

Dan izrade: Februar 13, 2018.

Zvanični Pravilnik PlaysBa Lige

Sadržaj

Uvod.....	4
1. Opšte stavke.....	4
1.1 Administracija Lige.....	4
1.2 Punovažnost pravila.....	4
1.3 Povjerljivost.....	4
1.4 Pravila ponašanja.....	4
1.5 Komunikacija.....	5
2. Specifikacije Lige.....	5
2.1 Zemlja/Region.....	5
2.2 Nadimci.....	5
2.3 Nalozi igrača.....	5
2.4 Promjene naloga tima.....	5
2.5 Banovi izdavača igre i providera drugih servisa.....	5
2.6 Minimalna dob takmičara.....	6
2.7 Sadržaj za odrasle.....	6
3. Nagrade.....	6
3.1 Uručivanje nagrada.....	6
3.2 Distribucija nagrada.....	6
3.3 Zadržavanje nagrada.....	6
4. Procedure mečeva.....	6
4.1 Početak mečeva/Tačnost.....	6
4.2 Zahtjev za novi server.....	7
4.3 Prednost prilikom biranja mapa/veto procesa za Finale Lige.....	7
4.4 Rangiranje timova.....	7
4.3 Spašavanje i Čuvanje Sadržaja i Materijala Mečeva.....	7
5. Sistem Lige.....	7
5.1 Faze takmičenja.....	7
5.2 Regularna Sezona.....	8
5.3 Finale – Polufinalna faza.....	8
5.4 Finale – Grand Finals.....	8
5.5 Faza ispadanja.....	8
6. Žalbe na mečeve.....	9
6.1 Definicija.....	9
6.2 Sadržaj žalbe na meč.....	9
6.3 Rok za predaju žalbe.....	9
7. Pravila specifična za Counter Strike: Global Offensive.....	9
7.1 FACEIT platforma.....	9
7.2 Map pool (Mape koje će se koristiti).....	9
7.3 Biranje mapa.....	10
7.4 Broj igrača.....	10
7.5 Diskonektovanje igrača sa servera.....	10
7.6 Promjena Igrača.....	10
7.7 Napuštanje servera.....	10
7.8 Nastavljanje prekinute igre.....	10
7.9 Produžeci.....	11
7.10 Tehničke pauze.....	11
7.11 Taktičke Pauze.....	11
7.12 Pauza Admina.....	11

7.13 Postavke igrača.....	11
8. Sankcije.....	14
8.1 Opšte stavke.....	14
8.2 Kazneni bodovi.....	14
8.3 Kršenje bontona.....	15
8.4 Nesportsko ponašanje.....	15
8.5 Kazne i posljedice napuštanja Lige.....	16
9. Pravila glavnog eventa/Finala.....	17
9.1 Tačnost.....	17
9.2 Oprema.....	17
9.3 Config i Driveri.....	17
9.4 Odjeća.....	17
9.5 Gaming prostori.....	18
9.6 Administratori.....	18
9.7 Obavještenje za Igrače.....	18
9.8 Mečevi na bini.....	18
9.9 Prenosivi mediji.....	18
9.10 Mobiteli, Tableti, Kamere I slični uređaji.....	18
9.11 Pristup Internetu.....	18
9.12 Period zagrijavanja.....	18
9.13 Demo snimci I replay snimci.....	18
9.14 Prava na demo/replay snimke.....	18
9.15 Prava na slike i ostali sadržaj.....	19
9.16 Ceremonija proglašenja pobjednika.....	19

Uvod

ACM (Association for Computing Machinery) je organizacija čiji je cilj unapređivanje i promovisanje tehnologije i tehnološkog napretka u svijetu. ACM je vlasnik i glavni operator Playsba Lige (koja će u nastavku teksta biti označavana kao **Liga**). Ovo je jedini pravilnik koji je validan za Ligu, njene učesnike (kasnije referirani kao **Timovi**), njene igrače (kasnije referirani kao **Igrači**) i za sve mečeve koji se igraju u Ligi.

1. Opšte stavke

1.1 Administracija Lige

ACM će odrediti admina koji će biti odgovorni za administraciju Lige i proces odvijanja igara. ACM može promijeniti bilo kojeg admina u bilo kojem trenutku, na osnovu nahođenja organizacije. Svaki tim može kontaktirati admina putem emaila. Trenutni admini Lige su:

- Haris Muhibić – Glavni Admin – harismuha123@gmail.com
- Amar Mahmić – Admin lige 1 – amarmahmic07@gmail.com
- Edin Tašić – Admin lige 2 - edin.tasic997@gmail.com
- Amil Čohadžić – Admin lige 3 - amil.cohadzic@stu.ibu.edu.ba
- Aldin Kovačević – ACM zastupnik - aldin.kovacevic.97@gmail.com

Pomoćni admini će biti izabrani te će učesnici biti obaviješteni o njihovom izboru. U slučaju bilo kakvih žalbi, prethodno navedeni admini mogu biti kontaktirani.

