



Pravila tekmovanja na EPICENTER LAN 17

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Pripravil: Jan Mitrovič
Uredil: Tadej Ludvik
Datum: 6. april 2018



Slovenska pravila

Pozdravljeni na največjem gaming dogodku v Sloveniji. Na tem listu najdete vsa pravila, ki jih morate upoštevati na Playerunknown's Battlegrounds turnirju, zraven pravil pa tudi razpored in vodnik za lažje razumevanje turnirja. Želimo vam veliko uspeha in zabave!

Najprej se morajo vsi kapetani in igralci pridružiti Spid.si Discordu do 18. Oktobra (<https://discord.gg/z4rCz5>). Prav tako pa mora kapetan ekipe izpolniti Google anketo do 18. Oktobra (<https://goo.gl/forms/20xLzfmNTs6iLYg93>). Discord bo omogočil lažjo komunikacijo, Google anketa pa lažje razvrščanje igralcev.

1 OSNOVNE INFORMACIJE

1.1 Format tekmovanja in urnik

- Tekmovanje bo potekalo 2 dni, s pričetkom v petek, 19. Oktobra ob 18.00 in podelitvijo nagrad v Soboto, 20. Oktobra ob 19.00.

1.2 Administratorji tekmovanja

- Administrator tekmovanja sta: Jan Mitrovič in Tadej Ludvik
- Igralci so se dolžni do administratorjev obnašati vljudno in spoštljivo.
- Administrator ima zadnjo besedo pri vseh zadevah.
- V izrednih razmerah si administratorji pridržujejo pravico, da pravila spremenijo ali priredijo.

1.3 Nadzorovanje časa

- Igralci morajo biti pripravljeni 20 minut pred začetkom tekme (ob tem času bo posredovano geslo v Discord "channel" #geslo). 5 minut do začetka tekme bo geslo spremenjeno, saj se bo preverjala razporeditev igralcev. Naveden čas začetka igre ni čas, ko bi se igralci naj igri pridružili ampak čas dejanskega začetka igre.
- Administratorji si pridržujejo pravico, da časovnico v izrednih razmerah spremenijo.

1.4 Računalniki

- Vse tekme bodo odigrane na računalnikih, ki jih prinesete s seboj. Zagotoviti si morete tudi svojo miško, podlago in tipkovnico.
- Na dogodku je strogo prepovedana uporaba "3rd party programov" kot so na primer Logitech G Software, s katerim lahko nastaviš "macro", ki pomaga pri igri. V primeru, da je to uporabljeno si administrator pridržuje pravico odvzema vseh točk igre v kateri je bil program uporabljen.



2 NASTAVITVE IGRE

2.1 Nastavitve "custom game-a"

Mode: DUO FPP

Bo12

Mapa: 6x Erangel, 6x Miramar

Redzones: off

Flareguns: off

1,5x AR spawn

1,2x ammunition

GLL Circle

2.2 Urnik tekmovanja

DAN 1

1. tekma: 19.00

2. tekma: 20.00

3. tekma: 21.00

4. tekma: 22.00

DAN 2

5. tekma: 10.00

6. tekma: 11.00

7. tekma: 12.00

8. tekma: 13.00

9. tekma: 15.00

10. tekma: 16.00

11. tekma: 17.00

12. tekma: 18.00

PODELITEV NAGRAD: 19.00

2.3 Točkovanje

Točkuje se na podlagi GLL Wingman Scoring System-a. Več informacij najdeš v Discordu v channel-u #pravila, kjer najdeš tudi podrobne nastavitve "circla".

2.4 Zamujanje ali "crash"

V primeru zamujanja igralcev se tekma ne ponovi. Vsakemu izmed igralcev je potrebno biti v strežniku vsaj 5 minut pred začetkom. Če se igra zaustavi med tekmo in se strežniku ne moreš pridružiti se tekma ne ponovi.

