

PRAVILNIK TURNIRA

1. OPĆE ODREDBE

Članak 1.

Ovim Propisnikom određuju se opći i posebni uvjeti održavanja natjecanja League of Legends ARAM turnira (u daljnjem tekstu: Turnir)

Članak 2.

League of Legends ARAM turnir (u daljnjem kontekstu: Turnir) organizira: Tehnološki park Varaždin d.o.o. Varaždin., Zagrebačka 89 42000 Varaždin, Hrvatska, OIB: 18115028597 (u daljnjem kontekstu: Organizator)

Članak 3.

Pravo sudjelovanja u natjecanju imaju svi pojedinci i sve slobodno formirane ekipe koje su se prijavile do dana zaključenja Prijava.

Članak 4.

Natjecatelji sami formiraju svoje ekipe. Ekipe se sastoji od 5 članova.

Članak 5.

Svi natjecatelji nastupaju na vlastitu odgovornost i trebaju biti fizički i psihički sposobni i pripremljeni za natjecanje. Organizatori nisu odgovorni za eventualne povrede ili zdravstvene probleme koje bi se mogle dogoditi tijekom natjecanja.

2. UVJETI SUDJELOVANJA

Članak 6.

Na Igrama mogu sudjelovati natjecatelji koji su navršili najmanje 14 godina. Na Turniru mogu nastupiti samo natjecatelji čiji je identitet utvrđen. Identitet igrača utvrđuje zapisničar ili voditelj sporta prije početka natjecanja. Identitet se utvrđuje bilo kojim dokumentom sa slikom (putovnica, učenička knjižica, sportska iskaznica, pokazna karta ili slično), a u nedostatku kopijom domovnice ili rodnog lista.

Članak 7.

Pravo na sudjelovanje na Turniru ostvaruju svi pravodobno prijavljeni putem Google obrasca (u daljnjem kontekstu: Natjecatelji). Svi zainteresirani koji imaju pravo sudjelovanja se prijavljuju putem prijavnog obrasca do 6. Travnja 2026. ili do popunjenja predviđenog broja mjesta. Broj natjecatelja je ograničen.

Članak 8.

Kako bi ostvario mogućnost sudjelovanja na Turniru, Natjecatelj mora ispunjavati sljedeće uvjete:

- svi Natjecatelji moraju točno i u potpunosti ispuniti prijavni obrazac unutar zadanog roka (6. Travnja 2026.)
- imenovati i odabrati članove tima,
- tim se sastoji od 5 članova, pri čemu svaki član mora prijaviti svoje važeće Summoner ime koje će koristiti tijekom natjecanja.

Članak 9.

Pogrešno ili nepotpuno ispunjeni uvjeti iz Članka 8. za sudjelovanje na Turniru kreiraju nevažeće prijave i ne daju pravo na daljnje sudjelovanje.

Članak 10.

Imena Summonera ne smiju sadržavati:

- uvredljiv, diskriminirajući ili govor mržnje
- vulgaran ili nepristojan sadržaj
- političke poruke ili propagandu
- reference na ilegalne aktivnosti ili droge
- lažno predstavljanje drugih igrača, timova ili organizatora natjecanja
- imena koja krše autorska ili trgovačka prava drugih organizacija

Članak 11.

Organizator zadržava pravo zatražiti promjenu imena Summoner-a ako procijeni da je ime neprikladno ili krši pravila natjecanja.

Članak 12.

Natjecatelji se mogu prijaviti kao unaprijed formirani timovi od 5 članova, kao timovi od 3 člana ili kao pojedinačni (solo) igrači.

Za sudjelovanje na Turniru svaki tim mora imati ukupno 5 članova. Organizator nastoji formirati ukupno 8 timova, pri čemu se svaki tim sastoji od točno pet članova.

U slučaju da se ne prijavi dovoljan broj unaprijed formiranih timova od 5 članova, Organizator zadržava pravo spajanja prijavljenih timova od 3 člana i/ili pojedinačnih (solo) igrača kako bi formirao timove od 5 članova koji će sudjelovati na Turniru.

Prijava tima od 3 člana ili pojedinačna (solo) prijava ne jamči automatsko sudjelovanje na Turniru, već će Organizator, prema potrebi, od tih prijava formirati potpune timove od 5 članova.

