



# **Propozicije**

## **UniSport HR Rocket League natjecanja**

**za natjecateljsku godinu 2021./2022.**

Zagreb, 2021.



## I. TEMELJNE ODREDBE

### Članak 1.

Natjecanje se održava u mješovitoj konkurenciji.

## II. SUSTAV NATJECANJA

### Članak 2.

- 1) Natjecanje se odvija na PC / PS4/ PS5 platformama.
- 2) Tip natjecanja je „3 na 3“ (3v3).
- 3) Natjecanje se održava online.

### Članak 3.

- 1) UniSport HR Rocket League natjecanje se provodi po kup sistemu gdje se svi susretni igraju u seriji „bolji iz 5“ (best of 5), odnosno „bolji od 7“ (best of 7) u finalu.
- 2) Trajanje utakmice je pet (5) minuta čiste igre, uz mogućnost igranja dodatnog vremena u slučaju jednakog broja golova u jednom susretu.

### Članak 4.

Pravila za postavljanje igre prije susreta su :

1. Default Arena: DFH Stadium
2. Team Size: 3v3
3. Bot Difficulty: No Bots
4. Mutators: None
5. Match Time: 5 Minutes
6. Joinable By: Name/Password

Arene koje će se koristiti tijekom turnira su :

1. DFH Stadium



### III. OBVEZE, ODGOVORNOSTI EKIPIA

#### Članak 5.

- 1) Za natjecanje se prijavljuju ekipe od 3 glavna igrača + 3 zamjene, svaka ekipa mora izabrati predstavnika koji je odgovoran za prijavu igrača prije utakmice.
- 2) Predstavnici ekipa dužni su Organizatoru dostaviti imena, prezimena te Rocket League username svih igrača koje prijavljuju kao svoju ekipu.
- 3) Predstavnici ekipa dužni su Organizatoru dostaviti svoj kontakt (Email, Discord username, broj mobilnog uređaja).
- 4) Igrači mogu biti prijavljeni isključivo u jednoj ekipi te vrijedi:
  1. Igrač može biti prijavljen za samo jednu ekipu.
  2. Igrač može ujedno biti i voditelj ekipe za koju je prijavljen.
  3. Voditelj može biti prijavljen za samo jednu ekipu.
  4. Igrač ne može nastupati za jednu ekipu i biti voditelj druge ekipe.
- 5) Za nadolazeći susret se može prijaviti samo 3 igrača.
- 6) Predstavnici ekipa dužni su 10 minuta prije početka susreta Organizatoru prijaviti koja 3 igrača će igrati taj susret (Ime, Prezime, Rocket League username)

#### Članak 6.

- 1) Predstavnik domaće ekipe dužan je 5 minuta prije termina susreta napraviti Lobby prema formatu iz članka 4., Name/Password dužan je postaviti u obliku TIM1TIM2 / TIM1TIM2, gdje su TIM1 i TIM2 imena timova navedena u rasporedu.
- 2) Po završetku susreta predstavnik pobjedničke ekipe dužan je obavijestiti Organizatora o ishodu susreta.

### IV. ORGANIZACIJA UTAKMICA

#### Članak 7.

- 1) Pobjednik susreta je prva ekipa koja pobijedi u tri utakmice, odnosno u finalu četiri.
- 2) Korištenje bilo kakvih povezanih alata s igrom Rocket League (razni modovi, te eksterni pomoćni programi) je zabranjeno i rezultat će diskvalifikacijom ekipe s natjecanja.

#### Članak 8.

- 1) Između utakmica jednog susreta moguće su pauze od 5 minuta, produžetak pauze moguć je uz uvjet da se protivnička ekipa s produžetkom slaže te je ekipa koja traži



produžetak pauze o tome dužna obavijestiti Organizatora.

- 2) Vremena susreta biti će točno definirana nekoliko dana prije susreta te će voditelji ekipa o njima biti obaviješteni.

