

**Pravilnik: Counter Strike 2**

**Sezona 2025/26**

KAZALO VSEBINE

[1. Splošne informacije 4](#_Toc193201026)

[1.1. Tekmovalci 4](#_Toc193201027)

[1.2. Format tekmovanja 4](#_Toc193201028)

[1.2.1. Ligaški del 4](#_Toc193201029)

[1.2.2. Končnica 4](#_Toc193201030)

[1.3. Kazni 4](#_Toc193201031)

[1.3.1. Definicije in obseg kazni 4](#_Toc193201032)

[2. Glavno 5](#_Toc193201033)

[2.1. Sprememba pravil 5](#_Toc193201034)

[2.2. Zaupnost 5](#_Toc193201035)

[2.3. Komunikacija 5](#_Toc193201036)

[2.4. Podrobnosti o igralcu 5](#_Toc193201037)

[2.4.1. Vzdevki 5](#_Toc193201038)

[2.4.2. Igralni račun 6](#_Toc193201039)

[2.5. Prijava ekipe 6](#_Toc193201040)

[2.5.1. Standardi 6](#_Toc193201041)

[2.5.2. Imena ekip 6](#_Toc193201042)

[2.5.3. Spremembe ekipe oz. igralca 7](#_Toc193201043)

[2.6. Začetek tekme 7](#_Toc193201044)

[2.6.1. Točnost pri spletnih tekmah 7](#_Toc193201045)

[2.6.2. Netočnost pri spletnih tekmah 7](#_Toc193201046)

[2.6.3. Časovna preložitev tekme 7](#_Toc193201047)

[2.7. Protesti na tekmo 7](#_Toc193201048)

[2.7.1. Opredelitev 7](#_Toc193201049)

[2.7.2. Pravila protestov na tekmo 7](#_Toc193201050)

[2.7.3. Rok za oddajo pritožbe / protesta 7](#_Toc193201051)

[2.7.4. Razsodba 7](#_Toc193201052)

[3. Kršitve pravil in kazni 8](#_Toc193201053)

[3.1. Kodeks ravnanja 8](#_Toc193201054)

[3.2. Goljufanje 8](#_Toc193201055)

[3.2.1. Programska oprema za goljufanje 8](#_Toc193201056)

[3.2.2. Kazni za goljufanje 8](#_Toc193201057)

[3.2.3. Uporaba programskih napak (bugs & glitches) 9](#_Toc193201058)

[4. Igra 9](#_Toc193201059)

[4.1. Mape 9](#_Toc193201060)

[4.2. prekinitve 10](#_Toc193201061)

# Splošne informacije

## Tekmovalci

Vsi igralci morajo biti stari šestnajst (16) let ali več. Igralci, ki so mlajši od 16. let potrebujejo podpisano izjavo staršev, da se strinjajo z udeležbo na tekmovanju.

Vsi člani ekipe morajo biti državljani Republike Slovenije.

Vsaka ekipa lahko ima pet (5) začetnih igralcev in dve (2) menjavi.

Igralci morajo imeti veljaven račun, ki ni bil kaznovan s strani proizvajalca igre ali druge evropske ali svetovne e-športne organizacije.

Vsi igralci ekipe morajo biti pravočasno sporočeni organizatorju pred pričetkom turnirja.

Ko je ekipa prijavljena na tekmovanje, spremembe vzdevkov (imen) igralcev niso več dovoljene.

Če bo ekipa imela igralca, ki bo igral in pred tem ne bo sporočen organizatorju, bo ekipo doletela kazen.

## Format tekmovanja

Tekmovanje je sestavljeno iz ligaškega dela (krožni sistem oz. round-robin), končnice ter finala.

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.

### Ligaški del

Sestavlja 8 ekip, ekipe igrajo vsaka z vsako »Best of One« (Bo1). Ekipe se uvrstijo v končnico, ki bodo na lestvici razvrščene od 1-4 mesta. V primeru izenačenega števila točk se najprej gledajo medsebojni obračuni, in če je še v tem primeru izenačeno, se gleda razlika v dobljenih in zgubljenih rundah oz. »Round diff«

### Končnica

Pari v končnici se določijo po sistemu 1. proti 4. in 2. proti 3. Končnica se igra po sistemu enojnega izločanja - boljši od treh tekem (Bo3).

## Kazni

### Definicije in obseg kazni

Za kršitev pravil na tekmovanjih SDP so podane kazni. Lahko so denarne kazni, izgube zaradi neizpolnjevanja obveznosti, izključitve ali diskvalifikacije igralcev / ekip ali kombinacijo teh kazni glede na zadevni dogodek.