1.2 Punovažnost pravila

Ako se ispostavi da je bilo koje pravilo nepožteno, nepunovažno. ili nepraktično djelimično ili u cjelini, to neće utjecati na validnost ostatka Pravilnika. U takvim slučajevima će se pravila modificirati da bi najbliže moguće odgovarala originalnim namjerama i svrhi Pravilnika.

1.3 Povjerljivost

Sadržaj žalbi, poruka tehničke podrške, diskusija ili bilo kojih drugih vrsta razmjene informacija između Igrača i admina Lige se smatra strogo povjerljivim i sadržaj smije biti otkriven samo od strane ACM-a i reprezentativnih tijela Lige. Obznanjivanje takvog materijala je strogo zabranjeno bez prethodne konsultacije sa izvršnim odborom ACM-a (u nastavku teksta **Izvršni Odbor**).

1.4 Pravila ponašanja

Svi Timovi i Igrači se slažu da će se ponašati u skladu s pravilima, te da će se odnositi ka drugim timovima i igračima s poštovanjem, kao i svim posmatračima, te prenositeljima, timu admina Lige i zastupnicima Izvršnog Odbora. Svi Igrači Lige trebaju da se smatraju uzorima za ostatak zajednice, te da se u skladu s tom odgovornošću i ponašaju.

1.5 Komunikacija

Glavni oblik komunikacije Lige je email. Liga će koristiti email koji će biti obznanjen svim timovima na početku sezone, zbog čega je potrebno da timovi redovno provjeravaju mail, zbog updatea koji će se eventualno dešavati.

2. Specifikacije Lige

2.1 Zemlja/Region

Timovi koji apliciraju za Ligu moraju imati sastav sa najmanje 3 igrača iz Bosne i Hercegovine da bi se mogli natjecati. Prilikom trajanja Lige, dozvoljeno je mijenjati igrače, ali samo ako su oni već prijavljeni kao zamjene prilikom predaje prijave.

2.2 Nadimci

Nadimci Igrača moraju biti isti kao oni koji su predani prilikom prijave za Ligu. Pored gore navedenog, svi nadimci koji su čisto komercijalni (npr. imena proizvoda), klevetnički, pežorativni, uvredljivi, vulgarni, opsceni, anti-semitski, podstiču mržnju i sl., su strogo zabranjeni. Korištenje alternativnog pravopisa ili pogrešnog pravopisa kako bi se izbjegli gore pomenuti zahtjevi su zabranjeni.

2.3 Nalozi igrača

Svaki Igrač mora posjedovati nalog/račun na FACEIT platformi. Svaki FACEIT račun mora sadržavati SteamID za Counter Strike: Global Offensive.

2.4 Promjene naloga tima

Svaka promjena naloga/računa mora prethodno biti odobrena od strane Izvršnog Odbora ili admina Lige. Ovo uključuje, ali nije ograničeno na:

- Dodavanje ili uklanjanje igrača
- Promjena imena tima
- Promjena ikone tima

Bilo koja promjena imena Tima, logoa, nadimka Igrača, mora biti prethodno zatražena barem 48 sati prije sljedećeg zakazanog meča. Pravila transfera se apliciraju za transfere igrača.

2.5 Banovi izdavača igre i providera drugih servisa

Administracija Lige zadržava pravo da odbije Igrače koji imaju tekuće banove od strane izdavača igre ili nekog od drugih service providera (ESEA, CEVO, i sl.), te im zabrani učestvovanje u Ligi.

2.6 Minimalna dob takmičara

Da bi mogli biti član Rostera i natjecati se u Ligi, svaki igrač mora imati minimalno **14 godina** ili više do datuma predavanja aplikacije Rostera, tj. Tima za Sezonu u kojoj se želi natjecati.

2.7 Sadržaj za odrasle

Spoznori ili partneri koji su poznati po temama pornografije, korištenja droga ili drugih tema sa takvim sadržajem, nisu dozvoljeni kao sponzori timova u Playsba Ligi.

3. Nagrade

3.1 Uručivanje nagrada

Nagrade će biti određene od strane ACM-a. Sve nagrade će biti uručene pobjednicima tokom ceremonije zatvaranja takmičenja ili u roku od 90 dana od dana Finala.

3.2 Distribucija nagrada

1	Glavna nagrada + mjesto u sljedećoj sezoni
2	Utješna nagrada + mjesto u sljedećoj sezoni
3	Mjesto u sljedećoj sezoni
4	Mjesto u sljedećoj sezoni
5	Mjesto u sljedećoj sezoni
6	Mjesto u sljedećoj sezoni
7	Ispadanje
8	Ispadanje

3.3 Zadržavanje nagrada

Izvršni odbor ima pravo da zadrži i ne uruči nagrade ako dođe do bilo kakve povrede pravila koja se nalaze u ovom pravilniku, ili bilo kojih regulacija ACM organizacije.

