

Liga României - Sezonul 4

Regulament

Pe **7 septembrie 2019** lansăm **Sezonul 4 al Ligii României** produs de Royal Esports și organizat de PUBG România. Acesta se va disputa în cadrul a două ligi: **Liga PRO** și **Liga a 2-a**, este format din 6 etape a câte 3 săptămâni și este precedat de o rundă de calificări pe 31 august - 1 septembrie.

Liga PRO păstrează un număr constant de **16 echipe** și este formată inițial din echipele clasate pe primele **8 locuri** din **Finala Offline a Sezonului 3** cărora li se vor adăuga echipele clasate pe primele **8 locuri** în urma calificărilor din pre-sezon.

Meciurile se dispută în fiecare **sâmbătă și duminică** în formatul **Squad**(4 jucători), **FPP**(First Person Perspective), **BO4**(best of 4), alternativ pe hărțile **Erangel, Sanhok și Miramar** cu setări de competiție.

1. Calificări Pre-sezon

1.1. Ultimele **8 echipe** prezente la startul Sezonului 4 al Ligii PRO vor fi stabilite în urma a 8 meciuri pe parcursul a 2 zile de calificări, în funcție de numărul de echipe înscrise, astfel:

- a) 16-23 echipe înscrise => 1 serie (16 echipe) => Top 8 echipe
- b) 24+ echipe => 2 serii => Top 4 echipe/serie

1.2. Înscrierile în pre-sezon se deschid luni, 26 august. Check-in-ul va fi deschis pe 31 august între orele 15:00-17:30. Meciurile vor avea loc în fiecare zi de la ora 18:00.

1.3. Echipele înscrise și confirmate vor umple seria (seriile) de maxim 16 echipe în funcție de ordinea checkin-ului.

2. Desfășurarea sezonului

2.1. **Sezonul 4** al Ligii României va fi împărțit în aproximativ **6 etape**. **Fiecare etapă** va fi în formatul BO12 și se va desfășura pe parcursul a **3 săptămâni** astfel:

- **Săptămâna 1:** 4 meciuri - Erangel Classic, Miramar, Sanhok, Erangel Classic
- **Săptămâna 2:** 4 meciuri - Erangel Classic, Miramar, Sanhok, Erangel Classic
- **Săptămâna 3:** 4 meciuri - Erangel Classic, Miramar, Sanhok, Erangel Classic

2.2. Meciurile se vor disputa în fiecare **sâmbătă (Liga a 2-a) și duminică (Liga PRO)** de la ora **19:00** cu check-in între orele **17:00-18:30**.

2.3. Spre deosebire de Liga PRO, **Liga a 2-a** va avea **accesul deschis** tuturor echipelor și va permite redimensionarea constantă în funcție de numărul de echipe participante.

2.4 Numărul maxim de echipe într-o serie este de 16. Dacă sunt mai puțin de 24 de echipe confirmate, se va organiza o singură serie de 16 echipe în ordinea în care au dat check-in.

2.5 Dacă sunt minim 24 de echipe confirmate, vor fi organizate **2 serii** cu număr egal de echipe.

2.6. Punctele în **clasamentul etapei** la Liga PRO și Liga a 2-a vor fi acordate conform sistemului de punctaj unificat la nivel global, astfel:

Loc	Puncte
#1	10
#2	6
#3	5
#4	4
#5	3
#6	2
#7-8	1
#9-16	0

Fiecare kill valorează **1 punct**.

2.7. La sfârșitul fiecărei etape, conform clasamentelor de etapă, **3 echipe** avansează în Liga PRO, respectiv retrogradează în Liga a 2-a, iar clasamentele se resetează. În caz de egalitate, **kill points** vor fi criteriul de departajare, urmate de cele mai multe puncte într-un meci.

2.8. Echipele care promovează în Liga PRO nu mai au dreptul să facă modificări în componență din momentul publicării clasamentului final de etapă al Ligii a 2-a.

