

Valorant Pravilnik



V naslednjih kategorijah so opisana pravila, ki jih je potrebno upoštevati v Valorant turnirjih. Neupoštevanje teh pravil se lahko kaznuje s strani EŠZS (e-športna zveza slovenije), zato spoštujte pravila, bodite pošteni in ohranite (e)športni duh.

Namen je, da tako udeleženci, kot tudi gledalci uživata. Osebe se bo potrudili, da bo tekmovanje čim bolj zabavno, razburljivo in pošteno.

Pripravil: Tim Horvat, Blaž Strnad

10.03.2021

1. Osnovne informacije

1.1 Spremembe pravil

Vodstvo Hop.si turnirja si pridržuje pravico, da brez predhodnih obvestil, spremeni ali odstrani pravila. Pridržuje si pravico odločanja tudi o primerih, ki niso navedeni v tem

1.2 Zaupnost

Vsa vsebina support ticketov, e- poštних sporočil, razprav ali kakršnih koli drugih pogovorov med tekmovalci in admini, je strogo zaupna. Objava ali razprava brez soglasja je strogo prepovedana in bo temu primerno tudi kaznovana.

1.3 Tekme v živo

Izraz "Tekme v živo" pomeni tekme, ki se odvijajo na javni lokaciji, med dogodki, tekmami v studiu ali tekmami, ki jih bo oddajal Hop.si ali uradni partnerji. Ko poteka uradni stream igralci ne smejo prenašati tekme.

1.4 Komunikacija

Glavni način komunikacije med tekmovalci in admini je uradni Discord Hop.si . Vse tekoče informacije o turnirju bodo objavljene v, temu primernih, kanalih.

2. Podrobnosti igralcev

2.1 Igralni računi

Vsak igralec mora, pred začetkom turnirja, posredovati svoje točno Riot ime in ID (primer#hopsi) in za igro uporabljati samo ta uporabniški račun. V primeru spremembe imena mora to pravočasno sporočiti admin-om. Prepovedano je uporabljati imena s kakršnim koli žaljivim imenom/vzdevkom.

2.2 Zahteve po podatkih

Admin-i lahko zahtevajo, da igralci posredujejo svoje osebne podatke, vključno z kontaktnimi podatki.

3. Tekme

3.1 Točnost

Vse tekme se bodo začele po navedenem uradnem urniku, ki bo objavljen na spletni strani. Vsi igralci morajo biti pripravljeni vsaj 15 minut pred začetkom tekme. Morebitne spremembe bodo urejali admini in bodo pravočasno objavljene.

3.2 Preložitev tekme

Preložitve na splošno niso dovoljene. V primeru ekstremnih okoliščin, kot so izpadi elektrike in poplave, lahko uprava turnirja prisili prestavitev.

3.3 Odsotnost igralcev

Če ekipa ni pripravljena do 15 minut po načrtovanem začetku, se tekma šteje kot poraz oziroma kot predaja, tekmovalci pa dobo kaznovani z najhujšim možnim rezultatom (13-0).

3.3.1 Odhajanje iz igre

Vse tekme morate odigrati do konca. Tekma se šteje za končano, ko se na zaslonu prikaže rezultat oziroma izid (Victory/Defeat). Odhajanje iz igre preden se zajame screenshot z vsemi igralci, bo kaznovano.

3.4 Mape

- Bind
 - Haven
 - Split
 - Ascent
 - Icebox
-

3.5 Izbira mape

Mapa, ki se bo igrala mora biti določena vsaj 10 minut pred začetkom tekme. Izbira mape je možna samo preko strani <https://www.mapban.gg/en>.

3.7 Postopek določanja mape

- Tim A izloči mapo
 - Tim B izloči mapo
 - Tim A izloči mapo
 - Tim B izloči mapo
 - Mapa, ki ostane je igralna mapa
 - Tim A določi svojo stran igranja
-

3.8 Sestave ekip

Vsaka ekipa ima lahko pet igralcev in tri nadomestne igralce. Vse igralce je nujno treba prijaviti administraciji ali napisati na prijavnico na spletni strani.

3.9 Rezultati tekme

Rezultati morajo biti oddani v Discord takoj po končani tekmi ter potrjeni s strani obeh kapetanov.

4. Specifična pravila za igro

4.1 Gostovanje iger

Eden od kapetanov/igralcev lahko gostuje game lobby. Igra mora biti narejena na lokalnem strežniku s pravnimi nastavitvami.

4.2 Nastavitve igre

Options / Custom game options:

- Allow Cheats **OFF**
 - Tournament **ON**
 - Overtime: Win By Two **ON**
 - Play Out All Rounds **OFF**
 - Hide Match History **OFF**
-

4.3 Prepovedani agenti

Agenti so prepovedani 4 tedne od vstopa v igro.

- Trenutno ni nobenih prepovedanih agentov
-

4.4 Premor:

- Premora, tako kot tudi v competitive game mode-u NI. Ekipa, ki igro prekine, avtomatično izgubi (13-0)
-

4.5 Goljufanje

- Prepovedano je goljufanje, spreminjanje datotek igre, izkoriščanje bugov ali uporaba kakršnih kol third-party aplikacij, ki bi ekipi omogočila nepošteno prednost n
 - Uporaba kakršnih koli cheatov je popolnoma prepovedana. Uporaba cheatov se kaznuje s takojšnjo diskvalifikacijo ekipe ter prijavo na Riot Games.
 - Katerokoli dejanje, ki se prepozna kot hroščev se prijavi administratorjem in oni presodijo ali je prišlo do kršitve
-

4.6 Rehost

Spodaj so določena pravila o ponovnem gostovanju, vključno s pogoji, v katerih bodo dovoljena:

- Vsaka težava pred začetkom faze priprave (igra, programska ali strojna oprema)

- Igralec se ne more premakniti (razen če je to storjeno namerno) - ponovno gostovanje v prvih 30 sekundah akcijske faze, če noben igralec ni poškodovan,
- Mehanika ne deluje, kot je bila predvidena (streljanje, premikanje, pripomočki, oprema itd.) - ponovno gostovanje do prvih 30 sekund akcijske faze, če noben igralec ni poškodovan,
- Težave z povezavo/težava s strojno opremo/težava s programsko opremo - ponovno gostovanje v prvih 25 sekundah faze priprave,
- Težava opazovalca - ponovno gostovanje do prvih 30 sekund akcijske faze, če noben igralec ni poškodovan.

Vsaka ekipa ima pravico enega rehosta na tekmo. Če se težava ne reši, bo igralec prisiljen igrati ali pa ekipa odstopi od tekme zaradi tehničnih težav. V primeru, da potrebujete rehost, to napišite v »all chat« in počakajte na spectatorja, da to potrdi in nato zapustite igro. Ne pozabite na screenshot rezultatov pred rehostom!

4.6.1 Previsok ping

Omejitev pinga je 100ms, če bo igralec imel več kot 100 ms pinga, se lahko zahteva ekstra rehost. To objavite v all-chat in napišete, da rabite rehost zaradi težav z pingom. Ekipa, ki bo imela igralce s konstantnimi težavami z pingom, bo morala predati igro.

4.6.2 Prekinitev povezave

Če ima igralec težave s povezavo 30 sekund po tem, ko se je runda že začela, se runda dokonča normalno. V primeru, da se zaradi različnih razlogov ne more povezati nazaj, se naredi rehost.

4.6.3 Nadaljevanje motene igre

Če je tekma prekinjena, jo nadaljuje tam, kjer je bila prekinjena. V tem primeru mora ostati vse enako (izbrati morate iste agente, enako orožje, isti bomb site...).