

# Tom Clancy's Rainbow Six Siege Pravilnik



V naslednjih kategorijah so opisana pravila, ki jih je potrebno upoštevati v Rainbow Six 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 uživajte. EŠZS se bo potrudili, da bo tekmovanje čim bolj zabavno, razburljivo in pošteno.

Pripravil: Luka "Lakii" Trobiš

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.pravilniku, vendar vplivajo na samo tekmovanje.

---

## 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 Uplay ime 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 prestavitve.

---

## 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 (7-0).

---

### 3.3.1 Odhajanje iz igre

Vse tekme morate odigrati do konca. Tekma se šteje za končano, ko se na zaslonu prikaže končna tabela z rezultati. Odhajanje iz igre preden se zajame screenshot z vsemi igralci, bo kaznovano.

---

## 3.4 Mape

- Chalet,
  - Consulate,
  - Oregon,
  - Kafe Dostoyevsky,
  - Club House,
  - Villa,
  - Coastline
- 

## 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
- 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

#### General settings:

- Time of the Day: Day
- HUD Settings: Pro League
- Game mode: Bomb

#### Match Settings:

- Number of Bans: 4
- Ban Timer: 20
- Number of Rounds: 12
- Attacker/Defender Role swap: 6
- Overtime Rounds: 3
- Overtime Score Difference: 2
- Overtime Role Change: 1
- Objective Rotation Parameter: 2
- Objective Type Rotation: Rounds Played
- Attacker Unique Spawn: On
- Pick Phase Timer: 15
- 6TH Pick Phase: On
- 6TH Pick Phase Timer: 15
- Reveal Phase Timer: 5
- Damage Handicap: 100
- Friendly Fire Damage: 100
- Reverse Friendly Fire: Off
- Injured: 20
- Sprint: On
- Lean: On

- **Death Replay: Off**

#### **Game mode settings:**

- Plant duration: 7
  - Defuse duration: 7
  - Fuse time: 45
  - Preparation: 45
  - Action: 180
- 

### **4.3 Karantirani operatorji**

Operatorji, ki so trenutno prepovedani so:

- Flores
- 

### **4.4 Prepovedana kozmetika**

Seznam trenutno prepovedane kozmetike:

- Dovoljena kozmetika v igri je samo default, pilot program in Pro league kozmetika. Za vsako kršitev kozmetike se lahko nasprotna ekipa pritoži.

Če opazite svoje nasprotnike, da uporabljajo katero od prepovedanih uniform, to sporočite adminu, ki bo takoj ukrepal.

---

### **4.5 Prepovedane uporabe napak igre**

Spodaj je seznam znanih predvidenih in nenamernih mehanik igre. Vse situacije, ki nastanejo in niso navedene spodaj, bodo obravnavane za vsak primer posebej. Na splošno se bo uporabljal zdrav razum.

#### **4.5.1 Prepovedane mehanike**

- Kateri koli položaj, do katerega morate priti ali izstopiti z glitchanjem v stene/objekte/površine, ali pa vas nasprotniki ne vidijo ali ne morejo ustreliti,
- Stanje na okenski polici brez zaznavanja,
- Uporaba ščita, da stojite na okenski polici brez zaznavanja,
- Streljanje skozi stene/predmete/strop/tla, ki bi morala biti nerazrušljiva in neprestreljiva,
- Glitching skozi stene/predmete/površine itd.,
- Blokiranje okenskega skoka z ščitom,
- Namestitev kakršne koli opreme ali pripomočka na mesto, kjer je ni mogoče uničiti.

#### **4.5.2 Dovoljenje mehanike**

- Kateri koli položaj, do katerega pridete brez glitchanja v stene/objekte/površine, kjer vas nasprotnik vidi in normalno strelja,
- Uporabljanje ščita za boost,
- Stanje na okenski polici, da ste zaznani,
- Hibana in Thermite charge-i so lahko postavljeni kjer koli,
- Uporabljanje soigralca za boost,
- Uporabljanje opreme ali defusanje bombe skozi uničljiv zid,
- Uničevanje celotnih tal,

- Uporaba smoke kanisterja čez steno.
- 

## 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 100ms 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 nadaljujete tam, kjer je bila prekinjena. V tem primeru mora ostati vse enako (izbrati morate iste operaterje, isti 6th pick, isti spawn location, isti bomb site...).

