

Latvijas e-Basketbola Līgas noteikumi

1. Vispārīgie noteikumi

Latvijas e-Basketbola Līga turnīru ("Sacensības") organizē/operē Latvijas Basketbola Savienība (turpmāk - "LBS") sadarbībā ar GOEXANIMO.

Sacensībās tiek izmantota video spēle NBA 2k20 uz PlayStation 4 konsoles.

Spēlētājiem, kuri atbilst prasībām zemāk norādītajā sadaļā "Spēlētāju atbilstība" (individuāli "Spēlētājs", "Sāncensis" vai "Dalībnieks"), nepieciešams (1) būt savai vai piekļuvei spēlei NBA 2k20 uz PlayStation 4 konsoles; (2) būt derīgam PSN ID un (3) būt derīgam PS Plus abonementam.

Visiem spēlētājiem ir jāpievienojas Discord serverim, kas ir norādīts 8. nodaļā "Svarīgas saites".

2. Spēlētāju atbilstība

Visiem spēlētājiem, kas piedalās Latvijas e-Basketbola Līgas turnīrā, jāievēro sekojošās prasības:

- Spēlētājiem jābūt Latvijas valsts pilsoņiem.
- Dalībai vecuma ierobežojuma nav, taču visiem spēlētājiem jaunākiem par 18 gadiem jābūt vecāku/aizbildņu atļaujai piedalīties Latvijas e-Basketbola Līgas turnīrā.

3. Spēlētāju uzvedība

LBS un GOEXANIMO piemēro nulles tolerances politiku attiecībā uz rupju, ļaunprātīgu vai vardarbīgu rīcību LBS sankcionētu vai ar to saistītu pasākumu laikā. Jebkurš iepriekšminētais izturēšanās gadījums tiks uztverts nopietni un tiks piemērotas sankcijas pēc turnīra organizatoru uzskatiem.

No spēlētājiem tiek sagaidīta pienācīga uzvedība visa turnīra garumā. Negodīga uzvedība ietver, bet neierobežo uzlaušanu, mūķēšanu, fiktīvu spēlētāju izmantošanu un tīšu atvienošanos. No spēlētājiem tiek sagaidīta laba sportiska uzvedība un godīga spēle. Jebkura nespportiska un toksiska uzvedība tiks caurskatīta un stingri sodīta visos turnīra posmos. Tas ietver dalības apturēšanu vai pilnīgu diskvalifikāciju no turnīra. Turnīra administrācija patur tiesības izteikt savu gala spriedumu šo noteikumu pārkāpšanas gadījumā.

Spēlētāji nedrīkst izmantot nepiedienīgus žestus, rupjības un/vai izteikt rastistiskus komentārus spēles tērzētavā vai intervijās neatkarīgi no valodas. Tas ietver arī saīsinājumus un/vai

neskaidras atsauces. Līgas administrācijas patur tiesības pieprasīt šo noteikumu izpildi pēc saviem ieskatiem. Šie noteikumi attiecas arī uz forumiem, e-pastiem, personīgajiem ziņojumiem un Līgas Discord kanāliem.

Par jebkuru problēmatisku situāciju, kas rodas turnīra laikā, spēlētājiem ir jāvēršas pie Līgas operatora Discord serverī. Noteiktas protesta iesniegšanas procedūras neievērošana novedīs pie pieteikuma atteikšanas un iespējamā soda noraidīšanas.

4. Turnīra struktūra

4.1 Latvijas e-Basketbola Līgas spēlētāju atlase

Katram klubam patstāvīgi ir jānokomplektē komanda, kas sastāv no vismaz 5, bet ne vairāk kā 7 spēlētājiem. Klubi komandas var komplektēt jebkādā veidā - no draugiem, paziņām, ģimenes locekļiem, pēc noteiktiem kritērijiem atlasītiem cilvēkiem (piemēram, caur publisku pieteikšanos anketas veidā, saites norādītas 8. sadaļā "Svarīgas saites") u.tml. Spēlētāju atlases process notiek no 7. aprīļa līdz 17. aprīlim (ieskaitot). Pēc atlases beigām klubi vairs nedrīkst mainīt komandas sastāvu.

