



SRPSKI SAVEZ ELEKTRONSKIH SPORTOVA I E- SPORTOVA

PRAVILNIK TAKMIČENJA

Serbian Association for Electronic Sports and Esports

Cerska 76, Belgrade, Serbia

www.sese.org.rs – office@sese.org.rs



U skladu sa odredbama člana 100. stav 2. tačka 2) Zakona o sportu („Sl. glasnik RS“, br. 10/2016) i članom 37. stav 1 tačka 5) Statuta Saveza Upravni odbor **Српског савеза електронских спортива и еспортива**, na sednici održanoj dana 04.10. 2021. godine, usvojio je:

PRAVILNIK TAKMIČENJA

I DEFINICIJE

Član 1

Osim ukoliko kontekst jasno ne ukazuje na drugo značenje, definisani izrazi koji se koriste u ovom Pravilniku takmičenja imaju značenje koje im je dodeljeno, a ispod navedeni izrazi koji počinju velikim slovom imaju sledeće značenje:

„**Pravilnik**“ označava ovaj Pravilnik takmičenja sa svim tabelama, dodacima, aneksima i prilozima.

„**Savez**“ označava granski sportski savez odnosno Српски савез електронских спортива и еспортива.

„**Upravni odbor**“ označava Upravni odbor Saveza.

„**Komesar**“ označava Komesara za takmičenje Saveza.

„**E - sport**“ označava oblik sportskog takmičenja koji se odvija putem elektronskih sistema a naročito video igara.

„**Takmičenja**“ označava E – sport takmičenja uključujući lige, turnire, kvalifikacije i mečeve E – sporta.

„**Offline Takmičenja**“ označava E – sport takmičenja uključujući lige, turnire, kvalifikacije i mečeve E – sporta organizovana o Offline režimu.

„**Organizator Takmičenja**“ označava Savez ili člana Saveza kome je uz saglasnost Saveza odobrena organizacija Takmičenja.

„**Saopštenje**“ označava obaveštenje o održavanju Takmičenja.

Serbian Association for Electronic Sports and Esports

Cerska 76, Belgrade, Serbia

www.sese.org.rs – office@sese.org.rs



„Sportista“ označava takmičara koji se bavi E – sportom kao sportskom aktivnošću amaterski ili profesionalno.

„Učesnik“ označava E – sport timove i Sportiste.

„Sudija“ označava lice kome je poveren nadzor nad primenom pravila utvrđenih Pravilnikom i drugim opštim aktima Saveza, u okviru Takmičenja.

„Prigovor“ označava zvaničnu izjavu Učesnika protiv odluke Sudije.

„IESF“ označava Međunarodnu federaciju esporta (International Esports Federation).

„NF“ označava Nacionalne federacije E - sporta.

II UVODNE ODREDBE

Član 2

Ovim Pravilnikom se utvrđuju relevantna pravila E-sporta u cilju unapredjenja E-sporta i daljeg doprinosu razvoja i promocije E – sporta kao sporta u cilju postizanja masovnosti i vrhunskih sportskih rezultata.

Član 3

Ovaj Pravilnik se primenjuje na sportska E – sport Takmičenja u organizaciji Saveza.

Na međunarodnim E – sport takmičenjima pored pravila utvrđenih ovim Pravilnikom primenjuju se i pravila službenog pravilnika IESF, koji je dostupan na zvaničnom sajtu IESF.

Kalendar Takmičenja priprema Komesar a usvaja Upravni odbor.

III OPŠTA PRAVILA

Član 4

Pravo nastupa na Takmičenjima u organizaciji i pod pokroviteljstvom Saveza imaju Učesnici koji su članovi Saveza.

Serbian Association for Electronic Sports and Esports

Cerska 76, Belgrade, Serbia

www.sese.org.rs – office@sese.org.rs



Savez organizuje sva Takmičenja u skladu sa Pravilnikom. Savez obezbeđuje sprovođenje Takmičenja u skladu sa Pravilnikom kroz angažovanje Sudija.