4. Procedure mečeva

4.1 Početak mečeva/Tačnost

Svi mečevi Lige trebaju početi u vremenskom intervalu koji je naveden na web stranici <http://pbl.ba/csgo>. Sve promjene vremenskih intervala moraju prvo biti prihvaćene od strane Izvršnog Odbora ili admina Lige. Svi Timovi i Igrači koji sudjeluju u meču moraju biti na serveru i spremni za igru barem 15 minuta prije početka meča.

4.2 Zahtjev za novi server

Timovi moraju prijaviti da li postoje problemi sa serverom na kojem se nalaze najdalje 5 minuta prije početka meča. U slučaju da to ne urade, gube pravo da zatraže novi server.

4.3 Prednost prilikom biranja mapa/veto procesa za Finale Lige

- U offline fazi (polufinale), tim sa boljim rezultatima dobija pravo da bira prvi.
- U finalu se koristi bacanje novčića za određivanje prava biranja.

4.4 Rangiranje timova

Trenutna pravila rangiranja iz Pravilnika su ona koja se posmatraju prilikom rangiranja timova, ne pravila sa FACEIT platforme.

Rangiranje navedeno ispod se koristi u slučaju da 2 ili više Timova imaju iste bodove na kraju sezone. Ako u bilo kojem trenutku dođe do smanjenja izjednačenih Timova, ili podjele istih u nekoliko grupa izjednačenih Timova, Timovi koji su još uvijek izjednačeni će biti upoređivani ispočetka, od prve tačke.

1. Bolji round difference (razlika u rundama) iz mečeva između izjednačenih Timova ('Mini-Liga'). Razlika u rundama se snatra boljom ako je razlika između pobijeđenih i izgubljenih rundi veća. Ako je jednaka, viši brojevi se smatraju boljim (npr. 20:15 > 22:18 > 20:16). Overtime (produženi) mečevi se broje kao 16:15 pobjede, ali ti rezultati neće biti prikazivani na stranici Lige u tom formatu.
2. Best-of-Three odlučujući meč između oba Tima

4.3 Spašavanje i Čuvanje Sadržaja i Materijala Mečeva

Svi demo sadržaji (screenshoti/demo snimke/replay snimke) moraju biti čuvane od strane tima minimalno 2 sedmice nakon završetka meča. Ako postoji žalba na neki meč, sadržaj mora biti sačuvan od strane tima minimalno 2 sedmice nakon što je žalba zatvorena i riješena.

5. Sistem Lige

5.1 Faze takmičenja

- Prva Faza: Regularna Sezona
- Druga Faza: Finale
- Treća Faza: Ispadanje

5.2 Regularna Sezona

Regularna sezona se sastoji od jedne divizije, koja u sebi sadrži 8 timova. Timovi igraju jedni protiv drugih jedanput u sezoni, gdje se svaki matchup izvlači nasumično. Svi mečevi se igraju kao BO1 (best-of-one) prema fiksnom rasporedu.

Svaki meč mora imati pobjednika, neriješen rezultat nije opcija. Ako je pobjednik određen nakon 30 rundi ili manje, pobjednik dobija 3 poena, a gubitnik 0 poena. Ako meč ode u produžetke, pobjednik dobija 2 poena, a gubitnik 1.

5.3 Finale – Polufinalna faza

U polufinalnoj fazi 4 najbolja tima lige igraju jedni protiv drugih u formatu 1st vs 4th i 2nd vs 3rd. Nakon prve polufinalne faze, pobjednici se suočavaju u prvom finalu. Gubitnici polufinalne faze se suočavaju u BO3 meču, nakon čega pobjednik tog meča i gubitnik prvog finala se suočavaju u BO3 utješnom finalu.

5.4 Finale – Grand Finals

Finale se igra kao BO3 (best-of-three). U glavnom finalu se sastaju pobjednik prvog finala i pobjednik utješnog finala. Pobjednik glavnog finala biva krunisan kao pobjednik sezone.



5.5 Faza ispadanja

Zadnja dva tima u sezoni bivaju automatski izbačeni iz sezone. Nove kvalifikacije se organizuju za popunjavanje njihovih mjesta. 32 tima prolaze kroz qualifier, nakon čega top 4 tima iz qualifiera se bore za 2 mjesta u ligi kroz upper i lower bracket sistem.



6. Žalbe na mečeve

6.1 Definicija

Žalba ili protest na meč je zvanična komunikacija između Timova i admina Lige povodom bilo kakvih nepravilnosti, nepoštivanja pravila ili drugih zabrinjavajućih stavki u Ligi. Žalba također može biti upućena u toku meča zbog stvari poput nepravilnih postavki servera i drugih povezanih problema.

