

Posodobljeno 21.3.2025

COUNTER STRIKE 2 PRAVILA

1. SPLOŠNA PRAVILA IN POGOJI SODELOVANJA

1.1. Pogoji sodelovanja

- Vsaka ekipa je sestavljena iz 5 igralcev.
- Ni omejitev državljanstva za sodelovanje na dogodku.
- Vsi igralci morajo biti prisotni na prizorišču dogodka - igranje od doma ali iz tretje lokacije v nobeni obliki ni mogoče.
- Vseh 5 igralcev mora biti pravočasno prijavljenih na turnir preko spletne strani turnirja
- Čas ko se prijave zaprejo je objavljen na spletni strani ali platformi za organizacijo turnirja. Čas za prijavo se lahko podaljša ne more pa se skrajšati razen v primeru, ko so vsa prosta mesta zasedena.
- Vsi igralci morajo pred začetkom turnirja pravila prebrati. Nerazumevanje ali nepoznavanje pravil ni izgovor za kršitve. S prijavo na turnir se kapetan strinja s Valorant pravili. Pred prijavo mora kapetan ekipe pridobiti potrditve od igralcev, da se strinjajo s pravili turnirja in šele nato lahko prijavi ekipo.
- Vsa uporabljena imena (imena ekipe, igralcev in orožja – skinov) morajo biti primerna. V primeru, da so imena neprimerna, administratorja nemudoma zahtevata menjavo imena oz. odstranitev skina iz igre. V primeru, da igralci tega ne storijo, sledi diskvalifikacija.

2. SPLOŠNE INFORMACIJE

2.1. Format tekmovanja

- Tekmovanje je sestavljeno iz izločilnega dela po sistemu **Double Elimination bracket**
- **Izločilni** del bo potekal po sistemu dvojne izločitve **best of one (BO1)**
- Administrator si pridržuje pravico do spremembe formata v primeru nezadostnega števila ekip ali v primeru, ko bi sprememba formata vplivala na optimalnejši potek tekmovanja. Vse spremembe bodo objavljene na spletni strani turnirja ali strani kjer se bo turnir odvijal.
- Seznam ekip in urnik bo objavljen na spletni strani turnirja ali strani kjer se bo turnir odvijal

2.2. Administratorji

- Igralci se morajo do administratorja obnašati spoštljivo.
- Administrator ima zadnjo besedo pri vseh odločitvah in konfliktih.
- V skrajnih primerih si administrator pridržuje pravico do spremembe pravil brez predhodne najave, ki v veljavo vstopijo takoj.

2.3. Časovne omejitve in zamujanje

- Igralci morajo **biti pripravljeni v roku 15 minut od predvidenega začetka igre**. Če ekipa v tem času ni pripravljena na igranje, lahko izgubi igro, mapo ali možnost izbira map, da se pridobi na izgubljenem času.
- Ekipa ima **pravico do 10 minutne pavze med posameznimi igrami**.
- Administrator si pridržuje pravico do spremembe časovnih omejitev.

2.4. Komunikacija

- Vsa komunikacija z administratorjem in ekipami bo potekala preko Discorda, Emaila ali platforme kjer se bo turnir odvijal.
- Komunikacija z administratorjem in drugimi tekmovalci mora biti v vseh primerih spoštljiva v nasprotnem primeru bo ekipa in igralec odstranjen iz tekmovanja.

3. NASTAVITVE V IGRI

3.1. Format: 5v5 + 2 rezerve

3.2. Mape

- **Mirage**
- **Dust II**
- **Train**
- **Nuke**
- **Ancient**
- **Anubis**
- **Inferno**

4. PRAVILA IGRANJA

4.1. Pred igro

- Vsak igralec mora imeti svoj Steam račun.
- Vse igre se bodo začele po urniku, razen v primeru, da administrator določi drugače.

4.1.1. Izbira mape

Ekipa A – je ekipa, ki je na 360clash zapisana prva (**zgornja ekipa v bracketu**)

Ekipa B – spodnja **ekipa v bracketu**

Izločevenaje map / ban naredite v MATCH CHATU na 360clash!

BO1:

Ekipa A – izloči eno mapo.

Ekipa B – izloči eno mapo.

Ekipa A – izloči eno mapo.

Ekipa B – izloči eno mapo.

Ekipa A – izloči eno mapo.

Ekipa B – izloči eno mapo.

Izbrana je mapa, ki je ostala.

Ekipa A izbere stran.

DOLOČANJE STRANI NA KATERIH ZAČNETE BO1

Conflip / met kovanca

Na 360clash platformi v match oknu eden od kapetanov klikne na gumb "Flip coin" in platforma določi katero stran igrate.

