



SRPSKI SAVEZ ELEKTRONSKIH SPORTOVA I ESPORTA

PRAVILA

Serbian Association for Electronic Sports and Esports

Cerska 76, Belgrade, Serbia

www.sese.org.rs – office@sese.org.rs



Opšte informacije:

1. Ovaj pravilnik se odnosi na 13. Svetsko esports prvenstvo, kao i na sve mečeve u organizaciji SESE
2. Ovaj pravilnik je ekstenzija IESF-ovog službenog pravilnika, koji je dostupan na zvaničnom (IESF) sajtu.
3. Učešće na Svetskom prvenstvu predstavlja potpunu i obavezujući sporazum o pravilima u ovom dokumentu i svim drugim primenjenim pravilima IESF-a.
4. Jedinstvena pravila
 - a. Svi igrači koji učestvuju u oflajn događajima moraju nositi službene uniforme, tj. dresove.
 - b. Na desnoj strani se nalaze nacionalne zastave.
 - v. Uniforme će sadržavati logo Nacionalne federacije („NF“) na levim grudima.
 - g. Uniforma treba da sadrži ime igrača (ili nadimak) na poleđini.
 - d. NF ima slobodu izbora dizajna, boja i oblika uniforme.
 - đ. Dozvoljeno je izlaganje robne marke sponzorima timova, sve dok su takvi sponzori dozvoljeni u skladu sa IESF-ovim pravilima takmičenja.

Serbian Association for Electronic Sports and Esports

Cerska 76, Belgrade, Serbia

www.sese.org.rs – office@sese.org.rs



Tekken:

Opšta pravila:

a. Konzola: Sony PlayStation 4

b. Kontroler: Takmičari mogu da koriste svoje lične kontrolore.

- tokom oflajn faze svi kontroli će biti provereni
- makro funkcije nisu dozvoljene.
- tokom zvaničnim mečeva u oflajn fazi samo sudije smeju da razdvoje kontrolore

c. Komunikacija

- igračima je tokom meča dozvoljeno da razgovaraju samo sa sudijom i protivnikom
- između setova igračima je dozvoljeno da komuniciraju sa saigračima, trenerom, ili menadžerom, ali ta pauza ne sme trajati duže od jednog minuta

Definicija:

a. Meč

• meč je sačinjen od nekoliko setova rundi. Broj setova zavisi od formata turnira. Za regionalni turnir igrači će biti obavešteni od strane lokalnih organizatora. Što se finala tiče, igrači će biti obavešteni od strane IESF sudija.

b. set

- set se sastoji od tri (3) dobijene runde

c. runda

- Dobiti rundu znači isprazniti protivnički HP bar jednom

Ingame pravila

a. Mod: VS mode

b. Runde: Prema borju definisanom iznad

c. Limit: 60 seconds

d. Stejdž: Random

e. Izbor karaktera

- svi karakteri iz igre su dozvoljeni
- custom skinovi nisu dozvoljeni

f. Nerešeno

- po završetku 60 sekundi igrač sa više HP-a pobeđuje
- ako se set završi dupli K.O-om u poslednjoj rundi, odigraće se novi meč sa samo jednom rundom. Ovi mečevi će se igrati sve dok ne dobijemo porednika

g. Gubitak set

- ako igrač izgubi set može da promeni karaktera ako želi i može da zatraži da se promeni stejž. Odabir narednog stejdža ostaje random.

Serbian Association for Electronic Sports and Esports

Cerska 76, Belgrade, Serbia

www.sese.org.rs – office@sese.org.rs



Pauziranje:

a. Igračima je dozvoljeno da pauziraju ukoliko dođe do tehničkih grešaka

- za mečeve koji se igraju od kuće, važno je unapred obezbediti uslove u kojima vas niko neće ometati. Ukoliko igrač iznenadno zaustavi meč zato što je pas ušao u sobu, igrač će biti eliminisan.

b. Igrač koji pauzira meč mora odmah obavestiti sudiju i protivnika zašto je to uradio. Tokom pauze ne sme da komunicira nikim osim sa sudijom i protivnikom.

c. pauza se može prekinuti tek kada oba igrača i sudiju budu bili spremni za to

d. ukoliko igrač slučajno pauzira meč pritiskom na start dugme automatski će izgubiti rundu

Tajbrejk:

A. u slučaju nerešenog rezultata koristiće se sledeći tajbrejk mehanizam.

- ako je moguće - Head 2 Head rezultat, a ako nije gledaće se razlika u bodovima. Pobeđena runda donosi +1 poen, dok izgubljena donosi -1. Ukoliko ni na ovaj način ne budemo imali pobednike, igraće se dodatni Round Robin okršaji.