Katra kluba ģenerālmenežerim ir jāpārlicinās, ka vismaz vienam no komandas spēlētājiem ir pieejama PS4 Pro konsole (vēlams tam, kuram ir ātrākais/stabilākais interneta pieslēgums). Sīkāka informācija sniegta 6.6 sadaļā "Dalība producēšanā".

4.2 Latvijas e-Basketbola Līgas regulārā sezona

Regulārajā sezonā piedalās 6 klubi: BK Liepāja, BK Ogre, BK Ventspils, Latvijas Universitāte, Valmiera Glass VIA, VEF Rīga. Turnīrs sastāv no 1 grupas, kurā ir iekļauti visi iepriekš minētie klubi. Regulārās sezonas laikā visi klubi izspēlēs savā starpā vienu reizi pēc 'best of 1' principa. Četri (4) labākie klubi pēc kopvērtējuma kvalificēsies uz finālu.

4.3 Latvijas e-Basketbola Līgas fināls

Fināls tiks izspēlēts izslēgšanas spēļu formātā pēc 'best of 2' principa. Pusfinālā regulārās sezonas pirmās vietas ieguvējs spēlēs pret ceturtais vietas ieguvēju, un otrās vietas ieguvējs spēlēs pret trešās vietas ieguvēju. Visu izslēgšanas spēļu garumā komandas izspēlēs divas (2) spēles pēc kārtas (vienu spēli mājās, otru izbraukumā), rezultātā abu spēļu samentie punkti summēsies. Komanda, kura regulārajā sezonā ierindojās augstākā pozīcijā nekā pretinieki, pirmo spēli aizvadīs izbraukumā un otru mājās. Gadījumā, ja divu spēļu summā rezultāts ir vienāds, tad par uzvarētājkomandu tiek uzskatīta tā komanda, kura regulārajā sezonā guva uzvaru pār pretiniekiem.

5. Kalendārais grafiks

- Pirmā nedēļa:
 - 21. aprīlis, otrdiena, 2 līgas spēles
 - 23. aprīlis, ceturtdiena, 2 līgas spēles
- Otrā nedēļa:
 - 28. aprīlis, otrdiena, 2 līgas spēles
 - 30. aprīlis, ceturtdiena, 2 līgas spēles
- Trešā nedēļa:
 - 5. maijs, otrdiena, 2 līgas spēles
 - 7. maijs, ceturtdiena, 2 līgas spēles
- Ceturtā nedēļa:
 - 12. maijs, otrdiena, 3 līgas spēles
- Piektā nedēļa
 - 23. maijs, sestdiena, izslēgšanas spēles

6. Turnīra vadlīnijas

6.1 Punktualitāte

Katram klubam ir pienākums sekot līdzi savu spēļu kalendārajam grafikam un laicīgi sagatavoties uz katru spēli. Jebkuras problemātiskas situācijas gadījumā nepieciešams laicīgi sazināties ar turnīra administratoru Discord serverī un mēģināt atrisināt radušos problēmsituāciju.

6.2 Sagatavošanās mačam

Lūdzu atrisināt jebkuras problēmas, kas var rasties pirms mača sākuma. Savienojuma vai aparatūras problēmas mača laikā var rezultēties ar diskvalifikāciju. Jebkuras problemātiskas situācijas gadījumā nepieciešams nekavējoties sazināties ar turnīra administratoru Discord serverī un mēģināt atrisināt radušos problēmsituāciju.

6.3 Mājas un izbraukuma spēles

LBS izveido kalendāro spēļu grafiku un nosaka, kura komanda attiecīgajā mačā spēlēs mājās un kura izbraukumā. Tai komandai, kurai ir jāspēlē mājās, nepieciešams izveidot privāto maču un sniegt nepieciešamo informāciju pretinieku komandai, lai viņi varētu tam mačam pieslēgties. Gadījumā, kad abas komandas ir gatavas uzsākt maču, bet spēle izvēlas nepareizo arēnu, tad visiem spēlētājiem mačs ir jāpamet un mājas komandai ir jāpārveido serveris no jauna.

