

MINECRAFT TOURNAMENT

BALTICS
GAMING
EXPO 1.1

Sponsored by
SAMSUNG

PRESENTED BY



ORGANIZED BY



RULE BOOK

Įžanga

Šiame dokumente išdėstyti pagrindiniai principai ir taisyklės, reglamentuojančios „MATCHPOINT“ čempionatą „Minecraft“ žaidime, vykstantį Comic Con Baltics 2026. Tikimasi, kad visi dalyviai su šiomis gairėmis susipažins prieš prasidedant turnyru.

Taisyklėmis siekiama užtikrinti sklandžią, sąžiningą ir nuoseklią visų dalyvių patirtį. Organizatoriai pasilieka teisę vertinti išimtinius atvejus, remdamiesi bendraisiais teisingumo principais ir turnyro vertybėmis, net jei tokios situacijos nėra aiškiai aptartos šiame dokumente. Šis renginys nėra susijęs ir nėra patvirtintas „Mojang Studios“ ar „Microsoft“.

- MATCHPOINT Organizatorių komanda

0. Apibrėžimai	5
0.0 Skyriaus informacija.....	5
0.1 Dalyviai.....	5
0.2 Turnyro personalas.....	5
0.3 Komandos ir sąrašai (angl. Rosters).....	5
0.4 Žaidimo režimų apžvalga.....	6
1. Bendrosios taisyklės	7
1.0 Skyriaus informacija.....	7
1.1 Taisyklių pakeitimai.....	7
1.2 Dalyvavimo reikalavimai.....	7
1.3 Amžiaus ir regioniniai apribojimai.....	7
1.4 Registracija ir registracija (angl. Check-in).....	8
1.5 Turnyro formatas ir tvarkaraštis.....	8
1.6 Komunikacijos platforma.....	8
1.7 Rungtynių punktualumas.....	8
1.8 Žaidėjų įranga ir sąranka.....	8
1.9 Prizai.....	9
1.10 Elgesio kodeksas.....	9
1.11 Konfliktų sprendimas.....	9
2. Žiniasklaida ir prekės ženklas	10
2.0 Skyriaus informacija.....	10
2.1 Nuotraukos ir vaizdo įrašai.....	10
2.2 Transliavimo politika.....	10
2.3 Paminėjimai socialiniuose tinkluose.....	11
2.4 Komandų ir žaidėjų vardų gairės.....	11
3. Rungtynių taisyklės	12
3.0 Skyriaus informacija.....	12
3.1 Žaidimo versija.....	12
3.2 Serverio nustatymai.....	12
3.3 Leidžiami / draudžiami modifikavimai.....	12
3.4 Kovos su sukčiavimu priemonės (angl. Anti-cheat).....	13
3.5 Žaidimo peržaidimo (angl. Restart) politika.....	13
3.6 Rungtynių protestai.....	13
3.7 Techninės pertraukos.....	14
3.8 Klaidų ir gedimų politika.....	14
4. Žaidimų aprašymai ir taisyklės	15
4.0 Skyriaus informacija.....	15
4.1 Kritimo taktikos.....	15
4.2 Kupranugarių lenktynės.....	15
4.3 Konstrukcija.....	15

4.4 Užsisakyk.....	15
4.5 Bypsikas.....	16
4.6 Kovoti ar bėgti.....	16
4.7 Golfas.....	16
4.8 Arena.....	16
5. Elgesys ir nuobaudos.....	17
5.0 Skyriaus informacija.....	17
5.1 Nesportinis elgesys.....	17
5.2 Sukčiavimas / išnaudojimas.....	17
5.3 Rungtynių klastojimas.....	17
5.4 Nuobaudų sistema.....	18
5.5 Diskvalifikacijos sąlygos.....	18
6. Kontaktai.....	19
6.0 Skyriaus informacija.....	19
6.1 Administratoriaus kontaktai.....	19
6.2 Techninė pagalba varžybų metu.....	19
6.3 Grįžtamasis ryšys po turnyro.....	19

0. Apibrėžimai

0.0 Skyriaus informacija

Šis skyrius pateikia pagrindines sąvokas ir terminus, kurie naudojami visoje taisyklių knygoje. Jų supratimas yra būtinas visiems dalyviams, siekiant užtikrinti aiškią komunikaciją, sklandų turnyro organizavimą ir vienodą taisyklių taikymą.

0.1 Dalyviai

Dalyviai – visi asmenys, aktyviai įsitraukę į čempionato veiklą: žaidėjai, komandų atstovai, organizatoriai, savanoriai, teisėjai ar bet kurie kiti oficialiai registruoti asmenys. Visi dalyviai privalo laikytis šio dokumento taisyklių nuo registracijos momento iki turnyro pabaigos.