Članak 13.

Svi prijavitelji koji ne ostvare pravo sudjelovanja na Turniru mogu prisustvovati događaju kao gledatelji.

U slučaju odustajanja nekog od prijavljenih timova prije početka Turnira, organizator može pozvati Natjecatelje koji nisu ostvarili pravo sudjelovanja kako bi popunili upražnjeno mjesto.

Članak 14.

Pravo sudjelovanja na natjecanju ostvaruje se prema načelu „najbrži prst“, odnosno prema redoslijedu zaprimljenih prijava, sve do popunjenja raspoloživog broja mjesta. U slučaju da Natjecatelji ne potvrde svoj dolazak u predviđenom roku, pravo sudjelovanja prelazi na sljedeće prijavljene Natjecatelje prema redoslijedu prijave, koji će potom biti pozvani na sudjelovanje te im se dodjeljuje odgovarajući redni broj

3. FORMAT NATJECANJA I PRAVILA IGRE

3.1. OSNOVNE INFORMACIJE

Članak 15.

- (i) Naziv turnira: GamesPark ARAM Turnir
- (ii) Datum: 11. Travnja 2026.
- (iii) Vrijeme: 13:00 h
- (iv) Lokacija: Tehnološki park Varaždin, Zagrebačka ulica 89, 42000 Varaždin
- (v) Format igre: League of Legends (ARAM)
- (vi) Tip turnira: 5v5
- (vii) Pravila igre: ARAM način igre prema službenim pravilima Riot Games-a
- (viii) Format turnira: Double Elimination
- (ix) Winner Bracket: Timovi koji pobjede u prvom krugu nastavljaju u gornji dio tablice.
- (x) Lower Bracket: Timovi koji izgube u prvom krugu mogu se oporaviti i boriti za povratak do finala.
- (xi) Trajanje mečeva: Svaki meč traje maksimalno 35 minuta. Ako meč traje predugo, pobjednik se definira prema posljednjem teamfightu 5v5.
- (xii) Odabir championa: Klasičan ARAM random pick

4. SUSTAV NATJECANJA (LIGA, SINGLE ELIMINATION, DOUBLE ELIMINATION, GRUPNA FAZA)

4.1. NAČIN IZVOĐENJA TURNIRA

Članak 16.

Double Elimination - Winner's i Loser's bracket - nakon gubitka prve runde se ulazi u losers bracket gdje se natječe.

Članak 17.

Klasičan Double elimination - pobjednici loser's bracketa ulaze u borbu protiv pobjednika winner's bracketa za prvo mjesto.

4.2. POSTAVLJANJE PRIJE MEČA

Članak 18.

(i) Igrački računi

Igrači koriste vlastite račune za sudjelovanje u Turniru.

(ii) Redoslijed sjedenja

Igrači moraju sjediti redoslijedom koji odredi sudac na licu mjesta.

(iii) Vrijeme za postavljanje

Igrači će imati određene vremenske blokove prije početka meča kako bi se u potpunosti pripremili. Službenici natjecanja obavijestit će igrače i timove o planiranom vremenu i trajanju postavljanja kao dijelu rasporeda meča. Službenici natjecanja mogu promijeniti raspored u bilo kojem trenutku.

Vrijeme za postavljanje smatra se započetim kada igrači uđu u Match Area, nakon čega nije dopušteno napustiti područje bez dopuštenja prisutnog službenika ili suca te bez pratnje drugog službenika. Postavljanje uključuje sljedeće:

- Provjeru kvalitete sve opreme
- Povezivanje i kalibriranje periferije

- Provjeru ispravnog rada sustava za glasovnu komunikaciju
- Postavljanje stranica runa
- Podešavanje postavki unutar igre
- Ograničeno zagrijavanje unutar igre
- Tehnički kvar opreme

Ako igrač naiđe na bilo kakav problem s opremom tijekom bilo koje faze procesa postavljanja, mora odmah obavijestiti službenog predstavnika natjecanja.