Izuzetno, pravila sadržana u ovom Pravilniku mogu da budu izmenjena bez prethodnog obaveštenja tokom održavanja Takmičenja ukoliko se okolnosti i uslovi Takmičenja promene i zahtevaju realizaciju izmene pravila.

Član 5

Upravni odbor Saveza može poveriti organizovanje pojedinih Takmičenja članovima Saveza, davanjem prethodne saglasnosti.

Upravni odbor može imenovati Organizacioni komitet za svako Takmičenje ili poveriti Takmičenje na organizaciju Komesaru. U slučaju da je organizacija pojedinog Takmičenja poverena određenom članu Saveza, Upravni odbor će konsultovati člana Saveza prilikom eventualnog imenovanja Organizacionog komiteta.

U slučaju imenovanja Organizacioni komitet je:

- 1) dužan da utvrdi datum i program Takmičenja;
- 2) dužan da sastavi i objavi Saopštenje;
- 3) dužan da preduzme sve neophodne mere i uslove za pravilno održavanje Takmičenja;
- 4) odgovoran za pripremu i vođenje, odnosno organizaciju Takmičenja;
- 5) odgovoran za obezbeđivanje svih neophodnih tehničkih instalacija i opreme koji su potrebni za organizaciju Takmičenja;
- 6) odgovoran za održavanje Takmičenja u skladu sa Pravilnikom.

U slučaju da za organizaciju pojedinog Takmičenja nije oformljen Organizacioni komitet, gore istaknute dužnosti padaju na teret Organizatora takmičenja.

Član 6

U slučaju spora o svim netakmičarskim pitanjima koja se mogu pojaviti na Takmičenju ili u vezi s Takmičenjem, Učesnici se mogu obratiti Organizatoru takmičenja ili Organizacionom komitetu ukoliko je Organizacioni komitet formiran.

Žalbe na odluke Organizatora takmičenja ili Organizacionog komiteta mogu se predati Upravnom odboru, na dalje rešavanje.

Serbian Association for Electronic Sports and Esports

Cerska 76, Belgrade, Serbia

www.sese.org.rs – office@sese.org.rs



O sporovima koji se odnose na takmičarska pitanja, odlučuje Sudija.

Odluke Sudija su konačne osim u slučajevima kada je Pravilnikom utvrđena mogućnost za izjavljivanje prigovora na odluke Sudija.

Član 7

Tokom Takmičenja Učesnik može istaći Prigovor u roku od 24 (*dvadeset četiri*) časa od odluke Sudije ili pre naredne sesije odnosno meča Učesnika.

Prigovor mora biti dostavljen Organizatoru Takmičenja, na dalje rešavanje, i to u pisanom obliku uz obavezno naznačenje svih relevantnih elemenata slučaja koji omogućavaju razmatranje Prigovora.

Organizator takmičenja je dužan da razmotri Prigovor, uz prethodno savetovanje i komunikaciju sa konkretnim Sudijom, protiv čije odluke je istaknut Prigovor.

Odluka Organizatora Takmičenja po Prigovoru je konačna.

Član 8

Učesnici imaju pravo da blagovremeno budu informisani koji su zvanični kanali komunikacije u pogledu organizacije i održavanja konkretnog Takmičenja.

Celokupna komunikacija u pogledu Takmičenja može biti ostvarena isključivo uz korišćenje zvaničnih kanala za komunikaciju, poput elektronske pošte ili neposredno odnosno ličnim putem.

Član 9

Za svako Takmičenje Upravni odbor, ili Organizacioni komitet ili Komesar sastavljaju Saopštenje, koje se objavljuje na internet prezentaciji Saveza a po potrebi i dostavlja članovima Saveza putem elektronske pošte.

Saopštenje naročito sadrži naznačenje:

- 1) vrste Takmičenja;
- 2) datum i mesto održavanja Takmičenja i vreme početka Takmičenja;
- 3) raspored Takmičenja;
- 4) uslove prijave za Takmičenje;

Serbian Association for Electronic Sports and Esports

Cerska 76, Belgrade, Serbia

www.sese.org.rs – office@sese.org.rs



- 5) adresu na koju treba uputiti prijave i rok do kojeg se prijave moraju dostaviti;
- 6) sve druge podatke koji su važni za Takmičenje.

