

Pravidla CSLeagues 1v1

Základní pravidla

Admini turnaje:

BUG | JANÝ

wX | Robi

wX | Stoupa

Protesty:

Protest může být podán pomocí protest tiketu na ESL webu. Na protesty podané pomocí emailu, icq nebo IRC nebude brán ohled. V protestu musíte co nejlépe a objektivně nastínit situaci. Dodržujte pravidla protestu: http://www.esl.eu/cz/faq/protest_rules/

Pokud budete chtít podat protest proti určitému zápasu, je nutno aby byl podán do 72 hodin po začátku zápasu, pokud se tak nestane, nebude na protest brán ohled.

Zákaz startu v turnaji:

Pokud dojde k situaci, že hráč nenastoupil opakovaně k zápasu (3 zápasy), bude vyloučen z turnaje a nebude již mít možnost návratu v probíhající sezóně. Pokud nebude mít pádný důvod k této neaktivitě, je možné, že mu bude zakázán start v příští sezóně.

Účty hráčů

Požadavky

Všichni hráči 1v1 CSLeagues musí mít vyplněny následující informace:

- Bydliště (zemi, kde žijí)
- Herní účet (vyplněný TMN:F účet ve vašem profilu)

Plánování zápasu

Každý zápas má určitý výchozí termín, kdy by se měl odehrát, pokud by došlo k tomu, že některý z hráčů v onen termín nemůže nastoupit, je nutné, aby se co nejdříve ozval v komentářích k zápasu. Pokud budou všichni 3 soupeři s novým termínem souhlasit, zápas bude přesunut. Pokud nebude někdo souhlasit, zápas se jede ve výchozí termín.

Nedostavení se k zápasu

Pokud se nějaký hráč nedostaví k zápasu do 15 minut po dohodnutém (výchozím) termínu, začíná se bez něj. Jelikož jsou prázdniny, je doba dovolených, takže se nebudou rozdávat Penalty Points za nedostavení se k zápasu.

Struktura turnaje

Skupinová fáze

1v1 TECH

Tato fáze se bude skládat z 3 lig.

1. liga – 1 skupina o 8 hráčích
2. liga – 2 skupiny po 8 hráčích
3. liga – 2 skupiny po 8 hráčích

1v1 DIRT

Tato fáze se bude skládat z 2 lig.

1. liga – 1 skupina o 8 hráčích
2. liga – 2 skupiny po 8 hráčích

1v1 SPEED

Tato fáze se bude skládat z 2 lig.

1. liga – 1 skupina o 6 hráčích
2. liga – 1 skupina o 6 hráčích

Hráč se s každým hráčem během této fáze potká celkem třikrát v stylu 1v1v1v1, pokaždé s jinými soupeři. Bude se hrát jeden zápas týdně.

Pokud dojde na konci skupinové fáze k situaci, že mají 2 a více hráčů stejný počet bodů získaných v zápasech, bude se hodnotit dle vzájemných zápasů, pokud ani to nepomůže, dojde k odehrání dodatečného zápasu mezi těmito hráči, pokud by se rozhodovalo o nasazení do další fáze turnaje.

Relegace

V relegaci se utkají hráči, kteří jsou těsně nad přímým sestupem, popř. těsně pod přímým postupem. Hráči z vyšší ligy budou mít bodové zvýhodnění. Hráči se utkají v cupmodu do 120bodů. Vítěz, popř. 2 nejlepší nastoupí další sezónu ve vyšší lize.

Playoff

Do playoff postoupí první 4 hráči z 1. ligy. Zde se utkají o celkové prvenství mezi sebou na 1v1v1v1 do 150bodů. Hráči budou mít určitou výhodu, která bude záviset na jejich umístění:

1. místo +20bodů
2. místo +10bodů
3. místo +4bodů

Podrobnosti o struktuře skupin najdete v této novince:

<http://www.esl.eu/cz/tmnf/news/127036/CSL-syst-m-lig/>

Nasazení map

Nasazení map na 1v1 DIRT			
1. kolo	Hightlevel	Feeling	Comfortably
2. kolo	Bonbon	Dirty test	Nao skill
3. kolo	Nevonica	Hightlevel	Feeling
4. kolo	Comfortably	Bonbon	Dirty test
5. kolo	Nao skill	Nevonica	Hightlevel
6. kolo	Feeling	Comfortably	Bonbon
7. kolo	Dirty test	Nao skill	Nevonica

[- stáhnout DIRT mappack](#)

Nasazení map na 1v1 SPEED			
1. kolo	White	Read My Mind	The New Traum
2. kolo	GreenRacing	Respect	Shock Sprint
3. kolo	Speed Highway	White	Read My Mind
4. kolo	The New Traum	GreenRacing	Respect
5. kolo	Shock Sprint	Speed Highway	White
6. kolo	Read My Mind	The New Traum	GreenRacing
7. kolo	Respect	Shock Sprint	Speed Highway

[- stáhnout SPEED mappack](#)

Nasazení map na 1v1 TECH			
1. kolo	Binomic	Blu3 R4y	Devour
2. kolo	Survivor	Pinguination	Quiet day
3. kolo	Polite	Binomic	Blu3 R4y
4. kolo	Devour	Survivor	Pinguination
5. kolo	Quiet day	Polite	Binomic
6. kolo	Blu3 R4y	Devour	Survivor
7. kolo	Pinguination	Quiet day	Polite