(iv) Pravovremen početak meča

Očekuje se da će igrači riješiti sve probleme tijekom postavljanja unutar predviđenog vremena te da će meč započeti u zakazano vrijeme. Kašnjenja uzrokovana problemima pri postavljanju mogu biti dopuštena prema odluci službenika natjecanja. Kazne za kašnjenje mogu biti izrečene prema njihovoj odluci.

(v) Stanje spremnosti igrača

Najmanje dvije minute prije planiranog početka meča službeni predstavnik natjecanja potvrdit će sa svakim igračem da je postavljanje završeno. Nakon što svih deset igrača potvrdi završetak postavljanja, igračima nije dopušteno napustiti područje meča niti ući u zagrijavajuću igru bez dopuštenja službenog predstavnika natjecanja.

(i) Obveze prije meča

Članovi tima bit će obaviješteni o svim obvezama prije meča, uključujući medijska pojavljivanja, intervjue ili dodatne rasprave vezane uz meč. Članovi tima dužni su izvršiti te obveze.

(ii) Raspored prije meča

Svi timovi obvezni su pridržavati se rasporeda prije meča koji im dostave službenici natjecanja. Raspored može uključivati vremena dolaska i odlaska iz smještaja tima i s mjesta održavanja događaja, kao i planirane periode za obveze prije meča, vrijeme za postavljanje i druge aktivnosti prije meča. Sankcije za kašnjenje ili nepoštivanje rasporeda mogu biti izrečene prema odluci službenika natjecanja.

Članak 19.

Igrači mogu samo pronaći Custom lobby i utipkati lozinku kako bi ušli ili će ih Organizator pozvati u Custom lobby.

Članak 20.

“Champ select”, tj. faza prije samog početka runde traje, ako nema prekida, 60 sekundi.

Članak 21.

Može se “dodgeat” game ako dođe do tehničkih poteškoća uz odobrenje Organizatora, u suprotnom je zabranjeno i rezultura s automatskim gubitkom.

Članak 22.

Slaganje Custom lobbyja u kojem će biti svih 10 igrača + 1 moderator koji će nadgledavati i streamati rundu - trajanje između 5 i 10 minuta ako se ima na umu izmjena tima. (računalna periferija i raspored sjedenja)

4.3. BROJ MEČEVA I RUNDI

Članak 23.

Winner’s i Loser’s bracket - nakon gubitka prve runde se ulazi u losers bracket gdje se dalje natječe.

4.4. TRAJANJE ARAM RUNDE

Članak 24.

Prosječno vrijeme trajanja je od 15 do 20 minuta. Neke runde mogu završiti puno prije zbog razlike u vještini igrača, a neke mogu potrajati i puno dulje. Pomoću pravilnika (zadnji tzv. "Teamfight" koji određuje pobjednika runde) može se kontrolirati trajanje runde (maksimalno 35 minuta, ali može se prilagoditi da je kraće ili dulje ovisno o broju prijava).

4.5. PAUZA

Članak 25.

Organizator će za sve sudionike Turnira osigurati hranu i piće tijekom pauze između utakmica. Sudionici će imati na raspolaganju osvježenje i obrok kako bi se mogli odmoriti i pripremiti za nastavak natjecanja.

Članak 26.

Između utakmica predviđene su kraće pauze od 10 minuta koje služe za promjenu igrača i pripremu timova za sljedeću utakmicu.

Tijekom Turnira bit će organizirana i jedna duža pauza od 30 minuta, tijekom koje će Organizator za sve sudionike osigurati hranu i piće.

4.6. OPREMA I TEHNIČKI UVJETI

Članak 27.

Oprema turnira sastoji se od:

- 10 PC računala
- 10 tipkovnica
- 10 miševa
- 10 slušalica

Sva potrebna oprema bit će osigurana Natjecateljima tijekom trajanja Turnira.

Članak 28.

Natjecateljima je dopušteno koristiti i vlastitu opremu, poput tipkovnice, miša i/ili slušalica. U slučaju korištenja vlastite opreme, organizator ne preuzima odgovornost za eventualne kvarove, oštećenja ili neispravnost iste. Natjecatelji vlastitu opremu koriste na vlastitu odgovornost i snose sav rizik povezan s njezinim korištenjem.

Članak 29.