BO3:

Ekipa z višjim seedom se lahko odloči, če bo ekipa A ali ekipa B. V igrah, kjer ekipe nimajo seedov (npr. polfinali in finali), se višji in nižji seed določita z metom kovanca.

Izločevenaje map / ban naredite v MATCH CHATU na 360clash!

Ekipa A – izloči eno mapo

Ekipa B – izloči eno mapo

Ekipa A – izbere mapo, ki se igra prva

Ekipa B – izbere mapo, ki se igra druga

Ekipa A – izloči eno mapo

Ekipa B – izloči eno mapo

Kot tretja se igra mapa, ki ostane

DOLOČANJE STRANI NA KATERIH ZAČNETE BO3

- Ekipa A izbere stran začetka na svoji izbrani mapi (1 mapa)
- Ekipa B izbere stran začetka na svoji izbrani mapi (2 mapa)
- Stran začetka na 3. mapi se določi s coin-flipom

V tretji igri, če do nje pride, se igra mapa, ki je ostala.

Ekipa A - izbere stran za tretjo igro.

- Vsaka mapa je lahko izbrana samo enkrat. Če je mapa izločena, je nobena stran ne more izbrati.
- Igra se mora začeti v roku 10 minut od predvidenega začetka igranja.

POTEK IGRE

- Igra se **PRIVATE MATCHMAKING katerega ustvarite v CS2!** V chatu preko spletne strani (lahko se tudi dodate med prijatelje na steamu) eden izmed kapetanov ustvari **PRIVATE MATCHMAKING LOBBY KODO** in jo **posreduje drugemu kapetanu v chat na 360Clash ali preko Steama**. Ko se obe ekipi pridružita v lobby, se igra začne. Obe ekipi se morata **držati predhodno izbranih MAP in STRANI** (na katerih začneta).

4.2. Med igro

- **RECORD DEMO! Odprete konzolo in napišete /record imeposnetka_butalci_vs_kumare** (naj bo ime unikatno in prepoznavno za igro v kolikor pride do zahteve nad pregledom posnetka.

- Če kateri od igralcev ni pravočasno connectan v igro ali mu je **igra »crashala«** lahko ekipa zahteva **remake/ponovitev pred začetkom 1. runde.**
- Če se je igra začela na napačni mapi, je potrebno narediti **remake/ponoviti.**
- Potek remake-a: vsi igralci zapustijo igro. Ekipi takoj začneta z naslednjo igro. Če katera od ekip ne bo pripravljena v roku 5 minut od remake/ponovitev, bo diskvalificirana. Remake/ponovitev se lahko naredi samo enkrat na igro in še to samo v začetku prve runde, po tem se mora igra nadaljevati, tudi če težava/napaka ni bila odpravljena.

4.3. Po igri (rezultati)

- Ko se igra zaključi, morata kapetana ekip narediti screenshot rezultata in ga po želji lahko pripneta v Discord ali 360clash platformo (match).

5. PREPOVEDI

5.1. Goljufanje

Prepovedano je goljufanje, spreminjanje datotek igre, izkoriščanje bugov ali uporaba kakršnih koli third-party aplikacij, ki bi ekipi omogočila nepošteno prednost.

Uporaba kakršnih koli cheatov je popolnoma prepovedana. Uporaba cheatov se kaznuje s takojšnjo diskvalifikacijo ekipe.

Prepovedani so:

- ESP
- radar hacki
- wallhacki
- speed hacki
- aim hacki
- hitbox manipulacija
- kakršna koli oblika teleportacije, ki v igri ni mogoča
- izkoriščanje bugov za pridobivanje prednosti pred nasprotniki
- karkoli, kar se razume kot bug, bo raziskala ekipa administratorjev presodila, ali gre za kršitev. Pri odločanju bo ekipa upoštevala predhodne kršitve, klasifikacijo bugov, predhodno komunikacijo, vpliv na potek igre in namenskost.

V primeru dilem ali vprašanj se obrnite na administratorja turnirja.

V kolikor sumite igralca goljufanja o tem po igri neumudoma obvestite administratorje. Med igro zapisujte sumljive runde in približen čas, primer Runda 15, 0:30, aimbot 5 hs v 2 sekundah.

6. PRAVILA MED IGRO

6.1 Prekinitve igre in pavze

Taktična/tehnična pavza

- Vsaka ekipa ima pravico koristiti in-game pavze, brez navajanja razloga.

6.2. Pritožbe

- Če se igralec ali ekipa želi pritožiti v zvezi s potekom ali rezultatom igre, mora o tem obvestiti administratorja **pred začetkom naslednje igre**.