6.2 Sadržaj žalbe na meč

Žalba mora sadržavati detaljne informacije o tome zašto je žalba upućena, iz kojih razloga i kada se navodni incident desio. Žalba može biti odbijena od strane admina Lige u slučaju da priložena dokumentacija nije validna ("Koriste cheat, varaju, ghostaju" nije validan razlog za žalbu, potrebno je bilo koju optužbu potkrijepiti činjenicama).

6.3 Rok za predaju žalbe

Timovi imaju pravo uložiti žalbu:

- 72 sata nakon završetka meča.
- samo na offline eventu: najdalje 10 minuta prije početka sljedećeg meča za bilo koji od 2 tima u pitanju.
- samo na offline eventu: najdalje do kraja dana (odlaska admina Lige).

7. Pravila specifična za Counter Strike: Global Offensive

7.1 FACEIT platforma

FACEIT račun je obavezan za sve korisnike, te je korištenje FACEIT klijenta za Desktop također dozvoljeno. Ako igrač nije u mogućnosti da koristi FACEIT, neće mu biti dozvoljeno da učestvuje u meču.

7.2 Map pool (Mape koje će se koristiti)

Map pool uključuje sljedeće mape:

- Train
- Inferno
- Dust 2
- Mirage
- Cache
- Overpass

- Cobblestone

7.3 Biranje mapa

Biranje mape će biti obavljano pola sata prije meča, sa kapitenima, koristeći platformu <https://www.mapban.eu/>. Prednost biranja dobija tim sa boljim brojem bodova/pozicijom u Ligi.

7.4 Broj igrača

Svi mečevi moraju biti odigrani sa 5 Igrača po timu (5v5), drugi formati nisu dozvoljeni. Ako se Tim ne pojavi sa 5 igrača, meč se smatra predanim. Prilikom ulaska u Ligu, svi timovi moraju, pored originalnog roстера, predati i 2 dodatna igrača, koji će služiti kao zamjene u budućim mečevima ili posebnim okolnostima, ili kao trener, koji će biti u mogućnosti da ih savjetuje tokom takmičenja.

7.5 Diskonektovanje igrača sa servera

- Ako se igrač diskonektuje, a protivnik je informisan o tome prije nego što je bilo kakva šteta nanesena u toku runde, ta runda će biti restartovana. Ako je to prva runda poluvremena, cijelo poluvrijeme će biti restartovano.
- Ako se igrač diskonektuje nakon što je šteta nanesena i nije se vratio na server do kraja te runde, meč će biti pauziran na početku sljedeće runde.
- Ako se igrač nije vratio, ili nije zamijenjen drugim igračem 20 minuta od početka pauze, meč će se računati kao predaja (forfeit) za Tim sa diskonektovanim igračem.

7.6 Promjena Igrača

Igrači mogu biti zamijenjeni u bilo kojem trenutku, ali protivnički Tim mora biti obaviješten o tome unaprijed. Ako je potrebno, igra će biti pauzirana. Ova promjena ne smije trajati više od 15 minuta. Ako igrač nije ušao u server, ili ne može biti zamijenjen u sklopu tih 15 minuta, meč će se računati kao predaja (forfeit) za Tim sa diskonektovanim igračem. **Svaki tim ima pravo na samo jednu izmjenu u toku meča!**

7.7 Napuštanje servera

Svi mečevi se moraju odigrati do kraja, ako to nije slučaj, Tim dobija kazneni bod i predaje sve runde koje je osvojio tokom meča. Meč se smatra završenim kada jedan od Timova dođe do 16 rundi tokom regularnog meča, ili osvoji većinu rundi tokom produžetaka mape.

7.8 Nastavljanje prekinute igre

Ako je meč neočekivano prekinut (npr. pad servera) onda se meč treba nastaviti ondje gdje je stao, koristeći backup sistem. Sve poptuno kompletirane runde prije pada se broje za finalni skor meča.

7.9 Produžeci

U slučaju izjednačenja nakon što se odigra svih 30 rundi meča, produžeci će se igrati sa mp_maxrounds 6 i mp_startmoney 16000 postavkama. Za početak, Timovi će ostati na stranama na kojima su odigrali prethodno poluvrijeme. Nakon 3 runde dolazi do promjene strana. Timovi igraju produžetke sve dok se ne dođe do pobjednika. Finalni rezultat meča je oficijelni rezultat tog meča, no za rangiranje timova, ta pobjeda se piše pod rezultatom 16-15.

7.10 Tehničke pauze

Ako Igrač ima problem prilikom igre koji ga spriječava od igranja, dozvoljeno mi je da iskoristi funkciju pauze (!pause). Funkcija smije biti iskorištena u bilo kojem momentu, ali će pauza tek nastupiti u sljedećem freeze timeu (vremenu između rundi – odmah, ako se iskoristi u toku freeze timea, ili na početku sljedećeg). Igrač mora navesti razlog pauziranja prije ili neposredno nakon što je pauzirao meč.. Ako igrač ne dadne nikakav razlog, protivnički tim može otkazati pauzu i nastaviti s igrom. Pauziranje igre bez validnog razloga će biti sankcionisano kaznenim bodovima.