Ako se dogodi problem za vrijeme igranja mečeva uzrokovan od strane uređaja, turnir se zaustavlja dok se problem ne riješi ili se počinje iznova. Ukoliko dođe do tehničkih problema ili laga, meč se može ponoviti u prvih 1 min 30 sec.

4.7. KOMUNIKACIJA

Članak 30.

Službeni kanal komunikacije tijekom Turnira bit će *Discord*. Računala su već unaprijed konfigurirana s aktivnim Discord računima, pa sudionici ne trebaju koristiti niti imati vlastiti račun.

4.8. KOMUNIKACIJA TIJEKOM PAUZE

Članak 31.

Radi očuvanja poštenog natjecanja, igračima nije dopušteno međusobno komunicirati tijekom pauze u igri. Igrači smiju komunicirati sa sucem samo kada je to potrebno kako bi se utvrdio i riješio razlog prekida igre. Ako pauza traje duže vrijeme, suci mogu dopustiti kratku komunikaciju među članovima tima prije nastavka igre.

4.9. NAGRADE

Članak 32.

- 1. mjesto: gaming oprema, merch
- 2. mjesto: simbolične nagrade
- 3. mjesto: simbolične nagrade

Organizatori imaju pravo promijeniti nagrade.

4.10. KODEKS PONAŠANJA

Članak 33.

Kodeks ponašanja primjenjuje se na sve Natjecatelje tijekom svih faza Turnira, osim ako nije drugačije određeno ovim Pravilnikom. Organizator zadržava pravo izreći opomenu, kaznu ili diskvalificirati Natjecatelja koji krši odredbe ovog Kodeksa ponašanja, prema vlastitoj procjeni.

4.11. OPĆE PONAŠANJE NATJECATELJA

Članak 34.

Natjecatelji su dužni ponašati se odgovorno, profesionalno i s poštovanjem prema drugim Natjecateljima, gledateljima, novinarima, administratorima Turnira i svim osobama uključenima u organizaciju događaja.

Članak 35.

Ova pravila odnose se na sve oblike komunikacije i interakcije, uključujući ponašanje uživo, tijekom igranja, na društvenim mrežama te u prijenosima uživo.

Članak 36.

Od svih Natjecatelja očekuje se pridržavanje načela fair playa i sportskog ponašanja, kako tijekom natjecanja tako i izvan njega.

4.12. ZABRANJENO PONAŠANJE

Članak 37.

Zabranjeno ponašanje uključuje:

- kršenje bilo kojeg važećeg zakona, pravila ili propisa,
- nuđenje ili prihvaćanje mita, darova ili drugih pogodnosti u svrhu stjecanja nepoštene prednosti,
- korištenje bilo kakvog vanjskog softvera, programa ili alata koji Natjecatelju omogućuje nepoštenu prednost,

- namjerno ometanje ili prekidanje sudjelovanja drugih Natjecatelja na Turniru,
- uznemiravanje, prijetnje, vrijeđanje, govor mržnje ili diskriminaciju na temelju rase, spola, seksualne orijentacije, religije, nacionalnosti ili drugih osobnih obilježja,
- korištenje tehničkih pogrešaka, bugova, nedokumentiranih značajki ili drugih nepravilnosti unutar igre radi stjecanja prednosti,
- svako ponašanje koje narušava pošteno i sigurno natjecateljsko okruženje,
- promoviranje ili poticanje drugih osoba na bilo koju od gore navedenih zabranjenih aktivnosti,
- korištenje vulgarnog, uvredljivog ili neprikladnog jezika,
- nasilno ponašanje, prijetnje ili bilo koji oblik fizičkog ili verbalnog zlostavljanja,
- fizički sukobi ili prijeteće radnje usmjerene prema drugim Natjecateljima, gledateljima ili službenim osobama,
- oštećivanje ili nepropisno korištenje opreme Turnira ili prostora u kojem se Turnir održava,
- ometanje tijeka igre, uključujući namjerno prekidanje igre, napuštanje igraće stanice prije završetka meča ili zlouporabu funkcije pauze,
- u slučaju pauze u igri, tim koji je pokrenuo pauzu dužan je obavijestiti protivnički tim o razlogu i očekivanom trajanju pauze; igra se nastavlja tek kada obje ekipe potvrde spremnost,
- nepoštivanje uputa organizatora, sudaca ili sigurnosnog osoblja,
- sudjelovanje u kockanju ili klađenju na ishod utakmica Turnira,
- otkrivanje povjerljivih informacija koje je pružio Organizator ili njegovi partneri,

- prihvaćanje nagrada, darova ili naknada povezanih s manipuliranjem rezultata natjecanja,
- neopravdano izostajanje s ceremonija dodjele nagrada, intervjua ili promotivnih aktivnosti koje je razumno zatražio Organizator ili sponzori Turnira.

