



# **Propozicije**

# **UniSport ZG Esports**

# **natjecanja**

**za natjecateljsku godinu 2017./2018.**

Zagreb, listopad 2017. godine



## Članak 1.

Natjecanje se održava u muškoj i ženskoj konkurenciji zajedno, bez razlika vezanih za spol i dob.

## Članak 2.

UniSport ZG Esports natjecanje sastoji se od četiri zasebna natjecanja u igrama:

- 1) Hearthstone
- 2) League of Legends
- 3) Counter strike: Global Offensive
- 4) Pro Evolution Soccer 2018

## Članak 3.

- 1.) Natjecanja, u sve četiri igre, će biti provođena po sustavu skupina i playoffa prema kup-sistemu natjecanja.
- 2.) Najbolje plasirane ekipe i pojedinci iz skupina plasirat će se u playoff koji će se odigravati prema kup-sistemu natjecanja dok se ne dođe do konačnog pobjednika.

## Članak 4.

- 1.) Pravila svih natjecanja bit će u skladu sa prihvaćenim i popularnim svjetskim pravilima u svakoj pojedinoj igri.
- 2.) Voditelji timova će, nakon završetka svih prijava, dobiti detaljno razrađena pravila i specifikacije natjecanja, provedbu natjecanja, kako bi se na najbolji način njihovi igrači mogli pripremiti za natjecanja.

## Članak 5.

Pravila svake igre unutar natjecanja odabrana su kako bi se natjecanje provelo na zadovoljstvo svih natjecatelja i gledatelja.

- 1) **Hearthstone**

**Platforma:** Osobno računalo ili mobitel. (Organizator osigurava opremu na kojoj se provodi natjecanje).



**Format natjecanja:** Natjecanje u skupinama i playoff prema kup-sustavu.

**Sustav natjecanja:** Pojedinačno (1vs1).

**Format pobjede:** Najbolji iz pet susreta „Best of five“ (Bo5), format pobjede provodi se u svim fazama natjecanja sve do finala kada se primjenjuje format najbolji iz sedam susreta, „Best of seven“ (Bo7).

Svaki igrač donosi četiri klase sa po jednim dekom svake klase (tri klase su predodređene za Bo5 susrete, a četvrti se donosi u slučaju da se igrači plasiraju u Bo7 finale). Prije susreta, svaki je igrač upoznat sa klasom koju su njegov ili njen protivnik ili protivnica donijeli. Zatim, oba igrača ulaze u prvu igru sa klasom prema vlastitom odabiru (odabir klase nije dostupan protivniku ili protivnici prije početka igre). Koji god igrač pobijedi, mora promijeniti klasu za slijedeću igru. Kad igrač pobijedi sa određenom klasom, više ne može koristiti tu klasu u tom susretu. Gubitnik igre može odabrati hoće li nastaviti igrati sa dekom iste klase ili odabrati jednu od druge dvije klase. Nakon što igrač pobijedi sa sve tri (ili četiri) svoje klase, pobjeđuje u ukupnom susretu. U slučaju da oba igrača izgube za vrijeme trajanja istog poteza, susret će biti ponovljen od početka, sa istim herojima.

**Postavke:** Molimo igrače da poštuju „Conquest Format“ pravila. Ukoliko se dogodi neka greška, molimo igrače da odmah obavijeste protivničkog igrača ili igračicu i administratore natjecanja, prije početka runde (kao što je primjerice odabir pogrešne klase). Ukoliko problem nije odmah riješen od strane igrača, potrebno je obavijestiti administratora.

**Bugovi:** Ukoliko se dogodi neki veći bug, administratori će odlučiti na koji način nastaviti. U slučaju potvrde neizbježnog poraza (primjerice 1hp preostao i bez opcija za korištenje bloka ili čarolija), administrator će proglasiti pobjednika. Administrator može odlučiti ponoviti cijeli susret, ili donijeti drugu pravednu odluku. Iskorištavanje bugova u vlastitu korist je zabranjeno i može rezultirati sankcijom, čak i diskvalifikacijom.

**Alati za hakiranje:** Korištenje bilo kojih Hearthstone povezanih alata za vrijeme susreta je strogo zabranjeno i u većini slučajeva rezultat će diskvalifikacijom i dugotrajnom zabranom sudjelovanja na natjecanjima.

## 2) **League of Legends**

**Platforma:** Osobno računalo. Igrači mogu donositi vlastitu periferiju. (Organizator



osigurava opremu na kojoj se provodi natjecanje). **Format natjecanja**: Natjecanje u skupinama i playoff prema kup-sustavu.

**Sustav natjecanja**: Timski, 5vs5.

**Format pobjede**: Najbolji iz tri susreta „Best of three“ (Bo3), format pobjede provodi se u svim fazama natjecanja sve do finala kada se primjenjuje format najbolji iz pet susreta, „Best of five“ (Bo5).

