



Pravila tekmovanja na TELEMACH EPICENTER 20

# Rainbow Six Siege

Pripravil: Lars Kolar, Amadej Šuperger

Datum: 15. oktober 2019



# Slovenska pravila

## 1 OSNOVNE INFORMACIJE

### 1.1 Format tekmovanja in urnik

- Tekmovanje se bo odvijalo v dveh fazah, začne se s skupinskim delom. Sledila bo končnica, v formatu enojnega izločanja.
- Tekmovanje se bo začelo v soboto ob 13.00

#### Administratorji tekmovanja

- Administratorja tekmovanja sta: Amadej Šuperger in Lars Kolar.
- 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.

### 1.2 Nadzorovanje časa

- Igralci morajo biti pripravljeni 10 minut pred začetkom tekme. Naveden čas začetka igre ni čas, ko bi se igralci pridružili/posedli ampak čas dejanskega začetka igre.
- Igralci imajo na voljo največ 5 minut premora med vsako tekmo skupinskega dela in največ 5 minut med vsako tekmo v končnici.
- Administratorji si pridržujejo pravico, da časovnico v izrednih razmerah spremenijo.

## 2 NASTAVITVE IGRE

- Playlist Type: Normal Mode
- Server Type: Dedicated Server
- Voice Chat: Team Only
- Time of the Day: Day
- HUD Settings: Pro League
  
- Number of Bans: 4
- Ban Timer: 30
- Number of Rounds: 12
- Attacker/Defender role swap: 6
- Overtime: 3 Rounds
- 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
- Damage handicap: 100
- Friendly fire damage: 100
- Injured: 20
- Sprint: On
- Lean: On
- Death Replay: Off

### 3 SKUPINSKI DEL

V skupinskem delu, igrajo ekipe vsaka z vsako. Za zmago ekipa prejme 3 točke, za poraz ne prejme točk, v primeru izenačenega izzida, dobi vsaka ekipa po 1 točko. Mape se izberejo na podlagi pravila veto (obrazloženo spodaj). V primeru, da imajo ekipe isto število točk, se gleda razlika v zmaganih in izgubljenih rundah.

Veto – pravilo za izbiro mape

Ekipo B izloči eno izmed 7 map

Ekipo A izloči eno izmed 6 preostalih map.

Ekipo B izloči eno izmed 5 preostalih map.

Ekipo A izloči eno izmed 4 preostalih map.

Ekipo B izloči eno izmed 3 preostalih map.

Ekipo A izloči eno izmed 2 preostalih map. Igra se mapa, ki ostane.

### 4 KONČNICA

V končnici se igra single-elimination, igran po sistemu 'Best-of-three', torej se igrajo 3 mape. Mape se izberejo na podlagi pravila veta za izbiro treh map (obrazloženo spodaj). In na podlagi pravila veta za izbiro ene mape (navedeno že zgoraj).

Veto – pravilo za izbiro treh map

Ekipo B izloči eno izmed 7 map.

Ekipo A izloči eno izmed 6 preostalih map.

Ekipo B izbere eno izmed 5 preostalih map.

Ekipo A izbere eno izmed 4 preostalih map.

Ekipo B izloči eno izmed 3 preostalih map.

Ekipo A izloči eno izmed 2 preostalih map. Zadnja ostala mapa bo po potrebi odigrana kot tretja zaporedna mapa.



Ekipa A je ekipa, ki ima višji seed. Prva tekma bo odigrana na mapi, ki jo najprej izbere ekipa A. Tretja mapa bo odigrana v primeru, ko zmaga vsaka ekipa po enkrat.

## 5 PREMORI

- Če igralec ustavi igro, mora navesti razlog za prekinitev in kako dolgo bo trajalo. Igro lahko nadaljuje le igralec, ki je prekinil igro, potem ko je vprašal nasprotnika, če je pripravljen.
- Premor ne sme biti daljši od 10 minut.

## 6 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. Ob zamujanju na tekmo (več kot 10 minut) si administrator pridržuje pravico izključitve igralca ali kaznovanja na kakšen drug način. Vsaka odločitev administratorja je dokončna.