4.13. ADMINISTRATORI

Svi sudionici dužni su poštivati pravila Turnira te odluke Organizatora, administratora i ostalih suradnika uključenih u provedbu natjecanja. Odluke Organizatora su konačne, no sudionici imaju pravo podnijeti žalbu u slučaju neslaganja.

Sva usmena i pisana komunikacija između Organizatora, administratora ili suradnika i sudionika smatra se povjerljivom. Zabranjeno je javno objavljivanje ili dijeljenje sadržaja takve komunikacije s trećim osobama bez prethodnog odobrenja Organizatora.

Nakon svake odigrane utakmice rezultati će biti evidentirani na plakatu koji prikazuje tablicu parova i ostvarene rezultate Turnira.

4.14. KONTROLIRANI POČETAK IGRE

Članak 38.

Ako dođe do tehničkih poteškoća pri pokretanju igre, administrator može pokrenuti igru kontroliranim postupkom. U tom slučaju svi igrači moraju odabrati iste Champione koji su prethodno dobili.

4.15. PROBLEMI PRI UČITAVANJU IGRE

Članak 39.

Ako tijekom učitavanja igre dođe do tehničke pogreške (npr. prekid veze ili Bugspat), igra se odmah pauzira dok se svih deset igrača ne poveže u igru.

4.16. TEHNIČKI PROBLEMI

Članak 40.

Igrači su dužni prijaviti administratorima sve tehničke probleme koji su se pojavili tijekom igre.

4.17. PAUZA IZMEĐU IGARA

Članak 41.

Administratori će obavijestiti timove o vremenu do početka sljedeće Champion Select faze.

Standardno vrijeme između igara iznosi 10 min do početka sljedeće pick/ban faze.

Ako igrači nisu spremni u predviđeno vrijeme, tim može biti kažnjen zbog odugovlačenja igre.

4.18. POBJEDA PREDAJOM

Članak 42.

Zabranjena predaja - ako dođe do predaje, to rezultira automatskom diskvalifikacijom.

4.19. FAIR PLAY

Članak 43.

Zabranjeno je:

- (i) Dosluh (Collusion):
 - Soft play - Situacija u kojoj igrač namjerno ne igra na razini koja se očekuje u natjecanju.
 - Dogovor o podjeli nagrada - Unaprijed dogovorena podjela nagradnog fonda ili druge vrste naknade.
 - Slanje signala - Slanje ili primanje signala, elektroničkih ili drugih, između igrača i treće osobe.

- Namjerni poraz - Namjerno gubljenje igre u zamjenu za nagradu ili iz bilo kojeg drugog razloga, kao i poticanje drugog igrača da učini isto.

(ii) Namještanje mečeva (Match-Fixing):

Članovi timova ne smiju nuditi, dogovarati niti pokušavati utjecati na ishod igre ili meča na način koji je protivan zakonu ili ovim pravilima.

(iii) Natjecateljski integritet:

Od timova se očekuje da u svakom meču igraju najbolje što mogu te da izbjegavaju svako ponašanje koje je u suprotnosti s načelima sportskog duha, poštenja i fair playa.

(iv) Hakiranje:

Hakiranje uključuje svaku neovlaštenu izmjenu računala, servera, internetske veze ili klijenta igre League of Legends koju provodi igrač, tim ili osoba koja djeluje u njihovo ime.

(v) Scripting:

Scripting označava korištenje softvera ili aplikacija trećih strana kako bi se stekla prednost u igri ili pristupilo infrastrukturi Riot Gamesa.

Primjer toga može biti prikupljanje informacija o treninzima ili mečevima drugih timova s turnirskih servera.