**Pobjednik susreta**: Tim koji uništi protivnički Nexus ili natjera protivnički tim na predaju.

**Server**: EU Nordic and East (EUNE).

**Mapa**: Summoner's Rift.

**Banova po timu**: 3.

**Postavke**: Molimo igrače da poštuju „Conquest Format“ pravila. Ukoliko se dogodi neka greška, molimo igrače da odmah obavijeste protivničkog igrača ili igračicu i administratore natjecanja, prije početka runde (kao što je primjerice odabir pogrešne klase). Ukoliko problem nije odmah riješen od strane igrača, potrebno je obavijestiti administratora.

**Bugovi**: Ukoliko se dogodi neki veći bug, administratori će odlučiti na koji način nastaviti. U slučaju potvrde neizbježnog poraza, administrator će proglasiti pobjednika. Administrator može odlučiti ponoviti cijeli susret, ili donijeti drugu pravednu odluku. Iskorištavanje bugova u vlastitu korist je zabranjeno i može rezultirati sankcijom, čak i diskvalifikacijom.

**Alati za hakiranje**: Korištenje bilo kojih League of Legends povezanih alata za vrijeme susreta je strogo zabranjeno i u većini slučajeva rezultat će diskvalifikacijom i dugotrajnom zabranom sudjelovanja na natjecanjima.



uniSPORT  
ZAGREB



### 3) **Counter strike: Global Offensive**

**Platforma:** Osobno računalo. Igrači mogu donositi vlastitu periferiju. (Organizator osigurava opremu na kojoj se provodi natjecanje).

**Format natjecanja:** Natjecanje u skupinama i playoff prema kup-sustavu.

**Sustav natjecanja:** Timski (5vs5).

**Format pobjede:** Najbolji iz tri susreta „Best of three“ (Bo3), format pobjede provodi se u svim fazama natjecanja sve do finala kada se primjenjuje format najbolji iz pet susreta, „Best of five“ (Bo5).

**Pobjednik susreta:** Tim koji u igri prvi dođe do šesnaest od trideset rundi. Ukoliko oba tima osvoje petnaest rundi, igra se prekovremeno (overtime) šest novih rundi dok se ne utvrdi pobjednik.

**Mapa:** Na tri različite mape sa ban sistemom.

**Postavke:** Molimo igrače da poštuju „Conquest Format“ pravila. Ukoliko se dogodi neka greška, molimo igrače da odmah obavijeste protivničkog igrača ili igračicu i administratore natjecanja, prije početka runde (kao što je primjerice pogrešan odabir) Ukoliko problem nije odmah riješen od strane igrača, potrebno je obavijestiti administratora.

**Bugovi:** Ukoliko se dogodi neki veći bug, administratori će odlučiti na koji način nastaviti. U slučaju potvrde neizbježnog poraza, administrator će proglasiti pobjednika. Administrator može odlučiti ponoviti cijeli susret, ili donijeti drugu pravednu odluku. Iskorištavanje bugova u vlastitu korist je zabranjeno i može rezultirati sankcijom, čak i diskvalifikacijom.

**Alati za hakiranje:** Korištenje bilo kakvih Counter Strike: Global Offensive povezanih alata za vrijeme susreta je strogo zabranjeno i u većini slučajeva rezultirat će diskvalifikacijom i dugotrajnom zabranom sudjelovanja na natjecanjima.

#### 4) **Pro Evolution Soccer 2018**

**Platforma:** Sony Playstation 4 konzola. Igrači mogu donositi vlastitu periferiju. (Organizator osigurava opremu na kojoj se provodi natjecanje).

**Format natjecanja:** Natjecanje u skupinama i playoff prema kup-sistemu.

**Sustav natjecanja:** Timski i pojedinačni, 2vs2.

**Format pobjede:** Tim se natječe protiv protivničkog tima u ukupno pet (5) utakmica, svaki igrač igra pojedinačno (1vs1) protiv oba protivnička igrača i jednu utakmicu u kojoj oba igrača igraju zajedno (2vs2) protiv oba igrača protivničkog tima. Tim koji prvi ostvari 3 pobjede pobjeđuje u susretu.

**Trajanje utakmice:** 10 minuta.

**Produžeci i penali:** Da.

**Ozljeđe:** Da.

**Momčadi:** Klubovi i države.

**Forma igrača:** Random.

### Članak 6.

1.) Nastavak natjecanja nakon odigranih utakmica u skupinama u UniSport ZG Esports natjecanju u svim igrama ostvaruju dvije najbolje plasirane ekipe u pojedinoj skupini.