[- stáhnout TECH mappack](#)

Harmonogram turnaje

Skupinová fáze

- | | | | |
|------------|--------------|---|---------------|
| 1. víkend: | Sobota 3.7. | – | Pondělí 5.7. |
| 2. víkend: | Sobota 10.7. | – | Pondělí 12.7. |
| 3. víkend: | Sobota 17.7. | – | Pondělí 19.7. |
| 4. víkend: | Sobota 24.7. | – | Pondělí 26.7. |
| 5. víkend: | Sobota 31.7. | – | Pondělí 2.8. |
| 6. víkend: | Sobota 7.8. | – | Pondělí 9.8. |
| 7. víkend: | Sobota 14.8. | – | Pondělí 16.8. |

Relegace

Sobota 21.8. (18:00 FS, 19:30 Tech, 21:00 Dirt)

Playoff

Neděle 22.8. (18:00 FS, 19:30 Tech, 21:00 Dirt)

Výchozí termíny

1v1 TECH – Sobota 19:00

1v1 DIRT – Neděle 20:00

1v1 SPEED – Pondělí 19:00

Záznamy ze zápasů

Hráči jsou povinni dělat na konci zápasu screen, kde je vidět koncové umístění v zápase. Tyto screeny musí být poté nahrány na ESL web.

- pokud se tak nestane, každý z hráčů dostane 1 PP

Severy

Severy na 1v1v1v1 zápasy budou zajištěny organizátorem a budou vždy nastaveny na aktuální kolo, na kterém serveru jedete uvidíte v detailech zápasu.

Pro diváky budou každý zápas k dispozici relay severy (2 pro Tech, Dirt, 1 pro Speed).

Podrobnosti o Relay serverech najdete v novinkách o aktuálním kole, které budou vycházet každé úterý.

Každý hráč má právo na 1 zahřívací kolo na každé mapě, které bude nastavené serverem.

Hráči jsou povinni na zápasy mít čitelný nick.

Nastavení serveru

Skupinová fáze

Game Name: např. CSLeague 01/10

Game Mode: Cupmode

Max players: 4

Password: bude napsáno v interním fóru

Point limit: 100

Points per round: 10 6 4 3

Rounds Per Challenge: 4

Number of winners: 3

WU duration: 1

Disable respawn: enabled (nejde respawn)

Relegace

stejně jak Skupinová fáze až na

Max players: 3 / 4 / 6

Point limit: 120

Number of winners: 2

Playoff

stejně jak Skupinová fáze až na

Point limit: 150

Rounds per Challenge: 5

Formát zápasů

Skupinová fáze – 3 mapy do 100 bodů 1v1v1v1

Relegace – 4 mapy do 120 bodů 1v1v1v1

Playoff – 4 mapy do 150 bodů 1v1v1v1

Během hry

Odpadnutí hráče

Pokud dojde k tomu, že jeden hráč odpadne ze serveru, započaté kolo bude dokončeno a započítáno. Maximální čekací doba na odpadnuvšího je 10 minut, poté se závod dojíždí bez něj.

Zakázané chování

Zkratky

Zkratky jsou určeny podle následující definice:

Zkratkou rozhodně je, pokud jsou checkpointy projety v jiném pořadí nebo směru, než autor zamýšlel.

Nicméně, zkratkou také je zajatá dráha, lišící se od autorova záměru, pokud nejsou checkpointy projety ve správném pořadí nebo směru. V jiném případě mohou admini udělat výjimečné pravidlo

V případě pochybností, jestli je to zkratka, admini zajistí replay, který ukáže nejrychlejší možnost a povolenou cestu.

Pokud je pravidlo porušeno a zkratka použita, jsou uděleny 4 Trestné body.

Skiny aut a modely

Pro všechny upravené soubory platí:

- uživatelské avatary jsou povoleny
- uživatelsky postříkané standardní modely jsou povoleny
- skrývání oponentů je povoleno
- uživatelské modely aut jsou povoleny a měly by být skryty oponentem

Klakson

Nápadné a frekventované klaksony jsou během zápasu zakázány.

Dodatečně, nastavování klaksonu na běžné hráčské klávesy (plyn, brza, směrové klávesy, tab) nejsou povoleny.

Porušení bude potrestáno 2-4 Trestnými body podle velikosti porušení.

Respawn

Od vydání TrackMania Nations Forever je možné dát reset k poslednímu checkpointu.

To je striktně zakázáno!

Vyjímky jsou napsány dole v bodě 9.2.5.

Porušení bude potrestáno 2 Trestnými body pro hráče a 1 Trestným bodem pro tým.

Urážky

Všechny urážky, které se objeví v souvislosti s ESL budou potrestány. To znamená obzvlášť urážky během zápasu, ale také urážky na webu ESL (fóra, komentáře k zápasům, komentáře hráčů, pomocné a protestní formuláře, atd.). Urážky přes IRC, ICQ, e-mail nebo podobné, budou potrestány v případě důkazu o spojení s ESL.

Extrémní urážky jako vyhrožování újmou na zdraví mohou vést k tvrdému postihu včetně vyloučení a zrušení účtu.

Spamování

Přehnané zasílání zbytečných, obtěžujících nebo urážlivých příspěvků na ESL webu i ve hře je považováno za spamování.