Piemēram, komandai A ir noteikta mājas spēle pret komandu B. Komanda A izveido privāto maču un nodod nepieciešamo informāciju komandas B spēlētājiem. Ja spēle nejaušā veidā izvēlas spēlēt B komandas arēnā, tad spēlētājiem ir jāpamet tas mačs un A komandai jāizveido privātais mačs no jauna un abas komandas uzsāk maču tikai tad, kad tiek izvēlēta komandas A arēna.

6.4 Noteikumu izpilde

Noteikumi ir vadlīnijas un administratoru pieņemtie lēmumi var atšķirties atkarībā no apstākļiem. Turnīra administrācija var veikt noteikumu izmaiņas jebkurā laikā bez iepriekšējā brīdinājuma.

6.5 Intervijas

Visiem klubiem ir pienākums pirms katras spēles deleģēt vienu spēlētāju, kas uzvaras gadījumā tiks intervēts tiešraidē caur videozvanu, izmantojot Discord platformu.

6.6 Dalība producēšanā

Tā kā spēlē NBA 2k20 nav iespējas pieslēgties mačam kā parastam vērotājam, tad vienam no komandas spēlētājiem obligāti ir jābūt PS4 Pro konsolei. Tas dod iespēju attālināti pieslēgties konsolei caur PS4 Remote Play programmu FullHD (1080p) izšķirtspējā, kas ļaus producēt translāciju augstā kvalitātē, saņemot spēles tiešraidi no pašiem spēlētājiem. Lai radītu labāku satura producēšanu, spēlētājam, pie kura pieslēdzas tiešraides producers, nedrīkst mača laikā regulāri slēgt iekšā statistikas rādītāju tabulu. Maksimāli pieļaujamais statistikas rādītāju tabulas slēgšanas biežums ir 1 reize ceturtdaļas laikā.

6.7 Atvienošanās

Gadījumos, kad kāds no spēlētājiem spēles laikā atvienojas, tad tā spēlētāja vietā maču turpina spēlēt bots.

6.8 PSN kontu ierobežojumi

Pēc spēlētāju atlases beigām Spēlētājiem ir aizliegts mainīt savus PSN kontus. Vienīgais izņēmums ir norādot pamatotu iemeslu vismaz 24 stundas pirms nākamā mača sākuma.

7. Pro-Am Komandas konfigurēšana

Katram kluba komandas kapteinim ir pienākums izveidot sava pārstāvētā kluba Pro-Am komandu MyCareer sadaļā. Visam komandas zīmolam (logo, krāsas utt.) maksimāli jāatbilst realitātei.

Lai spēlē komandas konfigurēšanā varētu izmantot paša augšupielādētos attēlus, sākumā komandai ir nepieciešams iegūt "Amateur Gold" spēles rangū. To var iegūt, ar komandu izspēlējot 10-15 ranga mačus un uzvarot ap 70% no tiem.

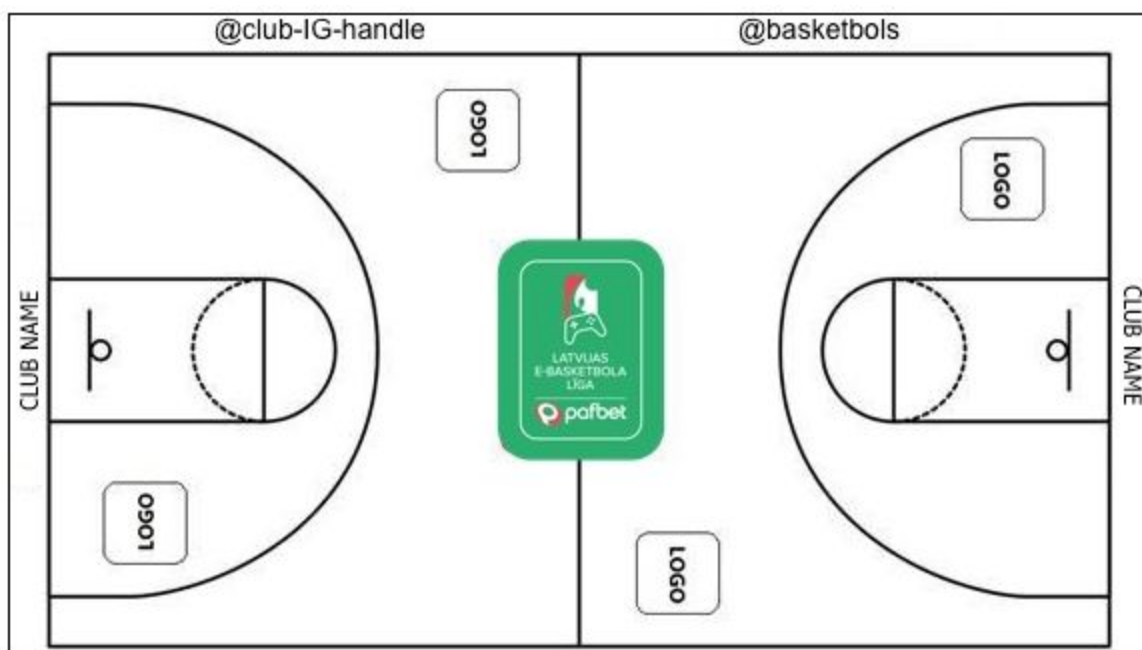
NB! Visātrāk šo rangū var iegūt 3 pret 3 spēles režīmā, kas notiek pēc strītbola noteikumiem un mačs ilgst bez pārtraukumiem līdz viena no komandām iegūst vismaz 21 punktu.