Član 10

Prijava se smatra važećom samo ako je potpuna i stigne do određenog roka (*dana i sata*), naznačenog u Saopštenju.

Prijava treba da sadrži identifikacione podatke Učesnika, i to:

- 1) ime i prezime odnosno naziv Učesnika;
- 2) registracioni broj Učesnika;
- 3) adresu elektronske pošte.

Član 11

Prilikom organizacije Takmičenja mogu da budu utvrđena odredena ograničenja u pogledu mogućnosti učešća Sportista na Takmičenju.

Organizator takmičenja je dužan da u slučaju utvrđivanja odgovarajućih ograničenja ista budu implementirana bez diskriminatornih elemenata.

Ograničenja u pogledu mogućnosti učešća na Takmičenju u svakom slučaju moraju prethodno da budu javno saopštена i dostupna, najkasnije prilikom inicijalnog javnog saopštavanja organizacije Takmičenja.

Član 12

Učesnici su dužni da se tokom Takmičenja vladaju na primeren način u odnosima prema ostalim Učesnicima, zvaničnicima Takmičenja, Sudijama, posmatračima u svemu u skladu sa duhom olimpizma, fer pleja, tolerancije, razumevanja i dobrog sportskog duha.

Ponašanja i izjave Učenika koja su u suprotnosti sa duhom olimpizma, fer pleja, tolerancije, razumevanja i dobrog sportskog duha, a koje sadrže elemente diskriminacije ili su po svojoj prirodi uvredljivog karaktera biće predmet sankcionisanja u skladu sa opštim aktima Saveza.

Član 13

Serbian Association for Electronic Sports and Esports

Cerska 76, Belgrade, Serbia

www.sese.org.rs – office@sese.org.rs



Tokom Takmičenja, Učesnicima je dozvoljeno izlaganje robne marke sponzora Učesnika, ukoliko su takvi sponzori dozvoljeni u okviru IESF pravila sponzorisanja.

Učesnici su dužni da pre izlaganja robnih marki svojih sponzora na Takmičenju, prethodno provere sa Organizatorom Takmičenja da li je takvo izlaganje prihvatljivo odnosno dozvoljeno.

Član 14

Učesnik je ovlašćen da se iz opravdanih razloga povuče iz Takmičenja, pre ili tokom Takmičenja u svakom trenutku.

U slučaju povlačenja Učesnika, rezultati Učesnika ostvareni do trenutka povlačenja će biti poništeni, pri čemu će se smatrati da eventualno odigrane sesije Učesnika na takmičenju nisu realizovane uopšte.

IV OFFLINE TAKMIČENJA I POJEDINAČNA PRAVILA

Član 15

Učesnici koji participiraju u Offline Takmičenjima moraju nositi službene uniforme odnosno odgovarajuću opremu koja predstavlja dresove Učesnika.

Ukoliko je u pitanju Offline Takmičenje u kome participiraju isključivo domaći Učesnici službene uniforme obavezno na prednjoj strani sadrže logo Učesnika odnosno E – sport tima, a na poleđini ime igrača ili njegov nadimak ili samo na poleđini ime igrača ili njegov nadimak ukoliko je u pitanju Sportista.

Ukoliko je u pitanju Offline Takmičenje u kome pored domaćih Učesnika učestvuju i Učesnici iz inostranstva, uniforme Učesnika obavezno na prednjoj levoj strani sadrže logo NF, na prednjoj desnoj strani nacionalnu zastavu, a na poleđini ime igrača ili njegov nadimak.

Član 16

Ovim Pravilnikom se pored opštih pravila Takmičenja i Offline Takmičenja utvrđuju i pojedinačna pravila za određene vidove E - sporta koji mogu biti u programu Takmičenja, a koja su sadržana u okviru Priloga 1 Pravilnika, koji predstavlja integralni deo ovog Pravilnika.