0.2 Turnyro personalas

Turnyro personalas – tai oficialūs asmenys, atsakingi už turnyro organizavimą, priežiūrą ir sprendimų priėmimą. Į šią kategoriją įeina turnyro organizatoriai, žaidimo teisėjai, techninis personalas, renginio moderatoriai ir kiti paskirti atsakingi asmenys.

Turnyro personalo sprendimai, susiję su žaidimų eiga, taisyklių aiškinimu ir ginčų sprendimu, yra galutiniai ir privalomi vykdyti visiems dalyviams, nebent turnyro administracija nusprendžia kitaip.

0.3 Komandos ir sąrašai (angl. Rosters)

Komanda – tai grupė iš 3 žaidėjų, užsiregistravusių dalyvauti čempionate kaip viena žaidybinė vienetė. Komandos privalo turėti:

- Aiškų ir tinkamą pavadinimą

- Nurodytą kapitoną – pagrindinį atstovą komunikacijai su organizatoriais
- Iš anksto pateiktą galutinį žaidėjų sąrašą (rostą)

Rostas – tai oficialus komandai priskirtų žaidėjų sąrašas. Tik žaidėjai, įtraukti į rostą iki nurodyto termino, turi teisę dalyvauti turnyre. Komandų sudėtis po registracijos gali būti keičiama tik su organizatorių leidimu.

0.4 Žaidimo režimų apžvalga

„MATCHPOINT“ čempionatas susideda iš kelių unikalių žaidimo režimų (mini žaidimų), kurie testuoja skirtingas žaidėjų kompetencijas.

Turnyras vyks **gegužės 23 d. Comic Con Baltics 2026 renginyje**, specialame „MATCHPOINT“ stende.

Kiekviename etape bus žaidžiamas vis kitas mini žaidimas.

Į finalą pateks dvi stipriausios komandos, kurios tą pačią dieną vakare susikaus dėl **čempionų titulo**. Finaliniame etape bus žaidžiamas **specialus finalinis mini žaidimas**.

Visų žaidimo režimų taisyklės išsamiai aprašytos šio dokumento 4 skyriuje.

1. Bendrosios taisyklės

1.0 Skyriaus informacija

Šis skyrius apibrėžia pagrindines bendrąsias čempionato taisykles, susijusias su dalyvavimu, komunikacija, tvarkaraščiu, techniniais reikalavimais ir elgesio principais. Visi dalyviai privalo su jomis susipažinti ir jų laikytis.

1.1 Taisyklių pakeitimai

Organizatoriai pasilieka teisę bet kuriuo metu atnaujinti ar koreguoti taisykles, jei to reikalauja žaidimų eiga, techninės aplinkybės ar nenumatytos situacijos. Visi pakeitimai bus pranešti per oficialius komunikacijos kanalus. Dalyvių pareiga yra sekti atnaujinimus.

1.2 Dalyvavimo reikalavimai

Turnyre gali dalyvauti žaidėjai, kurie:

- Turi galiojančią registraciją
- Yra įtraukti į oficialų komandos sąrašą (rosta)
- Sutinka su visomis taisyklėmis ir sąlygomis
- Neturi aktyvių diskvalifikacijų

1.3 Amžiaus ir regioniniai apribojimai

Turnyre gali dalyvauti visi norintys žaidėjai, nepriklausomai nuo gyvenamosios vietos, tačiau organizatoriai pasilieka teisę nepriimti žaidėjų, jaunesnių nei 13 metų, be tėvų/globėjų sutikimo.

1.4 Registracija (angl. Check-in)

Visos komandos turi užsiregistruoti iki nurodyto termino. Check-in procedūra vykdoma likus ne mažiau nei 30 minučių iki pirmojo žaidimo. Komandos, neatlikusios check-in, gali būti pašalintos iš turnyro. Informacija apie registraciją pateikiama oficialiuose renginio kanaluose.

1.5 Turnyro formatas ir tvarkaraštis

-

1.6 Komunikacijos platforma

Visa oficiali komunikacija tarp dalyvių ir organizatorių vykdoma per Discord. Prieiga prie serverio suteikiama po registracijos. Dalyviai privalo būti Discord serveryje ir stebėti pranešimus viso turnyro metu.

1.7 Rungtynių punktualumas

Komandos turi būti pasiruošusios žaisti pagal nurodytą grafiką. Jei komanda vėluoja be pateisinamos priežasties, jai gali būti skiriamas pralaimėjimas „walkover“. Visi vėlavimo atvejai sprendžiami organizatorių nuožiūra.