7.11 Taktičke Pauze

Svaki tim ima pravo da pauzira igru na 30 sekundi do 4 puta po mapi. Tokom pozivanja pauze, tim mora naglasiti da je pauza taktička u chatu. Pauza može biti pozvana u bilo kojem trenutku meča, ali će tek nastupiti u sljedećem freeze periodu. Ako su sve taktičke pauze iskorištene, admin će otkazati pauzu i nastaviti igru, ovakvo ponašanje također vodi ka kaznenim bodovima.

7.12 Pauza Admina

Admin također može pauzirati igru kada misli da je to potrebno, ili ako, iz nekog razloga, Igrač ne može pauzirati igru, može zatražiti od admina da isto urade.

7.13 Postavke igrača

Konfiguracija/Početni parametri

Sljedeće komande su zabranjene:

- mat_hdr_enabled

Sljedeći početni parametri su zabranjeni:

- +mat_hdr_enabled 0/1
- +mat_hdr_leven 0/1/2

Sve ostale promjene konfiguracije su dozvoljene sve dok one ne daju nikakve ilegalne prednosti Timu. Igrač može biti kažnjen ako koristi nedozvoljene ili pogrešne postavke, bez obzira da li su učitane ili se samo nalaze u home folderu Igre.

Pogrešne postavke

Pogrešne postavke će biti kažnjene sa 2 kaznena boda, jedan Tim ne može dobiti više od 6 kaznenih bodova po meču. Ako 3 ili više Igrača jednog tima ima pogrešne postavke, meč se automatski računa kao gubitak. Admini Lige mogu odlučiti o proglašavanju poraza na osnovu posebnih okolnosti, ako manje od 3 igrača imaju pogrešne postavke.

Zabranjene skripte

Generalno, sve vrste skripti su zabranjene sem skripti za kupovinu, demo snimke i neke toggle skripte (npr. za promjenu viewmodela).

- Stop shoot scripts [Use or AWP scripts]
- Center view scripts
- Turn scripts [180° or similar]
- No recoil scripts
- Burst fire scripts
- Rate changers (Lag scripts)
- FPS scripts
- Anti flash scripts or binding (snd_* bindings)
- Bunnyhop scripts
- Stop sound scripts
- Jumpthrow scripts

Igrač može biti kažnjen za zabranjene skripte u bilo kojem config fajlu, bez obzira na upotrebu same skripte ili njeno postojanje u home folderu Igre. Zabranjene skripte će biti kažnjene sa 2 kaznena boda, jedan Tim ne može dobiti više od 6 kaznenih bodova po meču. Ako 3 ili više Igrača jednog tima koriste zabranjene skripte, meč se automatski računa kao gubitak. Admini Lige mogu odlučiti o proglašavanju poraza na osnovu posebnih okolnosti, ako manje od 3 igrača koriste zabranjene skripte.

A3D

Korištenje A3D (2.0) ili bilo kojeg programa, drivera ili interfacea koje simulira A3D (2.0) je strogo zabranjeno i biće sankcionisano na osnovu stavki iz rubrike “Cheating/Varanje”

Grafički driveri i slični alati

Bilo kakve modifikacije ili promjena igre koristeći eksterna grafička rješenja ili bilo kakve third-party programe je strogo zabranjeno i biće sankcionisano sa 12 kaznenih bodova. Tim biva automatski diskvalifikovan iz Lige, a igrač/igrača koji koriste taj softver će biti banovani iz Lige na 2 godine.

Korištenje interfecea koji omogućavaju praćenje korištenja sistema tokom igre je zabranjeno. FPS counteri nisu zabranjeni i smiju se koristiti.

Postavke boja

Svaki Igrač mora igrati sa najvišom postavkom boje u CSu (32 bita); ako igrač igra u Windowed modu,, postavke boje Desktopa također moraju biti 32 bita.

Custom podaci

Jedino što igrači smiju mijenjati su steam skinovi, bilo kakve druge promjene skinova, fajlova igre, overlaya sa crosshairom, itd., su strogo zabranjene, i svaki meč odigran sa ovim stavkama se automatski računa kao poraz.

Korištenje bugova/glitcheva

Namjerno korištenje bugova/glitcheva ili grešaka u Igru će biti sankcionisani sa 6 kaznenih poena po incidentu do maksimalno 18 bodova po meču. Dalje, od admina Lige ovisi da li će se runde u kojima su korištene već navedene stavke računati, ponovo igrati ili da li je samo korištenje tih stavki uticalo na ishod meča. U ekstremnim slučajevima, meč će se ponovo igrati, dok će se prethodni rezultat nulirati.