2.9. În final, echipele din Liga PRO vor primi puncte în **clasamentul general al Ligii PRO** după cum urmează:

Loc	Puncte
#1	15
#2	12
#3	10
#4	8
#5	6
#6	5
#7	4
#8	3
#9	2
#10	1

2.10. La sfârșitul sezonului pe baza acestui clasament vor fi stabilite primele **8 echipe** ce vor participa la **Finala Offline a Sezonului 4**. În caz de egalitate se vor considera punctele cumulate din clasamentele de etapă.

3. Reguli de înscriere și participare

3.1. **Participarea reprezintă acordul** deplin și necondiționat al jucătorului de a respecta:

- prezentul **regulament** al ligii;
- **deciziile adminilor** PUBG România, care sunt definitive și obligatorii în toate aspectele legate de turneu.

3.2. Participarea reprezintă permisiunea jucătorului/echipei (cu excepția cazului în care este interzis prin lege) de a-i fi utilizate numele, porecla de joc, proveniența, imaginea, vocea sau activitatea din competiție pentru publicare, promovare și publicitate în oricare sau în toate mediile pe loc sau ulterior, în întreaga lume și în perpetuitate, fără compensații, notificări, permisiuni sau aprobări suplimentare.

3.3. **Pentru a putea intra în Liga PRO, căpitanii sau managerii echipelor trebuie să trimită adminilor PUBG România numele real și o poză de profil al fiecărui membru al echipei.** Acestea vor avea caracter privat și vor constitui un **criteriu de acces** în cazul participării la **evenimentele offline**.

3.4. Înregistrarea conturilor, înscrierea în echipe sau în turnee și publicarea rezultatelor se fac pe www.pubgromania.ro, site-ul oficial al Ligii României.

3.5. **Înscrierea unui jucător cu două sau mai multe conturi este interzisă** și poate duce la banarea lui de pe site și din toate competițiile organizate sau în parteneriat cu PUBG România. De la această regulă fac excepție jucătorii înscriși cu conturile echipelor sau organizațiilor din care fac parte.

3.6. Toți participanții trebuie să aibă naționalitate română.

3.7. Nu este permis ca **numele** de cont ale jucătorilor sau ale echipelor să aibă un caracter **ofensator, obscen sau injurios**. De asemenea nu trebuie să fie similare cu ale altor echipe, cu ale unor branduri și alte materiale protejate prin drepturi de autor sau să facă publicitate site-urilor de jocuri de noroc. Organizatorul competiției are dreptul să ceară modificarea numelui jucătorului sau echipei în orice moment pe parcursul competiției.

3.8. Crearea, înscrierea și check-inul echipei se fac doar de către **căpitanul** acesteia.

3.9. Fiecare **echipă** are obligația să conțină între **4 și 7 membri înscriși pe site cu contul de PUBG atașat**. Orice membru al echipei poate participa atât timp cât face parte din componență și este înscris pe site. Jucătorii au voie să folosească **doar contul propriu** pe tot parcursul competiției.

3.10. **Pe toată durata calificărilor și a sezonului, echipele din Liga PRO sau cele care au acumulat puncte în Liga PRO înainte să retrogradeze nu au dreptul să facă schimbări sau adăugiri în line-up. Echipele vor putea doar să adauge sau să schimbe 2 membri în perioadele de transferuri ce vor fi anunțate din timp.**

3.11. **Căpitanul** echipei are drept exclusiv asupra contului, numelui, logo-ului, componenței sau palmaresului echipei. În cazul în care echipa aparține unei organizații, managerul trebuie să preia locul căpitanului.

3.12. Căpitanul reprezintă echipa și e responsabil ca membrii ei să cunoască și să respecte prevederile regulamentului, informările publice și cerințele adminilor.

3.13. **Părăsirea unilaterală a echipei** atrage asupra jucătorului respectiv o **suspendare de 2 săptămâni**.

