaradi izgube povezave s strežnikom, potem se taka runda lahko odloči/dodeli.

Tekem se ne bo ustavilo in runda se ne bo ponovno odigralo, kjer je jasno razvidna napaka nastopajočega (nakup napačnega orožja).

#### Uporaba programskih napak (bugs & glitches)

Namerna uporaba programskih napak med igro je prepovedana. Sodniki lige določijo ali je določena programska napaka vplivala na razplet tekme in ali bo dodelil rundo/tekmo nasprotniku na podlagi te kršitve ali bo runda/tekma ponovno odigrana. Uporaba sledečih programskih napak je strogo prepovedana:

- Premikanje oziroma »clipping« skozi območja map, ki niso narejena za ta namen je strogo prepovedana (hoja skozi in po stenah, stropih, itd.).
- Bomba se ne sme postaviti/aktivirati na mesto, kjer se je ne da deaktivirati. Postavitev bombe tako, da noben ne sliši piskanja in zvoka, ko se bomba aktivira/postavi je ravno tako strogo prepovedana.
- Stati na soigralcu je dovoljeno, vendar pa je prepovedano v primerih, kjer igralec lahko pokuka nad, pod ali skozi trden predmet (škafca, stena, strop, itd.), ki na podlagi dizajna mape nebi smelo biti dovoljeno.
- »Pixel walking« je prepovedan. Kot to se šteje vsa dejanja, kjer igralec lahko stoji, sedi na nevidnih robovih mape.

Če katerakoli napaka ni napisana tukaj, morajo sodniki lige določiti kakšna je kazen in če je potrebna. Priporočljivo je preveriti pri sodnikih lige, ali so določene programske napake prepovedane ali ne.

Naslednje strojne napake so dovoljene:

- Odstranjevanje bombe skozi zid, stvari, itd.
- Tako imenovano »surfanje« po ceveh