7.1 Sadaļa "Team Branding"

Zem šīs sadaļas komandas kapteinim ir jāparūpējas par to, lai kluba nosaukums ir pareizs, lai komandas krāsas ir izvēlētas, un komandas logo ir augšupielādēts un izvēlēts atbilstoši.

7.2 Sadaļa "Arena"

Šajā sadaļā ir iespēja konfigurēt arēnu un pašu spēles laukumu. Par arēnas noformējumu un atsevišķiem laukuma elementiem kluba vadībai un spēlētājiem ir jāvienojas pašiem, taču sekojošus elementus ir jānokonfigurē, kā tas ir norādīts zemāk:



- Baseline Text 1: sava kluba nosaukums (piemēram, BK Ventspils)
- Baseline Text 2: sava kluba nosaukums (piemēram, BK Ventspils)
- Sideline Text 1: sava kluba Instagram konts (piemēram, @bkventspils)
- Sideline Text 2: LBS Instagram konts "@basketbols"
- Center Court Logo: Latvijas e-Basketbola Līgas logo

Pārējās četrās vietās, kur var augšupielādēt attēlus, kluba ģenerālmenedžerim ir jānodrošina komandas kapteinim, kurā vietā kādu logo attēlot (tie var būt sponsori, atbalstītāji u.tml.). Laukuma dizains jāaskaņo ar LBS.

7.3 Sadaļa “Uniforms 5V5”

Šajā sadaļā komandas kapteinim ir jānokonfigurē mājas un izbraukuma spēļu uniformas maksimāli tuvu reālajām klubu uniformām. Te vajag atbilstoši piemeklēt krāsas, komandas brenda un sponsoru logotipu izvietojumu utt.

8. Svarīgas saites

- **Discord serveris** - <https://discord.gg/5JD5FSf>
- **Pieteikšanās anketas:**
 - BK Liepāja - <https://forms.gle/CJM3yckxbZHX3bFC8>
 - BK Ogre - <https://forms.gle/TM3dzed19B2brV9R8>
 - BK Ventspils - <https://forms.gle/9EKGbSGNRENX9K1V8>
 - Latvijas Universitāte - <https://forms.gle/TR3KmpAJoVbwWmt8A>
 - Valmieras Glass VIA - <https://forms.gle/sAq21qoXQjM2Gh1D7>
 - VEF Rīga - <https://forms.gle/m64mHuzbYz2EmTdo9>

9. Datu vākšana

Piedaloties turnīrā Latvijas e-Basketbola Līga, visi spēlētāji piekrīt, ka viņu personas dati (vārds, segvārds, e-pasta adrese, PSN ID, turnīra rezultāti utt.) tiks pārsūtīti Latvijas Basketbola Savienībai turnīra vadīšanas vajadzībām. Attiecībā uz sadarbības partneru veikto datu apstrādi mēs atsaucamies uz viņu datu aizsardzības deklarācijām, kuras var apskatīt viņu attiecīgajās vietnēs.