3.14. Meciurile sunt difuzate pe www.twitch.tv/playbattlegroundsro. În cazul în care un jucător face stream trebuie să aibă acordul PUBG România și delay pe stream de 10 minute pentru a nu risca descalificarea. Clipurile personale pot fi postate la 48 de ore de la terminarea meciurilor.

4. Desfășurarea meciurilor și probleme tehnice

4.1. Meciurile sunt create și asistate de către **adminii PUBG România**.

4.2. **Neprezentarea la datele și orele limită stabilite poate duce la scoaterea din turneu și înlocuirea cu următoarea echipă confirmată.**

4.3. **Prezența** pe Discord se face **cu 15 minute înainte** de începerea competiției în camera alocată fiecărei echipe accesând link-ul de Discord de pe site-ul www.pubgromania.ro.

4.4. Lobby-ul, **parola** și alte detalii vor fi transmise de către **un admin** Discord.

4.5. După ce a fost informată despre lobby-ul creat și parola de acces, echipa are la dispoziție **5 minute să își ocupe locul** în camera de competiție, conform numerotării camerelor de Discord. Dacă există probleme în caz excepțional se anunță un admin.

4.6. Echipele și jucătorii trebuie să se afle la calculatoare cu 5 minute înainte a începerea meciului.

4.7. **Pentru a fi admiși în meci este nevoie de minim 3 membri în lobby, cu excepția unui singur meci în care echipa va putea juca în 2 membri.** În următoarele meciuri, dacă situația nu se schimbă, cei 2 jucători vor primi kick înainte de startul meciului.

4.8. Atât în timpul meciurilor cât și în pauze camera de Discord trebuie să fie ocupată doar de membrii echipei.

4.10. Nu există pauză între meciuri, ele sunt create imediat ce precedentul s-a terminat, iar jucătorii trebuie să intre în momentul în care lobby-ul este creat și primesc parola. Ora de start a meciului va fi trecută în numele camerei de competiție.

4.11. Meciul **se reface dacă mai mult de 10% din participanți** nu se pot conecta la startul meciului sau dacă majoritatea participanților sunt deconectați în timpul meciului.

4.12. Meciul se reface dacă setările nu corespund cu cele înscrise în regulament, dacă unul dintre observatori nu este în meci sau dacă nu poate fi stabilit rezultatul final.

4.13. **Meciul nu se reface din cauza deconectărilor individuale.** Participanții sunt datori să-și rezolve singuri problemele tehnice. În cazul în care jucătorul se deconectează de la joc după primele 60 de secunde ale meciului și nu se poate reconecta la server, echipa va trebui să continue jocul cu membrii rămași până la sfârșitul meciului.

4.14 **Toți jucătorii trebuie să aibă activate și disponibile toate replay-urile din ziua respectivă.**

5. Setările Serverului

5.1 Basic

5.1.1 Game Settings

Match Settings: Game Settings

Map: Erangel Classic, Miramar, or Sanhok

Perspective: FPP

Players: 64

Team Players: 4

5.2 Rules

5.2.1 Weather

Match Settings: Weather

Weather Sunny

5.3 Erangel Classic Settings

5.3.1 Erangel Classic Settings: Blue Zone

Phaze	Delay	Wait	Move	DPS	Shrink	Spread	Land Ratio
1	90	180	270	0.6	0.4	0.5	0
2	0	90	120	0.8	0.55	0.5	0
3	0	60	120	1	0.6	0.5	0
4	0	60	150	3	0.6	0.5	1
5	0	50	120	5	0.65	0.5	0
6	0	50	120	8	0.65	0.5	0
7	0	50	90	10	0.65	0.5	0
8	0	50	60	14	0.7	0.5	1
9	30	10	160	18	0.01	10	0