1.8 Žaidėjų įranga ir sąranka

Žaidėjai žaidžia organizatorių paruoštuose kompiuteriuose arba, jei turnyras vyksta nuotoliniu būdu, savo įranga. Leidžiami tik sąžiningi, nekeičiantys žaidimo mechanikų modifikacijos (pvz., Optifine). Draudžiami visi cheat'ai, automatizacijos programos ir „resource pack'ai“, suteikiantys nesąžiningą pranašumą.

1.9 Prizai

Prizai už pirmas vietas bus paskelbti oficialiai prieš finalinį etapą. Prizai įteikiami tik komandoms, kurios laikėsi visų taisyklių.

Komandoms priklausantis prizinis mokėjimas atliekamas vienu pavedimu į vieną komandos pateiktą banko sąskaitą.

1.10 Elgesio kodeksas

Visi dalyviai privalo elgtis pagarbiai, draugiškai ir sportiškai. Draudžiamas bet koks įžeidžiantis, diskriminacinis ar kitaip netinkamas elgesys. Pažeidimai gali lemti įspėjimą, baudą ar diskvalifikaciją, priklausomai nuo situacijos rimtumo.

1.11 Konfliktų sprendimas

Bet kokie ginčai dėl žaidimo eigos, rezultatų ar taisyklių aiškinimo turi būti iškart pranešami turnyro personalui. Organizatoriai įsipareigoja objektyviai išnagrinėti situaciją ir priimti sprendimą, kuris yra galutinis ir privalomas visoms pusėms.

2. Žiniasklaida ir prekės ženklas

2.0 Skyriaus informacija

Šiame skyriuje apibrėžiamos gairės, susijusios su viešiniu, vaizdo medžiaga, socialinių tinklų komunikacija ir komandų vizualiniu identitetu. Čempionatas yra viešas renginys, todėl tam tikra žaidėjų ar komandų informacija gali būti naudojama reklaminiais ar informaciniais tikslais.

2.1 Nuotraukos ir vaizdo įrašai

Turnyro metu gali būti fotografuojama ir filmuojama. Organizatoriai pasilieka teisę naudoti šią medžiagą viešinio tikslais, įskaitant:

- Socialinius tinklus
- Turnyro santraukas
- Ateities renginių reklamas
- Partnerių komunikaciją

Dalyvaudami čempionate, žaidėjai automatiškai sutinka, kad jų atvaizdas gali būti naudojamas be papildomo sutikimo.

2.2 Transliavimo politika

Jei turnyro metu vyks tiesioginės transliacijos, jos bus valdomos organizatorių arba jų paskirtų asmenų. Dalyviai gali transliuoti savo rungtynes tik gavę išankstinį leidimą iš organizatorių.

Jei leidžiama:

- Privaloma naudoti oficialų turnyro pavadinimą ir logotipą
- Draudžiama rodyti užkulisinę informaciją (privačius Discord kanalus, turnyro techninius dokumentus ir pan.)
- Visi transliuotojai privalo užtikrinti, kad turinys atitiktų bendras etikos normas

2.3 Paminėjimai socialiniuose tinkluose

Komandos ir žaidėjai skatinami dalintis savo patirtimi socialiniuose tinkluose. Naudotini žymos ir paminėjimai:

- Oficialus žymeklis: `MATCHPOINTCHAMP`
- Renginio pavadinimas: `MATCHPOINT x Comic Con Baltics 2026`
- Pageidautina pažymėti oficialią paskyrą

Organizatoriai pasilieka teisę pasidalinti dalyvių įrašais savo socialiniuose kanaluose.

2.4 Komandų ir žaidėjų vardų gairės

Komandų ir žaidėjų pavadinimai/vardai turi būti:

- Tinkami viešam naudojimui (be necenzūrinių ar įžeidžiančių žodžių)
- Politikai, religijai ar neapykantai neprovokuojantys
- Neimituojantys kitų žinomų asmenų ar komandų vardų
- Be reklaminių pavadinimų, nebent gautas leidimas iš organizatorių

Organizatoriai turi teisę paprašyti pakeisti komandų ar žaidėjų vardus, jei jie neatitinka šių reikalavimų.

3. Rungtynių taisyklės

3.0 Skyriaus informacija

Šiame skyriuje aprašomos techninės rungtynių sąlygos, žaidimo versija, modifikacijos, galimų techninių sutrikimų valdymas ir rungtynių protestavimo procedūra. Taisyklės taikomos visoms žaidimo rungtims, nebent nurodyta kitaip.

