



Propozicije

UniSport HR

Counter-Strike: Global Offensive

natjecanja za natjecateljsku godinu 2021./2022.



Zagreb, 2021.

Članak 1.

Natjecanje se održava u mješovitoj konkurenciji.

Članak 2.

Tip natjecanja je 5v5. Natjecanje se održava online.

Članak 3.

UniSport HR Counter-Strike: Global Offensive natjecanje se provodi u 2 dijela. Prvo se igra grupna faza gdje svi timovi unutar jedne grupe međusobno jednom igraju seriju „najbolji od 3“. Kada se odigraju svi susreti unutar svih grupa, određeni broj najboljih timova ide u sljedeći dio natjecanja gdje se igra po kup sustavu. U kupu se svi susreti prije finala igraju kao serija „najbolji od 3“, uključujući plasman za treće mjesto, dok se finale igra „najbolji od 5“. Kup funkcionira po sistemu nokaut (engl. *knockout*). Veličina i količina grupa ovisi o broju prijavljenih timova, kao i broj najboljih timova koji prolaze iz grupne faze u kup. U slučaju izjednačenja ekipa unutar grupa, prvo se gleda razlika u pobijeđenim mapama (pobijeđene mape-izgubljene mape), a zatim razlika u pobijeđenim rundama (pobijeđene runde-izgubljene runde).

Članak 4.

- 1) Status nositelja određuje se temeljem rezultata prošlogodišnjeg natjecanje.
- 2) Definiiraju se četiri nositelja u natjecanju te se nalaze odvojeno u granama na turniru.

Članak 5.

Plasman ekipa od 5. do posljednjeg mjesta kategorizira se prema ostvarenom rezultatu ovisno o krugu natjecanja (plasman 5.-8., ...).

Članak 6.

- 1) Za natjecanje se u sezoni može prijaviti jedan voditelj (službena osoba) i neograničen broj igrača.
- 2) Igrači i službene osobe mogu biti prijavljene 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.
- 3) Za nadolazeći susret se može prijaviti samo 5 igrača i 1 službena osoba.
- 4) U igri se nalazi 5 igrača po ekipi.



5) Susret se ne može započeti ako ekipa/e ne prijave igrače sat vremena prije početka susreta te se kašnjenje ne tolerira.

6) Ako jedna od ekipa nije prijavila igrače sat vremena prije početka susreta, protivničkoj ekipi upisuje se pobjeda, a ekipi koja nije prijavila igrače oduzima se jedan bod.

Članak 7.

1) Pobjednik susreta je prva ekipa koja pobijedi 16 rundi. U slučaju izjednačenog rezultata, pobjednik susreta je ekipa koja prva pobijedi 4 runde u produžetku, tzv. „*overtime*“.

2) Korištenje bilo kakvih povezanih alata s Counter-Strike: Global Offensive strogo je zabranjeno i rezultirati će diskvalifikacijom ekipe s natjecanja te penalizacije troškova natjecanja.

Članak 8.

1) Ako se igrač konstantno isključuje iz igre bez kontaktiranja službenih osoba, organizatori nisu dužni primijeniti pauzu.

2) Organizator zadržava mogućnost korištenja pauze u bilo kojoj fazi susreta prema vlastitom nahođenju.

3) Igrač ima pravo na pauzu u sljedećim uvjetima igranja:

- a) Nenamjernom isključenju s mreže
- b) Kvara na softwareu ili hardwareu
- c) Problemi s opremom za igranje

4) Drugi oblici pauziranja susreta nisu dopušteni i mogu se sankcionirati prema voditelju natjecanja na dva načina:

- a) Zabranom ban-a u sljedećem susretu
- b) Porazom ekipe koja je pazirala

5) Zabranjena je komunikacija između igrača, trenera i bilo koga unutar prostora za igranje, osim ovlaštenih osoba, odnosno voditelja natjecanja.

Članak 9.

1) Pick i ban u igri „najbolji od 3“ provodi se na sljedeći način: ban, ban, pick, pick, ban, ban

2) Pick i ban u igri „najbolji od 5“ provodi se na sljedeći način: pick, pick, ban, ban.

3) Igraju se sljedeće mape: Inferno, Train, Mirage, Nuke, Overpass, Dust II, Vertigo.

Članak 10.

Na susretima je zabranjeno bilo kakvo diskreditiranje i omalovažavanje protivnika.

Članak 11.



Svaka visokoškolska ekipa može nastupiti sa jednim igračem iz visokoškolske ustanove s pravom nastupa, a koja nema ekipu prijavljenu za UniSport HR Counter-Strike: Global Offensive natjecanje.

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.

Članak 13.

- 1) Susreti se moraju igrati prema rasporedu te početi točno na vrijeme.
- 2) Nema čekanja.

Članak 14.

- 1) Odgoda susreta je moguća ukoliko se ekipe slože za odgodu susreta i voditelj natjecanja ju odobri.
- 2) Troškove organizacije odgode susreta dužna je osigurati ekipa koja zahtjeva odgodu.
- 3) Odgoda se mora odigrati u roku od 5 dana od predviđenog datuma odigravanja susreta.

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 e-Sport 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.

Članak 18.

Natjecanje se održava na platformi faceit.com i svi igrači moraju imati Faceit profil, te instaliran i pripremljen Faceit Anti-Cheat. Igrači koji ga neće imati neće moći igrati.

Voditelj natjecanja

Nicky Pranjić