2.) UniSport ZG Esports natjecanje nakon završetka skupina nastavlja natjecanje playoff u kup-sustavu po sljedećem principu:

- a) 1. plasirana ekipa iz skupine A - 2. plasirana ekipa iz skupine B
- b) 1. plasirana ekipa iz skupine B - 2. plasirana ekipa iz skupine A
- c) 1. plasirana ekipa iz skupine C - 2. plasirana ekipa iz skupine D
- d) 1. plasirana ekipa iz skupine D - 2. plasirana ekipa iz skupine C

3.) Pobjedničke ekipe iz stavka 2. ovog članka nastavljaju natjecanje u playoff u kup-sustavu na sljedeći način:



- a) Pobjednik utakmica: točka a) stavka 2. ovog članka – točka c) stavka 2. ovog članka
- b) Pobjednik utakmica: točka b) stavka 2. ovog članka – točka d) stavka 2. ovog članka

4.) Pobjedničke ekipe iz stavka 3. ovog članka igraju finale UniSport ZG Esports natjecanja, a poražene ekipe igraju susret za treće mjesto.

### **Članak 7.**

Trajanje susreta UniSport ZG Esports natjecanja nije vremenski definirano.

### **Članak 8.**

1.) Esports momčad čine svi igrači koje obrazovna ustanova prijavi u igrama Hearthstone, League of Legends, Counter Strike: Global Offensive i Pro Evolution Soccer 2018.

2.) Voditelj esports ekipe može prijaviti igrače za jednu igru, ili za više igara. Svi igrači koji nastupaju za istu obrazovnu ustanovu u različitim igrama, zajedno čine esports ekipu obrazovne institucije.

3.) Esports ekipa može sadržavati ukupno maksimalno 41 igrača. Prema igrama, obrazovna ustanova prijavljuje maksimalno:

- 1. Hearthstone: 6 igrača
- 2. League of Legends: 15 igrača
- 3. Counter Strike: Global Offensive: 15 igrača
- 4. Pro Evolution Soccer 2018: 5 igrača

2.) Za natjecateljski susret može se prijaviti:

- 1. Hearthstone: najmanje 1 igrač, a najviše 6 igrača.
- 2. League of Legends: 5 igrača.
- 3. Counter Strike: Global Offensive: 5 igrača.
- 4. Pro Evolution Soccer 2018: 2 igrača.

### **Članak 9.**

Svaka visokoškolska ekipa može nastupiti sa jednim igračem iz visokoškolske ustanove s pravom nastupa, a koja nema ekipu prijavljenu za UniSport ZG Esports natjecanje.



### **Članak 10.**

Susrete nadzire i nadgleda jedna osoba, osim ako voditelj natjecanja ne odluči drukčije.

### **Članak 11.**

Ako za ekipu nastupi igrač za kojeg se utvrdi da ne ispunjava uvjete za nastup ili je već nastupao za drugu ekipu, ekipa će biti diskvalificirana.

### **Članak 12.**

- 1.) Susreti se moraju igrati prema rasporedu te početi točno na vrijeme.
- 2.) Čekanja nema.

### **Članak 13.**

Odgoda utakmica nema.

### **Članak 14.**

Žalba se predaje sukladno uputama Pravilniku za organizaciju i provođenje UniSport ZG natjecanja.

### **Članak 15.**

- 1.) Propozicije natjecanja donosi Organizator.
- 2.) Pravo tumačenja ovih propozicija ima voditelj natjecanja u skladu sa pozitivnim iskustvima u esports praksi.
- 3.) Za sve što nije regulirano ovim propozicijama primjenjuje se Pravilnik za organizaciju i provođenje UniSport ZG natjecanja.
- 4.) Sve utakmice na UniSport ZG Esports natjecanju se održavaju pod obaveznom prijavom prema Zakonu o javnom skupu pa svi koji se nalaze unutar službenih objekata organizatora podliježu primjeni istoga u svezi bilo kakvih kršenja.
- 5.) Organizatori zadržavaju pravo na eventualne promjene propozicija natjecanja ukoliko



se to pokaže potrebnim za bolju i pravedniju provedbu natjecanja.

6.) Svi savjeti i preporuke natjecatelja i voditelja momčadi za poboljšanje natjecanja bit će razmotreni.

### **Članak 16.**

1.) Svi igrači te njihovi voditelji momčadi nastupaju na vlastitu odgovornost. Za sve osobne stvari unutar garderobnih prostora i prostora za natjecanje svi korisnici preuzimaju vlastitu odgovornost jer Organizator ne odgovara za izgubljeno, ostavljeno ili otuđeno.

2.) Sudjelovanjem na UniSport ZG Esports natjecanju, svaka ekipa i igrač obvezuje se odraditi sve obveze prema Organizatoru (fotografiranje, intervjui, ankete...)

3.) Organizator ne preuzima odgovornost za eventualne nesretne slučajeve, povrede i ostale nastale štete.

Voditelj Esports natjecanja

Tomislav Jantol