Total Round Time: 31m 40s

5.3.2 Erangel Classic Settings: Item Spawns

Item Spawn Type Adjustable Ratio & Adjustable Total Number

Spawn Rate Multiplier 1.8x

5.3.3 Erangel Classic Settings: Ammunitions

Ammunitions 1x

Bolt 0x

Flare 0x

5.3.4 Erangel Classic Settings: Weapons

Sniper Rifles 1.5x

DMRs 2x

Assault Rifles 1.4x

Hunting Rifles 0x

LMGs 0.4x

SMGs 1.8x

Shotguns 0.9x

Handguns 0.4x

Throwables 1.3x

Stun Grenade 1.2x

Frag Grenade 0.7x

Molotov Cocktail 1.1x

Smoke Grenade 1x

Melee Weapons 1.7x

Crossbow 0x

Flare Gun 0x

5.3.5 Erangel Classic Settings: ETC

Magazine Attachments 0.5x

Muzzle Attachments 0.7x

Foregrip Attachments 1.2x

Stock Attachment 1.5x

Quiver (Crossbow) 0x

5.3.6 Erangel Classic Settings: Consumables

Boost Items 0.9x

Gas Can 0.3x

5.3.7 Erangel Classic Settings: Equipment

Backpack 0.6x

Helmet 0.8x

Armored Vest 0.8x

***Note: Helmet (Lv.3) can only be found in care packages.**

5.3.8 Erangel Classic Settings: Clothing

Clothing 0x

5.3.9 Erangel Classic Settings: Land Vehicles

Motorbike w/ Sidecar 0x

5.4 Miramar Settings

5.4.1 Miramar Settings: Blue Zone

Phaze	Delay	Wait	Move	DPS	Shrink	Spread	Land Ratio
1	90	180	270	0.6	0.4	0.5	0
2	0	90	120	0.8	0.55	0.5	0
3	0	60	120	1	0.6	0.5	0
4	0	60	150	3	0.6	0.5	1
5	0	50	120	5	0.65	0.5	0
6	0	50	120	8	0.65	0.5	0
7	0	50	90	10	0.65	0.5	0
8	0	50	60	14	0.7	0.5	1
9	30	10	160	18	0.01	10	0

Total Round Time: 31m 40s

5.4.2 Miramar Settings: Item Spawns

**Item Spawn Type Adjustable Ratio & Adjustable Total Number
Spawn Rate Multiplier 1.8x**

5.4.3 Miramar Settings: Ammunitions

Ammunitions 1.1x

Bolt 0x

Flare 0x

5.4.4 Miramar Settings: Weapons

Sniper Rifles 3x

DMRs 3x

Assault Rifles 1.6x

Hunting Rifles 0.8x

LMGs 0.8x

SMGs 1.7x
Shotguns 0.9x
Handguns 0.3x
Throwables 1x
Stun Grenade 1.2x
Frag Grenade 0.5x
Molotov Cocktail 1.2x
Smoke Grenade 1x
Melee Weapons 1.7x
Crossbow 0x
Flare Gun 0x

5.4.5 Miramar Settings: ETC

Sight Attachments 1.1x
Magazine Attachments 1.1x
Muzzle Attachments 0.6x
Foregrip Attachments 1.2x
Stock Attachment 1x
Quiver (Crossbow) 0x

5.4.6 Miramar Settings: Consumables

Gas Can 0.3x

5.4.7 Miramar Settings: Equipment

Backpack 0.8x
Helmet 0.9x
Armored Vest 0.8x

***Note: Helmet (Lv.3) can only be found in care packages.**

5.4.8 Miramar Settings: Clothing

Clothing 0x

5.4.9 Miramar Settings: Land Vehicles

Motorbike w/ Sidecar 0x

5.5 Sanhok Settings

5.5.1 Sanhok Settings: Blue Zone

Phaze	Delay	Wait	Move	DPS	Shrink	Spread	Land Ratio
1	90	120	240	0.6	0.4	0.5	0

2	0	90	120	0.8	0.7	0.56	0
3	0	60	120	1	0.6	0.56	1
4	0	60	100	3	0.6	0.56	0
5	0	50	80	5	0.65	0.56	0
6	0	50	60	8	0.65	0.56	1
7	0	20	40	10	0.65	0.56	0
8	0	10	40	14	0.6	0.56	0
9	30	10	100	18	0.01	10	0