## V. ORGANIZACIJA NATJECANJA – BODOVANJE, PLASMAN

### **Članak 9.**

- 1) Natjecanje je organizirano u dvije faze, grupnu i eliminacijsku.
- 2) Ekipa će biti podijeljene u dvije grupe (broj ovisi o broju prijavljenih ekipa) nasumičnim odabirom.
- 3) Pobjeda u grupnoj fazi natjecanja donosi 1 bod, poraz donosi 0 bodova.
- 4) Utakmice grupne faze natjecanja igraju se u obliku „bolji od 5“ (best of 5).
- 5) U eliminacijsku fazu natjecanja prolaze prve 4 ekipe iz svake grupe, ovisno o broju bodova ostvarenih u grupnoj fazi natjecanja.
- 6) Utakmice eliminacijske faze natjecanja igraju se u obliku „bolji od 5“, finale se igra u obliku „bolji od 7“.
- \*Broj ekipa koje prolaze iz grupne faze u eliminacijsku ovisi o broju prijavljenih ekipa, navedeni brojevi predviđaju 12 prijavljenih ekipa.
- 7) Eliminacijska faza sastoji se od četvrtine finala, polufinala te finala.
- 8) U svaku sljedeću razinu eliminacije prolaze samo pobjedničke ekipe iz prethodne razine.
- 9) U četvrtini finala susreću se 1. ekipa iz skupine 1 te 4. ekipa iz skupine 2, 2. ekipa iz skupine 1 te 3. ekipa iz skupine 2, 3. ekipa iz skupine 1 te 2. ekipa iz skupine 2, 4. ekipa iz skupine 1 te 4. ekipa iz skupine 2.

### **Članak 10.**

Susret se može restartirati:

- 1) Ukoliko se za vrijeme susreta pojavila kritična pogreška koja značajno utječe na susret.
- 2) Ukoliko se za vrijeme odigravanja susreta prevladavaju loši uvjeti za igranje.

## V. KAZNE NE ODREDBE

### **Članak 11.**

- 1) Na susretima je zabranjeno bilo kakvo diskreditiranje i omalovažavanje protivnika.



2) Ukoliko Organizator zaprimi primjedbu na igrača ili ekipu vezanu za omalovažavanje protivnika ili bilo kakav oblik vrijeđanja, Organizator će istog igrača ili ekipu diskvalificirati ukoliko se primjedba ispostavi točnom.

#### **Članak 12.**

Ako za ekipu nastupi igrač za kojeg se utvrdi da ne ispunjava uvjete za nastup ili je već nastupao za drugu ekipu, ekipa će biti diskvalificirana.

### **VI. OSTALE ODREDBE**

#### **Članak 13.**

- 1) Susreti se moraju igrati prema rasporedu.
- 2) Dozvoljeno je kašnjenje od maksimalno 5 minuta od navedenog termina susreta.

#### **Članak 14.**

- 1) Odgoda susreta je moguća ukoliko se ekipe slože za odgodu susreta i voditelj natjecanja ju odobri.
- 2) Termin odgođenog susreta dogovaraju ekipe koje su odgodile susret te dogovoreni termin mora biti dojavljen organizatoru minimalno dan prije odigravanja.
- 3) Odgoda se mora odigrati u roku od 5 dana od predviđenog datuma odigravanja susreta.

### **VII. ZAVRŠNE ODREDBE**

#### **Članak 15.**

Žalba se predaje sukladno uputama Pravilniku za organizaciju i provođenje UniSport HR natjecanja.

#### **Članak 16.**

- 1) Propozicije natjecanja donosi Organizator.
- 2) Pravo tumačenja ovih propozicija ima voditelj natjecanja.

#### **Članak 17.**

- 1) Svi igrači te njihovi voditelji ekipa nastupaju na vlastitu odgovornost.
- 2) Sudjelovanjem na UniSport HR Rocket League natjecanju, svaka ekipa i igrač obvezuje se odraditi sve obveze prema Organizatoru (fotografiranje, intervjui, ankete...)
- 3) Organizator ne preuzima odgovornost za eventualne nesretne slučajeve, povrede i ostale nastale štete.



Voditelj natjecanja

Nicky Pranjić