

League of Legends – propozicije

STEM Games 2024

League of Legends

- Natjecanje se održava u mješovitoj konkurenciji.
- Svako visoko učilište može prijaviti najviše jednu ekipu.
- Za natjecanje se prijavljuje ekipa od 5 igrača i opcionalno 1 zamjena.
- Svi igrači nastupaju na vlastitu odgovornost.
- Igrači će brinuti o periferiji na kojoj odigravaju susrete te u slučaju oštećenja periferije nadoknaditi štetu organizatoru.
- U slučaju da igrači neke ekipe želi koristiti svoju periferiju (miš, tipkovnica, slušalice i podloga), kapetan ekipe dužan je najaviti voditelju natjecanja ili službenoj osobi igrača tima koji mijenjaju periferiju.
- Ako kapetan ne zatraži izmjenu periferije, igrači će igrati na periferiji koju osigurava organizator natjecanja.
- 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.
- Organizatori zadržavaju pravo promjene strukture natjecanja.

Sustav natjecanja

Tip natjecanja je 5v5 na Summoners Rift mapi u Tournament Draft Pick načinu.

STEM Games League of Legends natjecanje podijeljeno je u četiri skupine A, B, C i D u kojima se pobjeda nagrađuje jednim bodom dok poraz nosi nula, a nakon završetka natjecanja po grupnom sustavu natjecanje se provodi po kup sistemu gdje se polufinale i finale igraju u seriji „najbolji od 3“.

Nastavak natjecanja nakon odigranih susreta u skupinama ostvaruje prvoplasirana ekipa u pojedinoj skupini.

U slučaju izjednačenja u grupnoj fazi gledaju se međusobni odnosi ekipa. Ako dođe do izjednačenja triju ekipa odluka će biti donesena na natjecanju ovisno o vremenskim ograničenjima.

Ako će vremenski uvjeti dozvoljavati odigravanje *tiebreaker* susreta, dvije ekipe koje imaju najbolju razliku vrijeme pobjede – vrijeme poraza igrat će *tiebreaker* susret. Što je ova razlika manja, to je bolji rezultat. Na primjer, ako je momčad A dobila svoju utakmicu u 30 minuta i izgubila utakmicu u 50 minuta, razlika je -20 (30 - 50) i ako je momčad B dobila svoju utakmicu u 50 minuta i izgubila u 20 minuta, razlika je 30 (50 - 20). Prema pravilima, momčad A bi se kvalificirala za utakmicu u tiebreaku.

Ako vremenski uvjeti neće dozvoljavati odigravanje *tiebreaker* susreta, ekipa koja ima najbolju razliku vrijeme pobjede – vrijeme poraza automatski će se kvalificirati u sljedeću fazu natjecanja.

Nakon završetka skupina održat će se izvlačenje koje će odrediti polufinalne parove.

Pobjedničke ekipe polufinalnih ogleđa igraju finale STEM Games League of Legends natjecanja, a poražene ekipe natječu se za treće mjesto.

Igrači su obvezni pojaviti se minimalno 20 minuta prije početka njihove igre kako bi se izbjeglo kašnjenje.

Prije početka igre igrači imaju predviđenih do 10 minuta vremena za postavljanje eventualne periferije te svih dodatnih potreba.

Pravila igre

Pobjednik susreta je prva ekipa koja uništi protivnički Nexus ili natjera protivničku ekipu na predaju.

U igri se nalazi 5 igrača i to po pozicijama:

1. Top lane,
2. Jungle,
3. Mid lane,
4. Bot lane,
5. Support.

Plavu stranu ima ekipa koja je prva naznačena, dok crvenu stranu ima ekipa koji je druga naznačena.

Faza odabira heroja provodi se na sljedeći način: A:BB:AA:BB:AA:B.

Faza zabranjivanja heroja provodi se na sljedeći način ABABAB:BABA.

Prilikom faze odabira heroja te faze zabranjivanja heroja, svi igrači moraju imati slušalice te zamjene ne smiju biti u prostoriji. Prisluškivanje druge ekipe strogo je zabranjeno. U

slučaju da voditelj natjecanja primijeti prisluškivanje, ima pravo sankcionirati ekipu na način koji smatra prikladnim.

U slučaju da se u susretu ne postigne status izrazite interakcije između suparničkih ekipa susret se može ponoviti na temelju odluke voditelja zbog:

- Pogreške koja se dogodi dok se igrači nalaze u predvorju igre tako što ne prihvati spremljene rune, mastery ili GUI postavke.
- Tehničke pogreške koja može izazvati da se susret ne pokrene tako da obje ekipe krenu s iste startne pozicije.

U slučaju da se u susretu postigne status izrazite interakcije između suparničkih ekipa susret se može ponoviti na temelju odluke voditelja:

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

U slučaju da je potreban restart, a jedna od ekipa ima sljedeće uvjete;

- Razlika u zlatu je veća od 33%,
- Razlika u Turretima je veća od sedam,
- Razlika u Inhibitorima je veća od dva,

voditelj natjecanja može proglasiti tu ekipu pobjedničkom.

Na susretima je zabranjeno bilo kakvo diskreditiranje i omalovažavanje protivnika. Susreti se moraju igrati prema rasporedu te početi točno na vrijeme.

Pauziranje igre i kazne

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

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

Igrač ima pravo na pauzu u sljedećim uvjetima igranja:

- Nenamjernom isključenju s mreže,
- Kvar na softveru ili hardveru,
- Problemi s opremom za igranje.

Drugi oblici pauziranja susreta nisu dopušteni i mogu se sankcionirati porazom ekipe koja je pauzirala.

Za vrijeme pauze igrači ne smiju napustiti prostor za igranje bez dozvole organizatora ili službene osobe.

Na natjecanju nisu dopuštena vulgarna korisnička imena.



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
Jakov Halić i Mateo Paladin