Korištenje sljedećih bugova je strogo zabranjeno i biće sankcionisano prema stavkama iz prošlog paragrafa. Ako je korišten bug koji nije naveden u sljedećim stavkama, od admina Lige ovisi da li će se sankcije prethodno navedene provesti i za taj slučaj.

Zagrijavanje – provjera mape:

Bugovi koji se dešavaju prilikom učitavanja mape trebaju biti provjereni prije nego što meč počne (nedostatak kutija, ljestava, itd.). U slučaju da se to ne desi, to znači da oba tima prihvataju trenutno stanje mape i pristaju da igraju u takvom okruženju. Žalbe i primjedbe timova neće biti uzimane u razmatranje.

Tokom meča:

- Kretanje kroz zidove ili plafone dijelova mape je strogo zabranjeno, kao i pomjerenje kroz pod, ili bilo koji dio mape kroz koji kretanje u normalnim uslovima nije moguće.
- “silent planting” je strogo zabranjen (plantanje bombe tako da se postavljanje ne čuje od strane ostalih igrača).
- Postavljanje bombe u dijelove koji nisu pristupačni je zabranjeno. Postavljanje bombe u dijelove kojima se može pristupiti putem boosta od strane saigrača je dozvoljeno.
- Stajanje na saigračima je dozvoljeno, sem kada to dozvoljava igračima da pristupe dijelovima mape koji bi trebali biti nepristupačni po originalnom dizajnu.
- Korištenje flash bugova je strogo zabranjeno.
- Bacanje granata ispod zidova je zabranjeno, dok je bacanje preko dozvoljeno.

- “map swimming” ili “floating” je strogo zabranjen.
- “Pixel walking” je zabranjen (sjedenje ili stajanje na nevidljivim ivicama mape).

Generalno:

Korištenje bilo kakvih bugova je strogo zabranjeno (npr. spawn bugovi). Izuzetak tome su sljedeći bugovi koji su eksplicitno dozvoljeni:

- defusing bombe kroz zidove i predmete itd.
- “Surfing” po cijevima ili dijelovima mape

Izvršni Odbor ili admini Lige zadržavaju pravo da dodaju još bugova na postojeću listu dozvoljenih bugova.

Nove pozicije

Ako Igrač ili Tim želi da koristi neku novu poziciju koja je nepoznata ostalima ili samo poznata malom dijelu lige, preporučljivo je da kontaktiraju admina Lige i provjere da li je ta pozicija dozvoljena prije nego što je iskoriste u oficijelnom meču. Igrači i Timovi trebaju uzeti u obzir da je za provjeru novih pozicija potrebno vremena, te da zbog toga trebaju kontaktirati admina Lige barem 3 ili 4 sata prije početka oficijelnog meča.

8. Sankcije

8.1 Opšte stavke

- Ovaj Pravilnik sadrži određene sankcije, posebno kaznene bodove, za koje su pravila i način bodovanja objašnjeni u ovom Pravilniku. Ove sankcije se mogu primijeniti i na sporne postupke timova koji krše pravila, ali nisu definisani u ovom pravilniku.
- Sankcije bivaju određene od strane admina Lige i zastupnika ACM-a, po njihovom sopstvenom nahođenju, koristeći svoje znanje u cilju postizanja prave, pravedne i poštene odluke. Kršenje ACM-ovih pravila će direktno biti delegirana Izvršnom Odboru ACM-a.
- Administracija Lige će provesti sankcije u skladu sa vrstom kršenja pravila, individualnom krivicom počinitelja, prednostima/profitima steknutim putem zloupotrebe, ozbiljnosti samog postupka, brojem prethodnih kršenja pravila, te ponašanjem Tima i Igrača.
- Administracija Lige može povećati nivo sankcija ako zaključi da je to potrebno ili da je kršenje ponovljeno. Administracija Lige u saradnji sa zastupnikom ACM-a može također smanjiti sankcije, ako zaključi da je kršenje pravila minorno i da je Tim dovoljno dugo bio sankcionisan.

8.2 Kazneni bodovi

- Kazne se dodjeljuju za kršenja pravila Playsba Lige. To mogu biti kazneni bodovi, default porazi (16-0 gubitak tima koji je prekršio pravilo), diskvalifikacija Igrača/Tima, ovisno od

toga koliki je nivo prekršaja i kakav je prekršaj u pitanju. Učesnici će biti obaviješteni o kazni putem maila i dat će im se period u kojem mogu uložiti žalbu na odluku.

- Kazneni bodovi se mogu ali ne moraju dodijeliti za manje incidente poput nedostatka uploada traženih match materijala, nedovoljno informacija o Timu/Igraču, itd.
- Kazneni bodovi se uručuju za veće incidente poput namjernog laganja/varanja admina Lige, nepojavljivanje u mečevima, uzastopno kršenje pravila, itd.
- Ako tim sakupi 20 kaznenih bodova, 50% nagrade se oduzima od Tima.
- Ako tim sakupi 40 kaznenih bodova, biva diskvalifikovan iz Lige.