2.5 "Teaming"

Igralce nasprotnih ekip je strogo prepovedano komunicirati med igro, bodisi preko Steam-a, TeamSpeak-a ali katerekoli druge komunikacijske aplikacije. V primeru, da se ugotovi, da ekipe med seboj sodelujejo, bodo te najprej opozorjene z odvzemom točk v določeni tekmi, ob ponovnem sodelovanju pa bodo ekipa izključene iz turnirja.



3 KOMUNIKACIJA NA TURNIRJU

3.1 Komunikacija med Spid.si in tekmovalci

Na turnirju bo komunikacija potekala na Discord strežniku. Informacije o serverju dobite na E-naslov naveden ob registraciji. Strežniku se je potrebno pridružiti vsaj 24 ur pred turnirjem, torej najkasneje do 18. Oktobra do 19.00 in ga ne zapustiti do konca turnirja oziroma do podelitve nagrad. Ko vstopiš na server v channel #prijava navedeš ekipo katere del boš na EC17.

3.2 Komunikacija znotraj ekip

V času turnirja igralca uporabljata tako Discord kot katerikoli drugi komunikacijski program, vendar mora kapetan ekipe ves čas biti v Discord channel-u, pripravljenemu posebej za njegovo ekipo, pod kategorijo EKIPPE

4 NEDOVOLJENO OBNAŠANJE IN SANKCIJE

V primeru kršitev pravil ali navodil administratorja turnirja si organizatorji pridržujemo, da tekmovalca izključimo iz tekmovanja ali kaznujemo na način po odločitvi administratorja. Vsaka odločitev administratorja je dokončna.

5 PO TEKMI IN PRED TEKMO

5.1 Kako se pridružim strežniku?

Turnir se igra na Bluehole-ovih strežnikih imenovanih "custom servers". Ko se strežnik postavi (20 minut pred začetkom vsake tekme) bosta ime in geslo poslana v Discord pod rubriko #geslo. Vsak kapetan bo pridobil "Discord role" s katerim bo lahko dostopal do rubrike. Vsaka ekipa ima 15 minut časa da se pridruži strežniku, na kar se geslo spremeni in preveri igralce posameznih ekip. Geslo je strogo prepovedano deliti z igralci, ki ne spadajo v ekipo kapetana in niso tekmovalci EC16!

5.2 Kaj naredim po tekmi?

Strežniki avtomatsko prikažejo rezultate po tekmi tistemu, ki je strežnik naredil, zato v večini primerov ni potrebno pridobiti posnetka zaslona od igralcev. Ker lahko pride do težav, je potrebno vsem 4 igralcem narediti posnetek zaslona, vsako tekmo, ko ekipa umre. Prav tako je potrebno za vsako tekmo shraniti "replay" (settings>gameplay>replay (enable)). V primeru, da organizator želi posnetek zaslona ali "replay" in ga igralec nima, ekipa v posamezni tekmi ostane brez točk.

6 DISCORD CHANNEL-I



#prijava - Vsak, ki se pridruži serverju bo najprej videl le ta channel. V primeru, da želi videti preostal del serverja mora navesti za katero ekipo igra (predhodno je kapetan te ekipe moral izpolniti Google Anketo).

#pravila - Tukaj se lahko seznanite z vsemi pravili turnirja.

#pomoc - V primeru težav se obrnite na enega izmed organizatorjev, ki vam bo z veseljem pomagal. Da bodo le ti hitreje opazili, pred sporočilo vstavite [@Pomoč tekmovalcem](#).

#prijava-igralca - Če vam je kdo izmed nasprotnikov sumljiv ali se je obnašal nešportno, ga prijavite s pomočjo obrazca, ki ga najdete pod "pinned messages". Prijava bo pregledana le v primeru, da jo izpolnite tako kot piše v obrazcu.

#turnir - Tukaj se lahko pogovarjate o turnirju ali o poljubni temi z drugimi tekmovalci.

#geslo - Vsakih 20 minut pred začetkom bo v ta channel poslano ime serverja in njegovo geslo.

#zacetek-tekme - Da ne boste zamudili tekme in da se boste lažje časovno orientirali, bomo tukaj odštevali minute do začetka tekme (15 minut, 10 minut, 5 minut, 1 minuta).