3.1 Žaidimo versija

Visi žaidimai bus žaidžiami oficialioje Minecraft Java Edition versijoje, kurią nurodo organizatoriai prieš turnyrą (pvz., 1.20.1). Žaidėjai turi užtikrinti, kad naudoja tik tą versiją, kuri palaikoma serveryje. Kitų versijų naudojimas gali sukelti suderinamumo problemų ir būti laikomas taisyklių pažeidimu.

3.2 Serverio nustatymai

Visos rungtys bus vykdomos specialiai paruoštuose serveriuose, valdomuose organizatorių. Serveriai bus sukonfigūruoti su iš anksto įrašytais žaidimų pasauliais ir automatizuotomis sistemomis. Dalyviai negali keisti jokių serverio nustatymų ar naudotis komandų privilegijomis (`/gamemode``, `/tp``, ir pan.), nebent tai aiškiai leidžiama konkretaus žaidimo taisyklėse.

3.3 Leidžiami / draudžiami modifikavimai

Leidžiamos modifikacijos:

- Optifine

Draudžiamos modifikacijos:

- Bet kokie „Xray“ ar panašūs tekstūros keitimo sprendimai
- Autoclicker programos
- Modai, kurie keičia hitbox'us, šaudymo/mechanikos veikimą

- Makrokomandos, skriptai ar automatizuotos funkcijos

3.4 Kovos su sukčiavimu priemonės (angl. Anti-cheat)

Serveriuose gali būti įdiegtos anti-cheat sistemos, kurios automatiškai atpažįsta neleistiną elgesį. Organizatoriai taip pat pasilieka teisę atlikti papildomus patikrinimus – žaidimo įrašų, ekrano vaizdų ar žaidėjo klientų.

Cheat'ų naudojimas yra pagrindas tiesioginei diskvalifikacijai.

3.5 Žaidimo peržaidimo (angl. Restart) politika

Žaidimas gali būti peržaistas (restartintas) tik šiais atvejais:

- Daugumos žaidėjų atsijungimas dėl techninių priežasčių
- Serverio gedimas ar netikėta avarija
- Techninės klaidos, kurios turi reikšmingą įtaką rezultatui

Sprendimą dėl rungties perstartavimo priima tik turnyro personalas. Savavališkas atsijungimas ar išėjimas nėra pagrindas rungties kartojimui.

3.6 Rungtynių protestai

Jeigu komanda mano, kad rungtynių metu įvyko taisyklių pažeidimas arba įtariamas nesąžiningas elgesys, protestas turi būti pateiktas nedelsiant, pasibaigus rungtims – per specialia čempionato paruošta svetainę arba tiesiogiai teisėjui.

Proteste turi būti:

- Nurodytas konkretus incidentas
- Laikas arba žaidimo momentas
- Jei įmanoma – pateikti įrodymai (ekrano nuotraukos, vaizdo įrašai)

Organizatoriai įsipareigoja išnagrinėti protestą per pagrįstą laiką ir pateikti sprendimą.

3.7 Techninės pertraukos

Jei žaidėjas susiduria su techniniu sutrikimu (pvz., ryšio praradimas, kompiuterių gedimas), jis turi nedelsiant pranešti teisėjui ar administracijai. Jei problema paveikia žaidimo eigą, sprendžiama individualiai.

Turnyro personalas gali:

- Pratęsti pertrauką
- Leisti grįžti į žaidimą
- Peržaisti žaidimą (tik esant būtinybei)

Techniniai nesklandumai dėl žaidėjo kaltės (pvz., neparuošta įranga) nėra automatinis pagrindas žaidimo pakartojimui.

3.8 Klaidų ir gedimų politika

Bet koks tyčinis žaidimo klaidų (bug'ų ar glitch'ų) naudojimas, siekiant įgyti pranašumą, yra griežtai draudžiamas. Pvz.:

- Įstrigimas blokuose
- Netinkamas Elytra ar TNT elgesio išnaudojimas
- Teleportacijos/atsinaujinimo išnaudojimas

Atsitiktinai pastebėjus klaidą, žaidėjas turi apie tai nedelsiant informuoti teisėją. Tyčinis išnaudojimas gali lemti nuobaudas ar diskvalifikaciją.

4. Žaidimų aprašymai ir taisyklės

4.0 Skyriaus informacija

Šiame skyriuje pateikiami visi Minecraft mini žaidimai, kurie sudaro MATCHPOINT čempionato programą. Kiekvienas žaidimas testuoja skirtingus įgūdžius. Taisyklės pateiktos glaustai, su galimybe tikslinti renginio dieną.