(vi) Iskorištavanje bugova:

Iskorištavanje bugova znači namjerno korištenje grešaka u igri radi stjecanja prednosti.

To uključuje korištenje poznatih bugova ili funkcija igre koje ne rade kako je predviđeno.

(vii) Ringing:

Ringing je igranje pod tuđim računom ili poticanje druge osobe da igra pod računom nekog drugog igrača.

(viii) Metode varanja:

Zabranjena je uporaba bilo kakvih uređaja ili programa za varanje, uključujući signalne uređaje, ručne znakove ili druge metode koje mogu dati nepoštenu prednost.

(ix) Diskrecijsko pravo lige:

Službeni predstavnici natjecanja imaju pravo kazniti i svako drugo ponašanje koje, prema njihovoj procjeni, krši ova pravila ili narušava integritet natjecanja.

Članak 44.

Dosluh se definira kao suradnja ili dogovor s ciljem varanja ili obmanjivanja drugih sudionika. Takva suradnja može se dogoditi između igrača, timova ili organizacija.

4.20. KAMERE TIJEKOM TURNIRA

Članak 45.

Tijekom odigravanja svih utakmica svaki je Natjecatelj dužan biti pozicioniran tako da kamera (PS 5 HD) jasno prikazuje njegovo ili njezino lice.

4.21. LIVESTREAMING

Službeni prijenos Turnira na hrvatskom jeziku bit će emitiran putem službenog YouTube kanala Tehnološkog parka Varaždin (link).

Odabrane utakmice bit će službeno prenošene uživo na streaming platformi Organizatora. Istovremeno, Natjecateljima i posjetiteljima dopušteno je vlastito prenošenje sadržaja tijekom Turnira, uključujući prijenos same igre i/ili drugih događanja povezanih s Turnirom.

4.22. POŠTIVANJE PRAVILA I SANKCIJE

Članak 46.

Svi igrači i članovi timova dužni su pridržavati se pravila navedenih u ovom pravilniku tijekom cijelog natjecanja. Kršenje bilo kojeg pravila može rezultirati sankcijama koje određuju organizatori ili službeni suci natjecanja.

Moguće sankcije uključuju:

- (i) upozorenje
- (ii) gubitak runde
- (iii) diskvalifikaciju iz natjecanja
- (iv) privremenu ili trajnu zabranu sudjelovanja na budućim turnirima

Vrsta sankcije ovisit će o težini prekršaja te će je odrediti službeni predstavnici natjecanja.

4.23. POTVRDA REZULTATA

Članak 47.

Administratori natjecanja potvrđuju i službeno bilježe rezultat završene igre.

Članak 48.

Pobjednici Turnira bit će proglašeni nakon završetka finalne utakmice, a rezultati će biti objavljeni na službenim kanalima Turnira/Organizatora – web stranici (link), Facebooku (link), Instagramu (link) i TikToku – najkasnije u roku od 72 sata nakon završetka Turnira.

5. OSTALO

5.1. PUBLICITET

Članak 49.

Sva komercijalna prava povezana s Turnirom, uključujući, ali ne ograničavajući se na marketinška i medijska prava, u potpunosti pripadaju Organizatoru.

5.2. MOGUĆNOST PREKIDA NATJECANJA

Članak 50.

Turnir se može prekinuti isključivo u slučaju izvanrednih okolnosti na koje Organizator ne može utjecati, odnosno koje nije mogao predvidjeti, spriječiti ili

ukloniti. U takvim situacijama Organizator se oslobađa svih eventualnih obveza prema Natjecateljima.

Sudionici će o eventualnom prekidu natjecanja biti pravovremeno obaviješteni putem službene web stranice Organizatora te drugih komunikacijskih kanala koji se koriste tijekom Turnira, a navedeni su u ovim Pravilima natjecanja.

5.3. U SLUČAJU SPORA

Članak 51.

U slučaju eventualnog spora između Organizatora i Natjecatelja ili Tima, nadležan je stvarno nadležni sud u Varaždinu.

5.4. OBJAVA PRAVILA

Članak 52.

Ova Pravila natjecanja bit će objavljena na službenoj internetskoj stranici Organizatora Turnira. Organizator zadržava pravo izmjene pravila u bilo kojem trenutku.