Serbian Association for Electronic Sports and Esports

Cerska 76, Belgrade, Serbia

www.sese.org.rs – office@sese.org.rs



DOTA 2

Opšta pravila:

- a. Uvek će se igrati najnovija verzija Dote
- b. Uvek će se igrati na serveru najbližem oboma ekipama
- c. Ekipe moraju da imaju 5 igrača i izmene nisu dozvoljene. Meč ne može da počne ako svi igrači nisu na broju
- d. Igrači sa trenerom mogu da komuniciraju samo tokom pick faze i između mečeva. Tokom meča komunikacija je dozvoljena samo između igrača i sa sudijom

Ingame pravila

- a. Game mod - Captains Mode
- b. Igrači moraju da koriste nadimke sa kojima su se prijavili na turnir
- c. Slika na profilu igrača i tima mora da bude zastava reprezentacije
- d. Utvrđivanje prioriteta

• Baca se novčić.

Ekipa koja pobjedi može da bira stranu, ili prvi/drugi pick u draft fazi. Taj prioritet se rotira za drugi meč.

• Gleda se ranking. Ekipa koja je nosilac prva bira stranu, ili prvi/drugi pick u draft fazi. Taj prioritet se rotira za drugi meč.

e. Ukoliko kkapiten izgubi konekciju tokom draft faze, meč se pauzira i ponavlja sa istim pickovima.

f. Predaja meča je dozvoljena ukoliko igrači napišu gg, ili ggwp. Ukoliko se otkuca pomenuta komanda, nemoguće je poništiti odluku.

Lobby Settings

- Enable cheats: No
- Fill empty slots with bots: No
- Bot difficulty: Default
- Version: Tournament
- Starting team: Dire/Radiant (depending on the host)
- Spectators: Enabled
- Penalties (both): None
- Server: Closest server according to this rulebook
- DotaTV delay: 5 Minutes
- All chat: On
- Pausing: Unlimited
- Lobby visibility: Public

4. Pauze

- a. Pauze su dozvoljene u slučaju tehničkih problema.
- b. Igrač koji je pritisnuo pauzu mora odmah obavestiti igrače zašto je pauza zatražena
- c. Pauza će biti prekinuta samo ako su igrači obe ekipe i sudija to dozvolili
- d. Ukoliko igrač ne usps da se konektuje do 10. minuta, meč se nastavlja sa četvoricom igrača.

Serbian Association for Electronic Sports and Esports

Cerska 76, Belgrade, Serbia

www.sese.org.rs – office@sese.org.rs



PES:

Opšta pravila:

- a. Konzola: Sony PlayStation 4
- b. Kontroler: Takmičari mogu da koriste svoje lične kontrolore.
 - tokom oflajn faze svi kontroli će biti provereni
 - makro funkcije nisu dozvoljene.
 - tokom zvaničnim mečeva u oflajn fazi samo sudije smeju da razdvoje kontrolore
- c. Komunikacija
 - igračima je tokom meča dozvoljeno da razgovaraju samo sa sudijom i protivnikom
 - između setova igračima je dozvoljeno da komuniciraju sa saigračima, trenerom, ili menadžerom, ali ta pauza ne sme trajati duže od jednog minuta

Ingame pravila:

- a. Svi mečevi će se igrati sa "Stat Balancing" u Exhibition modu. Ako nije moguće, igraće se regularni Exhibition mod.
- b. Klubovi koji mogu da se koriste na turniru su klubovi koji se nalaze na listi od 23 "Partner Clubs"
- c. Domaćin i gost se biraju random
- d. Ukoliko bude nerešen rezultat, produžeci i penali će odlučivati pobednika
- e. Igrač ne sme da odugovlači sa golmanom duže od 5 in-game minuta.

Sva pravila u prilogu ispod se odnose na opcije u igri, zbog čega su na engleskom.

Match Settings

- a. Match Level: Super Star
- b. Match Time: 10 Minutes (5 Minutes for play-off matches)
- c. No. of Substitutions: 3
- d. Emotional System: OFF
- e. Condition: Home Yellow (Normal)
- f. Condition: Away Yellow (Normal)
- g. Injuries: OFF
- h. Ball Type: Fuerza

Stadium Settings

- a. Stadium: eFootball Stadium
- b. Time: Night
- c. Season: Summer
- d. Weather: Fine
- e. Length of Grass: Normal
- f. Pitch Conditions: Normal

Camera and Sound Settings

Serbian Association for Electronic Sports and Esports

Cerska 76, Belgrade, Serbia

www.sese.org.rs – office@sese.org.rs



- a. Camera Type: Dynamic Wide
- b. Zoom: 2
- c. Height: 2
- d. Menu Screen Sound Effects: 15
- e. BGM: 0
- f. Commentary Volume Level: 0
- g. In-Game: Crowd Noise 15
- h. In-Game: PA Announcement 15
- i. In-Game: Stadium Music 0
- j. In-Game: Pitch Sounds 15

Match Screen Settings

- a. Radar Appearance: Bottom
- b. Player Name Plate: ON
- c. Colour of Radar Dots (Home): Default
- d. Colour of Radar Dots (Away): Default
- e. Power Gauge: ON
- f. Cursor Display: ON
- g. Stamina Gauge: OFF
- h. Time/Score: ON
- i. Display opponent player name: ON
- j. Set Piece Guides: ON
- k. Game Speed: 0