6.3. Kaznovanje

- Goljufanje, neupoštevanje pravil ali nespoštljiva komunikacija z administratorji ter drugimi igralci se kaznuje s takojšnjo diskvalifikacijo ekipe s turnirja.
- Vsakršno nastavljanje rezultatov, neresno igranje ali načrtno izgubljanje se kaznuje z diskvalifikacijo celotne ekipe.
- Deljenje računov ali prevzemanje identitete drugih igralcev se kaznuje s takojšnjo diskvalifikacijo celotne ekipe s turnirja in po presoji administratorjev tudi prepovedjo igranja na bodočih turnirjih.

6.4. Streamanje in opazovalci

- Zunanji opazovalci v igri niso dovoljeni.
- Med igranjem igralci ne smejo gledati ali poslušati uradnega streama svoje igre.
- Igralci po koncu igre na streamu ne smejo predčasno izdati rezultatov igre ali pisati komentarjev na streamu pred koncem igre.
- Igralci ne smejo prenašati svojih iger s tekmovanja na svojih kanalih.
- Vsaka kršitev bo kaznovana z diskvalifikacijo celotne ekipe.

6.5. Zamenjave igralcev

- Vsaka ekipa ima lahko enega rezervnega igralca, ki ne sme hkrati igrati za drugo ekipo. Rezervni igralec mora biti prav tako ustrezno prijavljen / dodan v ekipo pred zaprtjem prijav.
- Ekipa lahko uporabi rezervnega igralca kadar koli med posameznimi igrami, vendar mora pred začetkom igre o tem obvestiti administratorja in svoje nasprotnike.

7. PRIMERNO OBNAŠANJE IN ŠPORTNI DUH

- Spoštujte vse sodelujoče v turnirju, tako igralce kot administratorje in drugo osebje.
- Do drugih se obnašajte tako, kot želite, da bi se oni obnašali do vas.
- Igrajte pošteno in bodite iskreni.
- Ne uporabljajte diskriminatornega jezika
- prepovedani so komentarji, ki diskriminirajo glede na nacionalnost, raso, spol, religijo, spolno usmerjenost ali osebna prepričanja.
- Prepovedano je preklinjanje, grožnje in uporaba nasilnega jezika.
- Prepovedano je nadlegovanje soigralcev ali kakršna koli dejanja, ki bi pri drugih igralcih povzročila občutek neprijetnosti ali ogroženosti.
- Ne delite svojih osebnih informacij in informacij o drugih igralcih.

- Ne prevzemajte identitete drugih igralcev.
- Uporabljajte samo svoj račun in ga ne posojajte drugim.
- Ne spammajte v chatu ali v VOIP.

8. OSTALO

8.1 Dovoljena programska oprema

- Dovoljeni so programi glasovne komunikacije kot sta Discord in Teamspeak.
Niso pa dovoljeni overlayi v komunikacijskih programih.

8.2. Spremembe pravil

- Vse odločitve administratorja so končne.
- Administrator si pridržuje pravico do spremembe pravil, ki se lahko zgodijo (vendar ne izključno le takrat), če:
 - Tekmovanje poteka na drugem patchu in so potrebne modifikacije pravil za zagotavljanje fair playa
 - Se med potekom tekmovanja odkrije nov bug
 - Igralci igrajo nepošteno, goljufajo ali na kakršen koli nepošten način vplivajo na rezultate v igri
 - Prihaja do zamud, ki preprečujejo, da bi se tekmovanje zaključilo v predvidenem času
 - Ostali primeri, ki so bili nepredvideni in je sprememba potrebna za uspešno vodenje turnirja

9. Končne določbe

Pravila se lahko spreminjajo pred in med turnirjem in lahko stopijo v veljavo brez predhodnega obvestila ter takoj ko se objavijo. Administrator lahko diskvalificira ekipo oziroma igralca nemudoma v kolikor oceni, da škoduje ugledu organizacije, partnerjem organizatorja ali v primeru ko ekipa ali posamezni tekmovalec izraža toksičnost ter neprimerno vedenje do ostalih udeležencov turnirja (tekmovalci, administratorji, gledalci, orgnaizacije ali partnerjev). Posamezni tekmovalec lahko zaradi neprimernega vedenja izključi celotno ekipo in pritožba ekipe oziroma orgnaizacije ni možna. Vsaka orgnaizacija ali ekipa je odgovorna za svoje tekmovalce in njihovo vedenje.

Zadnja posodobitev pravil: 20.03.2025

Pravila so povzeta iz spletne strani epicenter.si