##### Prepovedi in suspenzi

Za zelo hude incidente se lahko dodelijo prepovedi ali suspenzi. Lahko se podelijo bodisi udeleženca ali organizacije.

##### Diskvalifikacija

V najhujših primerih kršitev pravil so lahko udeleženci diskvalificirani s prireditve. Diskvalificirani udeleženci izgubijo vse denarne nagrade, zbrane za zadevno tekmovanje.

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.

Vsi rezultati so beleženi kot 13 -0 v prid nasprotne ekipe, ki bi morala igrati z diskvalificirano ekipo.

# Glavno

## Sprememba pravil

EŠZS si pridržuje pravico, da dopolni, odstrani ali drugače spremeni pravila brez predhodnega obvestila. EŠZS si prav tako pridržuje pravico do sodbe o primerih, ki niso posebej zajeti v pravilniku, da bi ohranili duh poštenega tekmovanja in športnega duha.

## Zaupnost

Vsebina komunikacije po e-pošti kanalov tekem, razprav ali katerega koli drugega dopisovanja z uradniki in administratorji turnirja velja za strogo zaupno. Objava takšnega gradiva je prepovedana brez pisnega soglasja turnirja administratorja.

##  Komunikacija

Glavna komunikacijska metoda za dogodke SDP je Discord kanal od EŠZS , kjer bo kapetan ekipe, dobil posebno dovoljenje in s tem mu bo omogočena komunikacija z administracijo tekmovanja.

## Podrobnosti o igralcu

Na zahtevo nam morajo igralci poslati vse zahtevane informacije: polno ime, datum rojstva, naslov, vzdevek igralca.

### Vzdevki

Igralci lahko med igro uporabljajo samo svoje lastne uradne vzdevke. Brez kakršnih koli dodatkov SDP tekme. Vsak igralec, ki je uradno registriral svoj vzdevek pri prijavi mora uporabiti isti vzdevek za vse tekme.

Igralci, ki niso registrirali svojega vzdevka za SDP, lahko zahtevajo spremembe vzdevka tako, da pošljete sporočilo administratorjem na Discordu.

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, 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.

### Igralni račun

Udeleženci morajo predložiti podatke o računu igre med oddajo prijave.

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.

##### 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.

## Prijava ekipe

### Standardi

Predložitve prijave mora vsebovati naslednje informacije:

* Ime ekipe
* Logotip ekipe (uvrščena v redni del)
* Začetna postava
* Nadomestni igralci

### Imena ekip

Sestavljeni so lahko samo iz imena ekipe in, če je dovoljeno naslovni sponzor. EŠZS si pridržuje pravico do skrajšanja imen ekip, kjer je potrebno in primerno. EŠZS lahko zavrne imena ekip, ki vključujejo politično, versko ali žaljivo zadeve ali čustva.

### Spremembe ekipe oz. igralca

Vse spremembe ekipe oz. igralca tekom lige (tudi samo za eno tekmo) **NI MOŽNA!**

## Začetek tekme

### Točnost pri spletnih tekmah

Vse tekme se morajo začeti, kot je navedeno na razporedu turnirja. Vse spremembe v razporedu mora sprejeti uprava / administracija turnirja ter kadar se zdi potrebno s strani nasprotnega udeleženca. Vsi udeleženci tekme mora biti na strežniku in pripravljen za igro najkasneje (10) minut pred tekmo predviden za začetek.

### Netočnost pri spletnih tekmah

V primeru zamude je o tem potrebno obvestiti administratorja. Če ekipa zamuja do 15 minut, dobi ekipa opozorilo. Če ekipa zamuja več kot 15 minut, zmaga avtomatsko pripada ekipi, ki je že pripravljena. Ekipa, ki je igro predala ali zamudila, na lestvici, izgubi 2 točki.

### Časovna preložitev tekme

Časovna preložitev tekme je možna samo v ligaškem delu in sicer samo v primeru, če tekma ni na streamu oz. predvajana v živo. Čas, da odigrajo, imajo vedno do 21.00 (po slovenskem času) istega dne ali pa preložitev sploh ni dovoljena. Zadnji čas preložitve je možen vsaj 1 uro pred začetkom tekme.

## Protesti na tekmo

### Opredelitev

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 v primerih kot so: nepravilne nastavitve strežnika.

### Pravila protestov 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.

### Rok za oddajo pritožbe / protesta

* Med tekmo
* 24 ur po koncu tekme

### 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 časa za razsodbo od vložitve protesta.

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.

