Pravila Špilkamra Nba Online lige

NASTAVITVE

Tekme se igrajo na stopnji SUPERSTAR
Ena četrtina traja 5 minut, dovoljen je 1 time out na četrtino za oba igralca (kdor prej pride, prej melje), ter poljubno v zadnjih 2 minutah
Reflections in lightening nastavite na off. Gamespeed nastavite na 40.
Izklopite icq, msn, torrente in podobno šaro. Še prej počistite računalnike vse odvečne krame, zlasti virusov in addwara.
Pred začetkom tekme naj gostitelj zmeraj stisne ESC, da imata oba enake možnosti pri skoku za prvo žogo in da si nekateri nastavijo kamero
Nasprotnika imata v prvih 2 minutah pravico, da potožita o slabi povezavi, štekanju. Ne glede na rezultat se tekmo ponavlja od začetka. Eventuelno se lahko dogovorita tudi, da poskušata do prve četrtine.
V tem primeru se tekmo potem prav tako ponavlja od začetka. Če začne nekdo jamrat zaradi slabe povezave po tem času, se rezultat ohrani in na novo odigra samo manjkajoči del.
Kadar prekine v prvi četrtini se tekmo ponavlja v celoti. Kadar prekine kasneje, se tekme ne ponavlja, razen, če to predlaga igralec, ki je v vodstvu. Odigra se manjkajoči del. Igralca si zapišeta igralce z 2 ali več osebnimi napakami, ostali štartajo z nule.
Pred izhodom iz igre je treba počakati, da ima nasprotni igralec čas, da si zapiše rezultat in shrani statistiko. Prehiter izhod iz igre se kaznuje z odvzemom 1 točke.
Potrebno je redno igranje. Igralci, ki bodo zaostajali za pričakovanim tempom, bodo najprej opozorjeni, kasneje pa kaznovani.

GAMEPLAY

Ko igralec dobi 4. osebno napako ga mora trener takoj potegniti iz igre! En igralec lahko igra največ 18 minut - v podaljšku omejitev ni.
Intentional foul je dovoljen samo v zadnjih dveh minutah tekme! Prej se je ne sme uporabljati v nobenem primeru, ko ima nasprotnik priložnost za protinapad ali koš.
Ful court pressing je dovoljen samo v zadnjih 2 minutah
Igralca lahko premaknete za največ eno pozicijo; SF ne more igrat PG.

Izvajanje iz stranskih outov:
Če tisti, ki izvaja,
- pride s svojim igralcem do izvajalca,
- se giblje proti izvajalcu (in je v bližini izvajalca) ali pa
- stoji pri miru vsaj nekaj metrov izven črte za tri pike,
potem se ga pri tem ne sme ovirati.
Če je tako izvajana žoga prestrežena, jo mora nasprotnik nemudoma vrniti. Isto velja, če žogo prestreže računalnik. Če se to prestrezanje pri poskusu izvajanja zgodi 2x zapored, se smatra za namerno.
Določite primerno obrambo računalnika in pustite izvajalcu nekaj prostora za sprejem podaje.
Če se je igralec gibal proti izvajalcu, da bi sprejel žogo, pri tem pa ga nasprotni igralec (ali računalnik) zrine v out, se žogo vrne (najbolje, da se počaka 5 sekund ob izvajanju).

Izvajanje na nasprotnikovi polovici ali izpod nasprotnikovega koša:
Za prestrezanje veljajo ista pravila kot za izvajanje iz stranskega outa. Omogočite nasprotniku nemoten sprejem žoge, če se izvajalec drži pravil izvajanja.
Tisti, ki izvaja, mora:
- počakati vsaj 2 sekundi po sprejemu žoge, preden poskuša s poentiranjem
- izvesti vsaj 1 podajo, preden poskuša s poentiranjem
Izjema je primer, ko za napad ostaneta 2 sekundi ali manj. V tem primeru izvajalcu ni potrebno podajati ali čakati, vendar mora priti po žogo do izvajalca in stati pri miru. V nasprotnem primeru (poskus priti v dober položaj za met), mu nasprotnik lahko legalno prestreže žogo.

Izvajanje izpod lastnega koša:
Če tisti, ki izvaja,
- pride s svojim igralcem bližje od linije prostih metov,
- se giblje proti izvajalcu (in je v bližini izvajalca) ali pa
- stoji pri miru nekaj metrov izven črte za proste mete,
potem se ga pri tem ne sme ovirati.
Če je tako izvajana žoga prestrežena, jo mora nasprotnik nemudoma vrniti. Isto velja, če žogo prestreže računalnik. Če se to prestrezanje pri poskusu izvajanja zgodi 2x zapored, se smatra za namerno.
Določite primerno obrambo računalnika in pustite izvajalcu nekaj prostora za sprejem podaje.
Če se je igralec gibal proti izvajalcu, da bi sprejel žogo, pri tem pa ga nasprotni igralec (ali računalnik) zrine v out, se žogo vrne (najbolje, da se počaka 5 sekund ob izvajanju).