Total Round Time: 24m 20s

5.5.2 Sanhok Settings: Item Spawns

**Item Spawn Type Adjustable Ratio & Adjustable Total Number
Spawn Rate Multiplier 1x**

5.5.3 Sanhok Settings: Ammunitions

Ammunitions 1x

Bolt 0x

Flare 0x

5.5.4 Sanhok Settings: Weapons

Sniper Rifles 3x

DMRs 2x

Assault Rifles 1.5x

Crossbow 0x

Flare Gun 0x

5.5.5 Sanhok Settings: ETC

Stock Attachment 1x

Quiver (Crossbow) 0x

5.5.6 Sanhok Settings: Consumables

Gas Can 0x

5.5.7 Sanhok Settings: Clothing

Clothing 0x

5.5.8 Sanhok Settings: Land Vehicles

Motorbike w/ Sidecar 0x

6. Sancțiuni și puncte de penalizare

6.1. Echipele sau jucătorii care sunt prinși că folosesc **orice tip de cod** vor fi imediat **descalificați** din turneu.

6.2. Banarea contului de PUBG pe motiv de cheating atrage după sine o suspendare a jucătorului de 6 luni de pe Discord și de 2 ani din toate competițiile online și offline organizate sau în parteneriat cu PUBG România.

6.3. Orice tip de **comportament nesportiv** la adresa adminilor sau a celorlalți jucători va atrage **sancțiuni** asupra celui care l-a generat.

6.4. Este interzisă folosirea oricărui soft extern: wallhack, radar, speedhack, aimbot, macro (recoil, rapidfire), teleport, scoaterea vegetației sau a umbrelor.

6.5. Folosirea oricărui tip de glitch, a texturilor invizibile sau a oricăror bug-uri de joc care modifică principiile de joc este strict interzisă iar apariția acestora trebuie raportată adminului.

6.6. Echipa care va fi prinsă făcând teaming sau având o înțelegere secretă cu o altă echipă va fi exclusă împreună cu cea de a doua echipă.

6.7. **Echipele din Liga PRO** care joacă cu un **line-up diferit** față de cel care este pe site riscă penalizare, suspendare sau **descalificare** din competiție.

6.8. Neprezentarea în minim 3 jucători la cel puțin 4 meciuri dintr-o etapă duce la pierderea a 20% din punctele acumulate până în acel moment în clasamentul general al Ligii PRO. La a doua abatere (în cazul revenirii în Liga PRO) se pierde încă 20% din puncte. A treia abatere atrage după sine excluderea din Liga PRO.

6.9. Pentru inducerea în eroare, nerespectarea, refuzul sau întârzierea nejustificată de a îndeplini cerințele adminilor, aceștia vor avea libertatea de a impune una sau mai multe sancțiuni jucătorilor/echipelor dându-le avertisment, suspendare sau puncte de penalizare în clasamentul de etapă.

6.10. Încălcările repetate ale regulamentului pot duce la descalificarea jucătorului/echipei din întreaga competiție.

Încalcarea regulamentului	Penalizare
Abuz de bug/glitch	suspendare jucător 1 luna
Teaming/Non-combat	suspendare echipe 1 etapă
Jucator neînregistrat/suspendat/altă echipă (Liga 2-a)	pierderea tuturor punctelor din meciurile cu acel jucător
Cont fals/multiplu	suspendare jucător întreg sezonul

Deghizarea în alt jucător/Account sharing	suspendare întreg sezonul
Neprezentare (Liga PRO)	deducere puncte 10% din clasamentul general
Comportament nesportiv	suspendare jucător 1 lună

6.11. Toate deciziile adminilor sunt luate în baza acestui regulament și pot fi supuse schimbării pentru a asigura fair-play-ul și buna desfășurare a competiției. Eventualele modificări la regulament și la setările jocului vor intra în vigoare la 3 zile după publicarea lor.