Serbian Association for Electronic Sports and Esports

Cerska 76, Belgrade, Serbia

www.sese.org.rs – office@sese.org.rs



V ZAVRŠNE ODREDBE

Član 17

Ovaj Pravilnik stupa na snagu 8 (osmog) dana od dana objavljivanja na internet prezentaciji Saveza.

Donošenjem ovog Pravilnika prestaju da važe Pravila objavljena na internet prezentaciji Saveza.



Serbian Association for Electronic Sports and Esports

Cerska 76, Belgrade, Serbia

www.sese.org.rs – office@sese.org.rs



Prilog 1
Pojedinačna pravila

I TEKKEN:

A Generalna pravila:

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

B Definicija:

- 1) Meč:
 - a) meč je sačinjen od nekoliko setova rundi. Broj setova zavisi od formata turnira;
 - b) Za regionalni turnir igrači će biti obavešteni od strane lokalnih organizatora;
 - c) Što se finala tiče, igrači će biti obavešteni od strane IESF sudija;
- 2) Set:
 - a) set se sastoji od tri (3) dobijene runde;
 - b) runda - dobiti rundu znači isprazniti protivnički HP bar jednom.

C Ingame pravila:

- 1) Mod: VS mode;
- 2) Runde: Prema borju definisanom iznad;
- 3) Limit: 60 seconds;

Serbian Association for Electronic Sports and Esports

Cerska 76, Belgrade, Serbia

www.sese.org.rs – office@sese.org.rs



- 4) Stejdž: Random;
- 5) Izbor karaktera:
 - a) svi karakteri iz igre su dozvoljeni;
 - b) custom skinovi nisu dozvoljeni.

D Nerešeno:

- 1) po završetku 60 sekundi igrač sa više HP-a pobeduje;
- 2) ako se set završi dupli K.O-om u poslednjoj rundi, odigraće se novi meč sa samo jednom random;
- 3) Ovi mečevi će se igrati sve dok ne dobijemo pobjednika.

E Gubitak seta:

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

F Pauziranje:

- 1) Igračima je dozvoljeno da pauziraju ukoliko dođe do tehničkih grešaka;
- 2) za mečeve koji se igraju od kuće, važno je unapred obezbediti uslove u kojima vas нико neće ometati. Ukoliko igrač iznenadno zaustavi meč zato što je pas ušao u sobu, igrač će biti eliminisan:
 - a) Igrač koji pauzira meč mora odmah obastiti Sudiju i protivnika zašto je to uradio. Tokom pauze ne sme da komunicira ni sa kim osim sa sudijom i protivnikom;
 - b) pauza se može prekinuti tek kada oba igrača i sudiju budu bili spremni za to;
 - c) ukoliko igrač slučajno pauzira meč pritiskom na start dugme automatski će izgubiti rundu.

G Tajbrejk:

- 1) U slučaju nerešenog rezultata koristiće se sledeći tajbrejk mehanizam:
 - a) ako je moguće - Head 2 Head rezultat, a ako nije gledaće se razlika u bodovima;
 - b) Pobedena runda donosi +1 poen, dok izgubljena donosi -1;
 - c) Ukoliko ni na ovaj način ne budemo imali pobednike, igrače se dodatni Round Robin okršaji.

Serbian Association for Electronic Sports and Esports

Cerska 76, Belgrade, Serbia

www.sese.org.rs – office@sese.org.rs



II DOTA 2

A Generalna pravila:

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

B Ingame pravila:

- 1) Game mod - Captains Mode;
- 2) Igrači moraju da koriste nadimke sa kojima su se prijavili na turnir;
- 3) Slika na profilu igrača i tima mora da bude zastava reprezentacije;
- 4) Utvrđivanje prioriteta:
 - a) Baca se novčić. Ekipa koja pobedi može da bira stranu, ili prvi/drugi pick u draft fazi. Taj prioritet se rotira za drugi meč;
 - b) Gleda se ranking. Ekipa koja je nosilac prva bira stranu, ili prvi/drugi pick u draft fazi. Taj prioritet se rotira za drugi meč;
 - c) Ukoliko kapiten izgubi konekciju tokom draft faze, meč se pauzira i ponavlja sa istim pickovima;
 - d) Predaja meča je dozvoljena ukoliko igrači napišu gg, ili ggwp. Ukoliko se otkuca pomenuta komanda, nemoguće je poništiti odluku.