8.3 Kršenje bontona

Da bi imali fino iskustvo i dobru igru, potrebno je da se svi Timovi i Igrači ponašaju sportski i pošteno tokom igre. Kršenje ovih pravila će biti sankcionisano. Najbitnija pravila su navedena ispod.

Uvrede

Sve uvrede upućene ka Ligi će biti kažnjene sa 1 do 6 kaznenih bodova. Ovo se odnosi na uvrede na oficijelnoj FB stranici, web stranici, stranici lige na FACEITu, chatovima, žalbama, itd. Uvrede putem maila, IRC ili IM programa će biti kažnjene ako se dovedu u vezu sa Ligmom.

Prijetnje fizičkim nasiljem ili zlostavljanje na bilo koji način će biti kažnjeno težim mjerama od onih navedenih u sekciji sa Sankcijama.

U ovisnosti od težine samog postupka kazna će biti pripisana ili Timu ili Igraču.

Spamming

Pretjerano postavljanje i slanje poruka koje su uvredljivog, repetitivnog i besmislenog karaktera se smatraju spamovanjem. Spamovanje na web stranici ili FB stranici PlaysBa Lige će biti sankcionisano sa 1 do 6 kaznenih bodova.

Spamming in-game

3 kaznena boda će biti dodijeljena Timu ako igrač zloupotrebljava in-game chat funkciju u cilju ometanja protivnika ili generalno uznemiravanja toka igre. Sve chat funkcije postoje da bi se moglo adekvatno komunicirati sa adminima Lige i protivnicima.

8.4 Nesportsko ponašanje

Pokušaj da se zavaraju admini Lige ili drugi Igrači, koristeći lažne informacije ili na bilo kakav drugi način, biće sankcionisan sljedećim stavkama.

Lažiranje match materijala

Lažiranje match materijala će rezultirati u dodjeljivanju 1 do 4 kaznena boda. Kada postoji sumnja da je varanje u pitanju, i match materijal koji služi kao dokaz je lažiran, 6 kaznenih bodova će biti dodijeljeno.

Ringer/Faker

Ako se otkrije da je neko drugi, nepovezan sa Timom/Ligom, igrao na računju jednog od registrovanih Igrača Lige, taj Igrač će biti banovan 2 sljedeća meča, te će se Timu dodijeliti 2 kaznena boda.

Igranje sa nedozvoljenim igračem

Korištenje nedozvoljenog igrača rezultira u dodjeljivanju jednog kaznenog boda, te će igrač biti banovan 2 sljedeća meča sve dok ne bude eligibilan da se opet takmiči. Protivniku neće biti ponuđen rematch. Ako administracija odluči da nema vremena za rematch, default pobjeda će biti data protivničkom timu.

Varanje/Cheating

Kada se otkrije da je došlo do varanja, 12 kaznenih bodova biva dodijeljeno Timu. Tim biva diskvalifikovan iz Lige, dok Igrač biva banovan iz Lige na dvije godine.

Korištenje sljedećih programa rezultira banom: Multihacks, Wallhack, Aimbot, Colored Models, No-Recoil, No-Flash i promjene zvuka koristeći Sound Changes program.

Ovo su samo primjeri, mjere se odnose i na sve ostale slične programe.

Odlaganje meča

Vremena kada mečevi počinju su apsolutna sem ako su promjene odobrene od strane Izvršnog Odbora. Nepočinjanje meča na vrijeme će rezultirati sa dodjeljivanjem 3 kaznena boda. Za svakih 5 minuta za koje se početak meča odloži, Tim dobija 3 dodatna kaznena boda. Nakon 15 minuta, smatra se da je Tim predao meč i 16-0 pobjeda se dodjeljuje protivniku.

Nepojavljivanje Tima

Tim koji se ne pojavi na vrijeme 4 puta tokom sezone biva diskvalifikovan iz Lige.

8.5 Kazne i posljedice napuštanja Lige

Diskvalifikacija

Ako je tim diskvalifikovan tokom sezone Lige, tim se odriče svog mjesta u budućim sezonama.

Napuštanje Lige tokom određene faze Sezone

Ako Tim napusti Ligu tokom određene Faze, Tim se automatski odriče bilo kakvih nagrada i mjesta u budućim sezonama Lige.

Napuštanje Lige između dvije faze Sezone

Ako tim napusti Ligu između dvije Faze sezone koja je u toku, kazna će ovisiti od vremena informisanja administracije Lige.

Dan izrade: Februar 13, 2018.

1. Više od sedmicu dana prije kraja Regularne Sezone: Tim gubi samo poziciju u Finalu/Fazi ispadanja.
2. Manje od sedmicu dana prije kraja Regularne Sezone: Tim dobija jedan kazneni bod te gubi poziciju u Finalu/Fazi ispadanja.
3. Kasnije: Tim gubi poziciju u Finalu/Fazi ispadanja i sve nagrade osvojene u toku sezone.

