

Rocket League – propozicije

STEM Games 2022

Rocket League

- Natjecanje se održava u mješovitoj konkurenciji.
- Svako visoko učilište može prijaviti najviše jednu ekipu.
- Za natjecanje se prijavljuje ekipa od 3 igrača.
- Svi igrači nastupaju na vlastitu odgovornost.
- Igrači će brinuti o periferiji na kojoj odigravaju susrete te u slučaju oštećenja periferije nadoknaditi štetu organizatoru.
- Za sve osobne stvari unutar eSport Arene svi korisnici preuzimaju vlastitu odgovornost jer organizator ne odgovara za izgubljeno, ostavljeno ili otuđeno.
- Organizator ne preuzima odgovornost za eventualne nesretne slučajeve, povrede i ostale nastale štete.
- Propozicije natjecanja donosi Organizator.
- Pravo tumačenja ovih propozicija ima voditelj natjecanja.

Sustav natjecanja

Natjecanje se odvija na PlayStation 4 konzolama.

Na natjecanju se natječe maksimalno 16 timova.

Timovi se sastoje od 3 člana.

Turnir je podijeljen u dvije faze (grupna i eliminacijska faza).

U prvoj fazi timovi su podijeljeni u 4 skupine koje se sastoje od 4 tima.

Grupe se igraju po round robin sistemu u kojem svaki tim igra jedan Bo3 susret protiv svih ostalih timova u grupi. Dvije najbolje rangirane ekipe iz svake grupe prolaze dalje u eliminacijsku fazu..

Tie breakeri :

1. Series won
2. Series won (međusobni susreti)



3. Matches won (međusobni susreti)
4. Matches won
5. Broj golova (međusobni susreti)
6. Broj golova
7. Ponavljanje seriesa (Gledaju se ponovno svi tie breakeri, od broja 1 do prvog tie breakera u kojem su izjednačene samo 2 ekipe, izjednačene ekipe ponavljaju match)
8. Tie breaker turnir

Završnica se sastoji od četvrtfinala, polufinala te finala. Četvrtfinala i polufinala se igraju po Bo5 formatu, a finale po Bo7 formatu.

Ukoliko bude manje od 8 prijavljenih fakulteta, organizator će objaviti sistem natjecanja nakon konačne potvrde broja sudionika.

Organizatori zadržavaju pravo promjene strukture natjecanja.

Pravila igre

Trajanje utakmice je pet (5) minuta čiste igre, uz mogućnost igranja dodatnog vremena u slučaju jednakog broja golova u jednom susretu.

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. Champions Field
2. DFH Stadium
3. Mannfield
4. Urban Central

Pauziranje igre i kazne

Zabranjeno je uništavanje opreme turnira.

U slučaju kršenja navedene odredbe ekipa će biti diskvalificirana.

Zabranjeno je provociranje protivnika i komunikacija s promatračima. U slučaju narušavanja ove odredbe igrača će se opomenuti. Nakon druge opomene slijedi kazna koja rezultira pobjedom suparnika samo u tom susretu.

Isključeni igrač nema pravo nastavka turnira.

Susret se može ponoviti:

- a. Ako se za vrijeme susreta pojavila kritična pogreška koja značajno utječe na susret.
- b. Ako se za vrijeme odigravanja susreta prevladavaju loši uvjeti za igranje.

Korištenje bilo kakvih alata povezanih s Rocket League-om (razni modovi, te eksterni pomoćni programi) je zabranjeno i rezultirat će diskvalifikacijom ekipe s natjecanja.

Kašnjenja se neće tolerirati. Za vrijeme igranja svi članovi tima moraju biti prisutni do kraja samog susreta.

Ako natjecatelj prekrši pravilo bilo kojeg članka navedenog u ovim propozicijama, organizator zadržava pravo diskvalifikacije natjecatelja i fakulteta kojeg predstavlja s daljnjeg natjecanja.

Isto tako, ako sudionik prekrši pravilo bilo kojeg članka navedenog u ovim propozicijama, organizator zadržava pravo dodjeljivanja poraza natjecatelju i/ili fakultetu kojeg on predstavlja.

Voditelji natjecanja

Mirko Galić i Mateo Ivančić