C Lobby Settings:

- 1) Enable cheats: No;
- 2) Fill empty slots with bots: No;
- 3) Bot difficulty: Default;
- 4) Version: Tournament;
- 5) Starting team: Dire/Radiant (depending on the host);
- 6) Spectators: Enabled;
- 7) Penalties (both): None;
- 8) Server: Closest server according to this rulebook;
- 9) DotaTV delay: 5 Minutes;
- 10) All chat: On;

Serbian Association for Electronic Sports and Esports

Cerska 76, Belgrade, Serbia

www.sese.org.rs – office@sese.org.rs



- 11) Pausing: Unlimited;
- 12) Lobby visibility: Public;

D Pauze:

- 1) Pauze su dozvoljene u slučaju tehničkih problema;
- 2) Igrač koji je pritisnuo pauzu mora odmah obavestiti igrače zašto je pauza zatražena;
- 3) Pauza će biti prekinuta samo ako su igrači obe ekipe i sudija to dozvolili;
- 4) Ukoliko igrač ne uspe 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



III PES:

E Generalna pravila:

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

F Ingame pravila:

- 1) Svi mečevi će se igrati sa "Stat Balancing" u Exhibition modu. Ako nije moguće, igrače se regularni Exhibition mod;
- 2) Klubovi koji mogu da se koriste na turniru su klubovi koji se nalaze na listi od 23 "Partner Clubs";
- 3) Domaćin i gost se biraju random;
- 4) Ukoliko bude nerešen rezultat, produžeci i penali će odlučivati pobednika;
- 5) Igrač ne sme da odugovlači sa golmanom duže od 5 in-game minuta;
- 6) Sva pravila u prilogu ispod se odnose na opcije u igri, zbog čega su na engleskom.

G Match Settings

- 1) Match Level: Super Star;
- 2) Match Time: 10 Minutes (5 Minutes for play-off matches);;
- 3) No. of Substitutions: 3;
- 4) Emotional System: OFF;
- 5) Condition: Home Yellow (Normal);
- 6) Condition: Away Yellow (Normal);
- 7) Injuries: OFF;

Serbian Association for Electronic Sports and Esports

Cerska 76, Belgrade, Serbia

www.sese.org.rs – office@sese.org.rs



8) Ball Type: Fuerza;

H Stadium Settings

- 1) Stadium: eFootball Stadium;
- 2) Time: Night;
- 3) Season: Summer;
- 4) Weather: Fine;
- 5) Length of Grass: Normal;
- 6) Pitch Conditions: Normal Camera and Sound Settings;
- 7) Camera Type: Dynamic Wide;
- 8) Zoom: 2;
- 9) Height: 2;
- 10) Menu Screen Sound Effects: 15;
- 11) BGM: 0;
- 12) Commentary Volume Level: 0;
- 13) In-Game: Crowd Noise 15;
- 14) In-Game: PA Announcement 15;
- 15) In-Game: Stadium Music 0;
- 16) In-Game: Pitch Sounds 15.

I Match Screen Settings

- 1) Radar Appearance: Bottom;
- 2) Player Name Plate: ON;
- 3) Colour of Radar Dots (Home): Default;
- 4) Colour of Radar Dots (Away): Default;
- 5) Power Gauge: ON;
- 6) Cursor Display: ON;
- 7) Stamina Gauge: OFF;
- 8) Time/Score: ON;
- 9) Display opponent player name: ON;
- 10) Set Piece Guides: ON;
- 11) Game Speed: 0.