Brisanje mečeva

Svi mečevi u kojima su sudjelovali Timovi koji su napustili tu sezonu Lige se automatski brišu. Svaki sljedeći zakazani meč u kojem je taj Tim trebao prisustvovati će se računati kao automatska pobjeda protivnika.

Ban igrača

Ako tim napusti ili biva diskvalifikovan iz Lige tokom odvijanja Sezone, svi Igrači tog Tima su banovani do kraja Sezone.

9. Pravila glavnog eventa/Finala

9.1 Tačnost

Očekujemo da će svaki igrač doći na mjesto odvijanja Finala koje će biti poslano Timovima u mailu sa instrukcijama kako da se pripreme i riješe bilo kakve tehničke probleme koji bi mogli iskrsnuti. Ako primijetite da ćete kasniti, molimo vas da to javite administraciji Lige ili ACM zastupniku što prije! Bilo kakvo odlaganje mečeva kašnjenjem može dovesti do dodjele kaznenih bodova što bi značilo oduzimanje dijelova nagrade.

9.2 Oprema

ACM će obezbijediti samo monitore i kućišta. Učesnici će morati donijeti svoju opremu (Tastaturu, Miš, Podloga za Miš, Slušalice sa dovoljno dugim kablovima, PS2 → USB adapter ako je potrebno). Naše mašine ne podržavaju PS2 tastature!

9.3 Config i Driveri

Svi učesnici trebaju prethodno poslati svoje config fajlove i drivere do specifičnog datuma koji će biti uspostavljen od strane organizatora turnira prije samog eventa. Ako bilo koji Igrač ili Tim ne pošalje svoje confige, to će morati ručno uraditi na licu mjesta i igrati sa default driverima.

9.4 Odjeća

Od Timova i Igrača se očekuje da svi budu prikladno obučeni. Kačketi ili kape neće biti dozvoljeni.

9.5 Gaming prostori

Ako ništa drugo nije prethodno najavljeno, unošenje i konzumiranje hrane u gaming prostoru nije dozvoljeno, kao ni pušenje. Igrači smiju konzumirati pića, ali ih moraju držati na mjestu koje neće ugroziti računare. Svi mobiteli moraju biti ugašeni. Pretjerana buka i uvredljivo ponašanje i govor su strogo zabranjeni. Sva kršenja mogu biti kažnjena kaznenim bodovima.

9.6 Administratori

Instrukcije administratora se trebaju poštovati te se prema njima treba odnositi sa poštovanjem. Nedostatak toga će rezultirati sa kaznenim bodovima.

9.7 Obavještenje za Igrače

Obavještenje za Igrače je dokument koji će biti poslan svim učesnicima mailom prije turnira. Smatra se ekstenzijom Pravilnika za specifične offline evente i jednako je obavezan.

9.8 Mečevi na bini

Svi igrači moraju odigrati svoje mečeve na bini. Izuzeci za to mogu jedino biti napravljeni ako Tim pruži dovoljno validan dokaz (npr. ljekarsko opravdanje) da Igrač nije u mogućnosti da igra.

9.9 Prenosivi mediji

Strogo je zabranjeno povezivati bilo kakve prenosive medije na računare na kojima će se igrati turnir bez prethodnog savjetovanja sa adminima i njihovog odobrenja.

9.10 Mobiteli, Tableti, Kamere I slični uređaji

Učesnicima nije dozvoljeno unošenje bilo kakvih elektronskih uređaja, kamera ili sličnih uređaja u gaming prostor bez prethodnog odobrenja glavnog admina. Takvi uređaji trebaju biti predani adminima prije nego što Igrači počnu namještati računare za meč. Učesnici ne smiju slikati niti snimati tokom mečeva ili dok se nalaze na bini.

9.11 Pristup Internetu

Pristup internetu je onemogućen na svim računarima na kojima će se turnir odvijati.

9.12 Period zagrijavanja

Period zagrijavanja od 30 minuta će biti obezbijeđen od strane ACM-a, ali ovaj period neće biti garantovan.

9.13 Demo snimci I replay snimci

Svi demo snimci ili replay snimci moraju biti dostupni ako su zatraženi od strane administratora.

9.14 Prava na demo/replay snimke

ACM zadržava pravo daпусти i/ili uploaduje sve demo snimke na svoje stranice.

9.15 Prava na slike i ostali sadržaj

Učestvovanjem u eventuu, svi takmičari i ostali članovi tima daju pravo ACM-u da koristi bilo kakav audio ili video materijal na svojoj web stranici ili u druge promocione svrhe.

9.16 Ceremonija proglašenja pobjednika

Učesnici moraju ostati u području odvijanja turnira da bi prisustvovali ceremoniji proglašenja pobjednika nakon Glavnog Finala.

ACM zadržava pravo da trenutni Pravilnik modifikuje u skladu sa potrebama Lige!