TIP IN je zaenkrat dovoljen 1x na napad. V primeru, da se bomo spet navadli na zlorabo, bomo šli nazaj na prejšnje pravilo. Kadar se tip in zgodi dvakrat zapored ob isti žogi, je treba žogo vrnit, točke ne veljajo.
Alley up. Prepovedano! Dovoljeno v kontrah.
Fake pass. Dovoljen 1x na napad! Ko igralec skoči v šut in potem poda.
Pump-fake. "pumpanje" ni dovoljeno vec kot enkrat, potem moraš podati ali vržti
Nastavljanje v charge je dovoljeno samo v raketi! Nikakor pa ni zaželjeno, če nasprotnik ne sili stalno pod koš. V tem primeru ga uporabite v nasprotnem primeru pa ne!
Francl move. Dovoljen 1x, večkrat zapored se ga ne sme uporabljat.
Met po pavzi. Počivanje pred metom ni dovoljeno. Ko imate žogo v posesti, ni dovoljeno več sekund stati na mestu in potem metati prek obrambe (če nekaj metrov okoli ni nobenega obrambnega, si počivanje lahko privoščite). Kot počivanje šteje tudi pivotiranje.

Letos bomo precej pozorni na grdo igro. Igrajte raznoliko, izogibajte se metom iz gužve, preko rok, zaletavanju in rinjenju pod koš, baseline metom, pretiranemu rolanju in vsem ostalim načinom zajedanja. Pretirana tekmovalnost je nekaj, čemur se skušamo izogniti. Je lepo zmagati, vsi igramo na zmago, ampak predvsem pa za zabavo. Ponavljajoče se obtožbe bodo vodile v sankcije. Če pač niste po naši meri (s čimer je mišljena večina igralcev na kamri), vam svetujem udeležbo v katerem izmed sorodnih tekmovanj po Sloveniji ali tujini.

TRADE

Novi rosterji so vsako nedeljo do trade deadline, ki bo približno 14 dni pred koncem rednega dela.
Trgujete lahko neomejeno, ni omejitev v smislu potrebnega števila lastnih igralcev v ekipi. Dva udeleženca lige se dogovorita za trejd in ga objavita kot dokončnega.Vsak dokončan trade je 24ur »aktiven«. V tem času imajo vsi udeleženci lige možnost, da ponudbo prekosijo z boljšo. Primer: R.Artest za P.Stojakoviča – igralca sta se zmenla za trejd.Začele bodo deževati ponudbe za enega in drugega. Čas za te ponudbe bo 24 ur, oziroma do boljše ponudbe za enega ali drugega (če bo ta prej kot v 24 urah). Če kateri od obeh lastnikov dobi boljšo ponudbo, jo sprejme in objavi kot novi dokončani trejd, katerega je spet mogoče spodbijati z boljšo ponudbo. Recimo, da za Pedjo nekdo ponudi Oneala. Pedjin lastnik bo seveda zgrabil boljšo ponudbo in jo objavil kot dokončan trejd. Spet je 24 ur časa, da nekdo ponudi kaj več za Pedjo ali pa Oneala. Če ni nobena ponudba sprejemljiva, je trejd dokončan. Moderatorji lahko sumljiv/neuravnotežen trade razveljavijo. Med seboj lahko tradata samo ekipi, ki imata razliko v odigranih tekmah ob tradu manj kot 7. Rookieji ne tradajo dokler ne odigrajo 10 tekem. Za povratnike se odločimo individualno.

OPISI TEKEM

Tekmo opiše gostitelj. Upoštevati je treba predlogo, ki bo objavljena kak post nižje, Vsi odkloni so nezaželjeni. Na koncu opisa v dveh vrsticah opišite povezavo in igro nasprotnika. MVP določite po računalnikovo ali modificirajte, kadar se očitno zmoti. Nujno je treba prilepiti link do statistike (box na portalu).

Opis je treba napisati v 24 urah po tekmi, sicer sledijo sankcije. Neopisane tekme prijavljajte na icq ali PM.

SANKCIJE

Za vsa kršenja pravil, sploh če se ponavljajo, so predvidene sankcije. Moderatorji bomo obravnavali vsako pritožbo, ki bo poslana direktno na nas (PM, ICQ), pa tudi če bomo težave opazili v medsebojnih obtožbah na forumu. Možne kazni so odvzem točk, odvzem mesta na draftu, odvzem pravice do playoffa, razveljavitev tekme, sprememba rezultata tekme, začasna ali trajna izključitev iz lige, začasen ali trajen ban s Špilkamre. Vsak primer bomo obravnavali individualno po presoji vseh dejstev. Možna bo pritožba, sicer je kazen dokončna.

Copyright © 2006 Spilkamra