J Pauziranje:

- 1) Igračima je dozvoljeno da pauziraju ukoliko dođe do tehničkih grešaka:

Serbian Association for Electronic Sports and Esports

Cerska 76, Belgrade, Serbia

www.sese.org.rs – office@sese.org.rs



- a) za mečeve koji se igraju od kuće, važno je unapred obezbediti uslove u kojima vas нико неће ometati. Ukoliko igrač iznenadno zaustavi meč zato što je pas ušao u sobu, igrač će biti eliminisan;
- b) Igrač koji pauzira meč mora odmah obastiti sudiju i protivnika zašto je to uradio. Tokom pauze ne sme da komunicira nisakim 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



IV CS:GO

A Generalna pravila:

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

B Kako doći do pobjede

- 1) Igrači menjaju strane nakon 15 odigranih rundi, a ekipa koja prva dođe do 16 osvojenih runde je pobednik. 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.
- 2) U ostalim situacijama odlučuje Sudija.

C Odabir mapa:

- 1) Igraju se mape koje se nalaze na Valve-ovom Active Map Poolu.
- 2) Veto proces u BO1 formatu radi na sledeći način:
 - a) Tim A banuje prvu mapu;
 - b) Tim B banuje drugu mapu;
 - c) Tim A banuje treću mapu;
 - d) Tim B banuje četvrту mapu;
 - e) Tim A banuje petu mapu;
 - f) Tim B banuje šestu mapu;
 - g) Igraće se poslednja preostala mapa.
- 3) Veto proces u BO3 formatu radi na sledeći način:
 - a) Tim A banuje prvu mapu;
 - b) Tim B banuje drugu mapu;
 - c) Tim A bira prvu mapu, a druga ekipa bira početnu stranu;
 - d) Tim B bira drugu mapu, a druga ekipa bira početnu stranu;
 - e) Tim A banuje treću mapu;

Serbian Association for Electronic Sports and Esports

Cerska 76, Belgrade, Serbia

www.sese.org.rs -office@sese.org.rs



- f) Tim B banuje četvrtu mapu;
- g) Igrače se poslednja preostala mapa.

D Game Settings:

1) Tokom zagrevanja:

- a) mp_warmuptime 3600;
- b) sv_voiceenable 0;

2) Tokom mečeva

- a) mp_startmoney 800;
- b) mp_roundtime 1,92 (1:55min);
- c) mp_roundtime_defuse 1,92 (1:55min);
- d) mp_freezetime 15;
- e) mp_buytime 15;
- f) mp_maxrounds 30;
- g) mp_c4timer 40;
- h) mp_round_restart_delay 5;
- i) sv_voiceenable 1;
- j) ammo_grenade_limit_default 1;
- k) ammo_grenade_limit_flashbang 2;
- l) ammo_grenade_limit_total 4;
- m) mp_weapons_allow_zeus 1;
- n) Death cam bi treo da bude ugašen, tj. prebačen na game_type 0 i game_mode 1.

3) Tokom produžetaka:

- a) mp_maxrounds 6;
- b) mp_startmoney 10000.

E Nalozi i nadimci:

- 1) Igrači moraju da koriste nadimke sa kojima su se prijavili na turnir;
- 2) Slika na profilu igrača i tima mora da bude zastava reprezentacije.

F Pravila i smernice pre početka meča:

Serbian Association for Electronic Sports and Esports

Cerska 76, Belgrade, Serbia

www.sese.org.rs - office@sese.org.rs



- 1) Sudije će igracima instalirati njihove konfiguracije (CFGs);
- 2) Samo program koji obezbedi IeSF može da se koristi za komunikaciju;
- 3) Veto proces će se odraditi od strane kapitena i sudija;
- 4) Svi igrači moraju biti spremni 5 minuta pre početka meča.

G Zabranjeno ponašanje:

- 1) Ukoliko se igrač bude nesportski ponašao ili napravi bilo kakav nepremiren akt, sudija ima pravo da kazni njega i njegovu ekipu;
- 2) Ukoliko ekipa bude koristila bilo kakvo sredstvo koje im može doneti neprimerenu prednost, automatski će izgubiti rundu;
- 3) 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