Pauziranje:

- a. Igračima je dozvoljeno da pauziraju ukoliko dođe do tehničkih grešaka
 - za mečeve koji se igraju od kuće, važno je unapred obezbediti uslove u kojima vas niko neće ometati. Ukoliko igrač iznenadno zaustavi meč zato što je pas ušao u sobu, igrač će biti eliminisan.
- b. Igrač koji pauzira meč mora odmah obavestiti sudiju i protivnika zašto je to uradio. Tokom pauze ne sme da komunicira nikim osim sa sudijom i protivnikom.
- c. pauza se može prekinuti tek kada oba igrača i sudiju budu bili spremni za to
- d. ukoliko igrač slučajno pauzira meč pritiskom na start dugme dobiće prvu opomenu

Serbian Association for Electronic Sports and Esports

Cerska 76, Belgrade, Serbia

www.sese.org.rs – office@sese.org.rs



CS:GO

Opšta pravila:

- a. Uvek će se igrati najnovija verzija CS:GO-a, koja je trenutno aktuelan na Steamu
- b. Uvek će se igrati na serveru najbližem oboma ekipama
- c. Ekipe moraju da imaju 5 igrača, a izmenu nisu dozvoljene osim u slučaju zdravstvenih problema
- d. Igrači ne sme biti mlađi od 16 godina

Kako doći do pobede

- a. Igrači menjaju strane nakon 15 odigranih rundi, a ekipa koja prva dođe do 16 osvojenih runde je pobjednik. U slučaju da se regularan deo meča završi rezultatom 15-15, odigraće se produžetak, koji se sastoji od 6 rundi. Igrači će zameniti strane nakon 3 runde, a oba puta će početi sa \$10,000.
- b. U ostalim situacijama odlučuje sudije

Odabir mapa:

- a. Igraju se mape koje se nalaze na Valve-ovom *Active Map Poolu*.
- b. Veto proces u BO1 formatu radi na sledeći način:
 - Tim A banuje prvu mapu
 - Tim B banuje drugu mapu
 - Tim A banuje treću mapu
 - Tim B banuje četvrtu mapu
 - Tim A banuje petu mapu
 - Tim B banuje šestu mapu
 - Igraće se poslednja preostala mapa
- c. Veto proces u BO3 formatu radi na sledeći način:
 - Tim A banuje prvu mapu
 - Tim B banuje drugu mapu
 - Tim A bira prvu mapu, a druga ekipa bira početnu stranu
 - Tim B bira drugu mapu, a druga ekipa bira početnu stranu
 - Tim A banuje treću mapu
 - Tim B banuje četvrtu mapu
 - Igraće se poslednja preostala mapa

Game Settings

- a. Tokom zagrevanja
 - mp_warmuptime 3600
 - sv_voiceenable 0
- b. Tokom mečeva
 - mp_startmoney 800
 - mp_roundtime 1,92 (1:55min)
 - mp_roundtime_defuse 1,92 (1:55min)
 - mp_freezetime 15
 - mp_buytime 15

Serbian Association for Electronic Sports and Esports

Cerska 76, Belgrade, Serbia

www.sese.org.rs – office@sese.org.rs



- mp_maxrounds 30
 - mp_c4timer 40
 - mp_round_restart_delay 5
 - sv_voiceenable 1
 - ammo_grenade_limit_default 1
 - ammo_grenade_limit_flashbang 2
 - ammo_grenade_limit_total 4
 - mp_weapons_allow_zeus 1
 - Death cam bi treo da bude ugašen, tj. prebačen na game_type 0 i game_mode 1
- c. Tokom produžetaka
- mp_maxrounds 6
 - mp_startmoney 10000

Nalozi i nadimci

- b. Igrači moraju da koriste nadimke sa kojima su se prijavili na turnir
- c. Slika na profilu igrača i tima mora da bude zastava reprezentacije

Pravila i smernice pre početka meča

- a. Sudije će igračima instalirati njihove konfiguracije (CFGs)
- b. Samo program koji obezbedi leSF može da se koristi za komunikaciju
- c. Veto proces će se odraditi od strane kapitena i sudija
- d. Svi igrači moraju biti spremni 5 minuta pre početka meča

Zabranjeno ponašanje

- a. Ukoliko se igrač bude nesportski ponašao ili napravi bilo kakav nepremireni akt, sudija ima pravo da kazni njega i njegovu ekipu
- b. Ukoliko ekipa bude koristila bilo kakvo sredstvo koje im može doneti neprimerenu prednost, automatski će izgubiti rundu
- c. Svako ko bude koristio čit ili hack biće eliminisan sa turnira, dok će on i njegova ekipa biti suspendovani na godinu dana

Serbian Association for Electronic Sports and Esports

Cerska 76, Belgrade, Serbia

www.sese.org.rs – office@sese.org.rs