# Kršitve pravil in kazni

SDP in njegova tekmovanja so del EŠZS (e-športne zveze Slovenije). To pomeni da vsa pravila in predpisi EŠZS veljajo za vse SDP turnirje. Lahko si jih ogledate na spletni strani <https://eszs.si/?lang_id=1&page_id=21> pod »etičnem kodeksu«. Naslednji pododstavki naj bi vam dali idejo, katere stvari so prepovedane. Za podrobnejše informacije obiščite spletno stran EŠZS.

## Kodeks ravnanja

Vsak udeleženec se mora obnašati spoštljivo do predstavnikov EŠZS, gledalcev ter drugih igralcev. To velja za vedenje v klepetih, messengerjih, komentarjih in drugih medijih. Od igralcev pričakujemo vedenje glede na naslednje vrednosti:

* Sočutje: z drugimi ravnajte tako, kot bi ravnali z vami.
* Integriteta: bodite pošteni, bodite predani, igrajte pošteno.
* Spoštovanje: pokažite spoštovanje do vseh drugih ljudi vključno s soigralci, tekmovalci.

Udeleženci ne smejo sodelovati v nadlegovanju ali sovražnem govoru v kakršni koli obliki. To vključuje:

* Sovražni govor.
* Zalezovanje ali ustrahovanje.
* Pošiljanje neželene e-pošte, napadi, ugrabitve ali spodbujanje motenj tokov ali družabnih medijev.
* Objava ali grožnja z objavo osebnih podatkov drugih ljudi.
* Neželena spolna pozornost. To vključuje nezaželene seksualizirane komentarje, šale in spolni napredek.

V primeru kršitve tega etičnega kodeksa bo najprej izročeno opozorilo. V primeru ponovitve oz. ekstremne kršitve lahko kazni vključujejo diskvalifikacijo ter prepoved prihodnjih dogodkov pod okriljem EŠZS.

## Goljufanje

### Programska oprema za goljufanje

Kakršna koli uporaba programske opreme, ki bi lahko veljala za goljufanje, je strogo prepovedan. Uprava / administracija tekmovanja si pridržuje pravico, da določi, kaj se šteje za goljufanje.

### Kazni za goljufanje

Ko je goljufanje med dogodkom odkrito, bodo rezultati tekem bili razveljavljena. Udeleženec bo diskvalificiran, izgubil bo denarno nagrado in mu bo izključeno sodelovanje v tekmovanju pri EŠZS za 5 let.

### Uporaba programskih napak (bugs & glitches)

Uporaba naslednjih programskih napak je strogo prepovedana:

- Premikanje oziroma »clippanje« 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 mestu, 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.

- »Pixel walking« je prepovedan. Kot to se štejejo vsa dejanja, kjer igralec lahko stoji ali sedi na nevidnih robovih mape.

- prepovedana je uporaba tako imenovanih »Agent skins«.

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.

# Igra

Igra se z zadnjo različico igre Counter Strike 2, razen v primeru, ko zadnja različica igre ni stabilna oziroma vsebuje napake, ki lahko kateri ekipi prinesejo nepošteno prednost.

## Mape

**Seznam map**

*Na tekmovanju bodo igrane naslednje mape:*

* Mirage
* Dust II
* Inferno
* Ancient
* Overpass
* Train
* Nuke

Veto – pravilo za izbiro mape (BO1)

Ekipa B izloči eno izmed 7 map

Ekipa A izloči eno izmed 6 preostalih map.

Ekipa B izloči eno izmed 5 preostalih map.

Ekipa A izloči eno izmed 4 preostalih map.

Ekipa B izloči eno izmed 3 preostalih map.

Ekipa A izloči eno izmed 2 preostalih map. Igra se mapa, ki ostane.

Veto – pravilo za izbiro treh map (BO3)

Ekipa B izloči eno izmed 7 map.

Ekipa A izloči eno izmed 6 preostalih map.

Ekipa B izbere eno izmed 5 preostalih map.

Ekipa A izbere eno izmed 4 preostalih map.

Ekipa B izloči eno izmed 3 preostalih map.

Ekipa A izloči eno izmed 2 preostalih map. Zadnja ostala mapa bo po potrebi odigrana kot tretja zaporedna mapa.

## prekinitve

Če je tekma prekinjena zaradi razlogov, ki so izven nadzora nastopajočih (npr. padec strežnika, igralec izgubi povezavo), sodnik lige ponovi zadnjo odigrano rundo. 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 sta bila tako sodnik kot nasprotnik pravočasno opozorjena, 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 rund se ne bo ponovno odigralo, kjer je jasno razvidna napaka nastopajočega (nakup napačnega orožja).

**EŠZS si pridržuje pravico do spremembe pravil, da ohrani integriteto tekmovanja.**