4.1 Kritimo taktikos

Žaidimo aprašymas bus paskelbtas vėliau.

4.2 Kupranugarių lenktynės

Žaidimo aprašymas bus paskelbtas vėliau.

4.3 Konstrukcija

Žaidimo aprašymas bus paskelbtas vėliau.

4.4 Užsisakyk

Žaidimo aprašymas bus paskelbtas vėliau.

4.5 Bypsikas

Žaidimo aprašymas bus paskelbtas vėliau.

4.6 Kovoti ar bėgti

Žaidimo aprašymas bus paskelbtas vėliau.

4.7 Golfas

Žaidimo aprašymas bus paskelbtas vėliau.

4.8 Arena

Žaidimo aprašymas bus paskelbtas vėliau.

5. Elgesys ir nuobaudos

5.0 Skyriaus informacija

Šiame skyriuje aprašomos elgesio taisyklės bei galimos nuobaudos už jų pažeidimą. Visi žaidėjai ir komandos privalo užtikrinti, kad jų veiksmai nepažeidžia turnyro etikos principų ir sąžiningos konkurencijos.

5.1 Nesportinis elgesys

Draudžiami bet kokie veiksmai, kurie laikomi nesportiškais, įžeidžiančiais ar trukdančiais kitiems:

- Keiksmazodžiai ar įžeidimai (žodžiu, raštu ar per Discord)
- Provokacijos, pajuokos ar priešiškas elgesys
- Sąmoningas vilkinimas, pasyvumas ar „trollingas“
- „AFK“ (be pateisinamos priežasties) žaidimo metu

5.2 Sukčiavimas / išnaudojimas

Griežtai draudžiama:

- Naudoti bet kokio tipo cheat'us, hack'us ar neteisėtus modifikacijas
- Išnaudoti žaidimo klaidas (glitch'us ar bug'us), siekiant pranašumo
- Naudoti išorinius įrankius (makrokomandas, autoclicker'us ir pan.)

Pastebėjus nesąžiningą žaidimą, žaidėjas ar komanda gali būti nedelsiant diskvalifikuoti.

5.3 Rungtynių klastojimas

- Draudžiama tyčia pralaimėti rungtį ar kitaip manipuliuoti rezultatu
- Komandos neturi susitarti dėl mačo baigties (angl. match fixing)

- Visi dalyviai turi siekti pergalės kiekvienose rungtynėse

5.4 Nuobaudų sistema

Priklausomai nuo pažeidimo pobūdžio ir rimtumo, organizatoriai gali taikyti šias nuobaudas:

- Žodiniai įspėjimai
- Laikinas pašalinimas iš žaidimo
- Viso turnyro diskvalifikacija
- Pašalinimas iš renginio vietos

5.5 Diskvalifikacijos sąlygos

Komanda ar žaidėjas gali būti diskvalifikuoti, jei:

- Pažeidžia bet kurią šio dokumento taisyklę
- Ignoruoja turnyro personalo nurodymus
- Naudoja cheat'us ar žaidimo klaidas
- Elgiasi įžeidžiančiai ar agresyviai
- Atsisako dalyvauti arba neatvyksta be pateisinamos priežasties

6. Kontaktai

6.0 Skyriaus informacija

Šis skyrius skirtas padėti žaidėjams greitai rasti pagalbą turnyro metu ir žinoti, kaip susisiekti su organizatoriais prieš ar po renginio.

6.1 Administratoriaus kontaktai

- Turnyro administratorių kontaktai pateikiami oficialiame Discord serveryje (priskirti žymomis @🔧 MATCHPOINT Komanda (ID: 1150363731881111633) arba @👨 MATCHPOINT Teisėjas (ID: 1366663399634632745)).
- Klausimams, ginčams ar techniniams nesklandumams – kreipkitės tiesiogine žinute @MATCHPOINT | ModMail (ID: 814445914382270534).

6.2 Techninė pagalba varžybu metu

- Turnyro dienomis visos techninės problemos (pvz., ryšys, įranga, serveris) turi būti nedelsiant praneštos teisėjui arba techniniam personalui.
- Offline renginio metu vietoje dirbs dedikuotas pagalbos asmuo.

6.3 Grįžtamasis ryšys po turnyro

- Po čempionato dalyviai bus kviečiami pateikti atsiliepimą per Google Forms ar Discord kanalą.
- Visi komentarai ir pasiūlymai padeda tobulinti būsimus renginius, tavo nuomonė mums svarbi!