

Obecná pravidla pro SPŠ TOURNAMENT ve hře Counter Strike 2

Pravidla, která následují, byla vytvořena Jiřím Vrbou (jirivrbka123@seznam.cz). Je zakázáno používat je bez předchozího souhlasu autora.

Během turnajů mohou pravidla podléhat změnám, a proto Vás žádáme o pravidelnou kontrolu. Neznalost pravidel není omluvou!

Pokud v názvu turnaje/ligy není uvedeno jinak, všechny zápasy pod hlavičkou SPŠ TOURNAMENT podléhají těmto pravidlům.

V případě, že jakákoli strana účastníci se utkání zaznamená porušení pravidel, je povinna okamžitě kontaktovat příslušného správce zápasu/turnaje. Prosíme, aby hlášení nebylo odkládáno až po skončení utkání, což zabrání případným problémům a nejasnostem.

SPŠ TOURNAMENT (dále jen "stránka") si vyhrazuje právo na úpravu libovolného z níže uvedených pravidel i v průběhu jakéhokoli zápasu/turnaje/ligy, kde budou tato pravidla (dále jen "pravidla") použita. Vedení každé soutěže, která tato pravidla přijala, má právo na změnu/úpravu libovolného pravidla nebo na udělení výjimky z uvedených pravidel. Veškeré nespecifikované případy řeší správce individuálně. Upozorňujeme, že některá pravidla nemusí být aplikovatelná ve všech typech zápasů/turnajů.

1 Formát zápasů

1.1 Pokud není stanoveno jinak, hraje se zápas ve formátu 5 vs. 5. Minimální počet členů jednoho týmu nutný k zahájení zápasu je 5, a nejmenší možný počet hráčů pro dohrání zápasu je 4.

1.1.1 V případě dohody mezi týmy na zahájení zápasu s menším počtem hráčů se případné stížnosti ohledně počtu soupeřů neřeší. Avšak je nutné, aby týmy před řádným zahájením zápasu kontaktovaly admina a informovaly ho o této dohodě. K této informaci je třeba připojit screenshot konverzace, ve které bylo dohodnuto snížení počtu startujících hráčů.

1.2 Soupeř musí dorazit na zápas nejpozději 10 minut po jeho oficiálním začátku. V opačném případě bude zápas kontumován s výsledkem 16:0.

1.2.2 Pokud tým nedorazí včas na dvě utkání, bude penalizován vyřazením z turnaje.

1.3 Bodové ohodnocení jednotlivých utkání bude stanoveno v rámci každého turnaje. Pokud zápasy soutěže nemohou skončit remízou, následuje prodloužení systémem MR3 (startovní kapitál: 10 000 \$).

1.4 Každé utkání má stanovené datum a čas. Pokud se týmy dohodnou na jiném termínu, musí o tom informovat admina soutěže. Ten může buď schválit nový termín utkání nebo v případě kolize navrhnout podobné termíny pro odehrání zápasu.

2 Omezení hráčů a pravidla soutěží

2.1 K účasti na našich serverech je nezbytný PRIME účet.

2.1.1 Standardně platí, že hráči musí používat STEAM účet, který existuje déle než šest měsíců.

2.1.2 Při registraci do soutěže musí každý účastník turnaje uvést své STEAM ID.

2.1.3 Žádný z členů týmu nesmí mít nastavený soukromý profil, pokud není stanoveno jinak.

2.2 Hráči a trenéři nesmí mít žádný VAC, game či trade ban na svém profilu. V opačném případě nemohou hráči/trenéři nastoupit k zápasu, a o dalším postupu rozhodne admin turnaje. O výjimkách rozhoduje vedení soutěže.

2.3 Pokud není uvedeno jinak, tým musí oznámit svoji soupisku nejpozději 3 dny před začátkem soutěže. Soupiska týmu může zahrnovat 5 hráčů, 1 trenéra a případně 2 náhradníky.

2.3.1 Kapitán týmu musí neprodleně informovat admina o neúčasti týmu. Bez této notifikace hrozí týmu suspendace na dalších turnajích.

2.4 Kapitán každého týmu musí pořizovat a ukládat screenshoty (tabulku při změně stran a konečnou tabulku), pokud to situace vyžaduje.

2.4.1 Po skončení zápasu musí kapitán vítězného týmu zadat výsledek (screenshoty) do systému nejpozději do 10 minut. Způsob zadávání výsledků se liší pro každý turnaj.

2.4.2 Kapitán poraženého týmu musí potvrdit výsledek do 20 minut po skončení zápasu. Bez této potvrzení tým ztrácí možnost podání stížnosti a dostává napomenutí za nepotvrzení výsledku. Opakování tohoto jednání bude trestáno přísněji.

2.4.3 V případě neshody výsledku s realitou bude kapitán vítězného týmu nejprve napomenut; v případě opakování incidentu rozhodne admin o důsledcích.

2.5 Každý hráč nebo člen realizačního týmu může být na jedné soupisce v jednom turnaji a nesmí zasahovat do jiných zápasů. Pokus o multi-start bude potrestán suspendací hráče.

3 Nastupování hráčů mimo soupisku

3.1 Všem soutěžím přísně zakazuje používání smurfingu. Smurfing je praktika, kdy se hráč vydává za jiného hráče nebo používá jeho přezdívku.

3.2 Hráč nesmí nastoupit za tým, ve kterém není oficiálně zapsán jako hráč nebo náhradník.

3.3 Pokud máte podezření, že účastník turnaje se dopouští smurfingu nebo hraje za jiný tým, ihned tuto skutečnost ohlaste adminovi. Připravte si také důkazy k tomuto obvinění.

3.4 Pokud není uvedeno jinak, tým může na soupisku zapsat až tři náhradníky. V případě střídajícího hráče musí být uvedeny všechny požadované údaje, jinak je jeho účast v soutěži neplatná.

3.5 Pokud tým požádá o připojení hráče mimo soupisku, který nahradí technicky odpojeného hráče během zápasu, musí tento postup schválit soupeř a admin turnaje. Nesouhlas nebo neoznámení připojení hráče z mimo soupisku způsobí vyhození hráče ze zápasu a napomenutí týmu.

3.6 Pokud tým plánuje během sezóny přidat hráče na soupisku, musí o tom informovat administrátory turnaje. V opačném případě nebude hráč povolen k účasti ve zápase.

4 Dema a další důkazní materiál

4.1 Na pokyn vedení jsou kapitáni obou týmů povinni vytvářet screenshoty při první změně stran a následně z konečné tabulky. Tyto screenshoty budou poté nahrány na platformu turnaje, konkrétně na DISCORD.

5 Servery a platformy pro odehrání utkání

5.1 Pokud admin turnaje neurčí jinak, soutěže se hrají výhradně na serverech turnaje.

5.1.1 Odehrání zápasu na jiném serveru než ten, který určil pořadatel turnaje, je možné pouze za souhlasu admina a za podmínky, že každý hráč dodá demo a screenshoty z utkání.

5.2 V případě, že hráč opustí server z technických důvodů, hra se pozastaví na konci daného kola nebo během nakupovací doby. Časový limit pro jeden tým je maximálně deset minut na zápas.

5.2.1 Pokud hráč nemůže pokračovat a tým má náhradníka na soupisce, má právo ho nasadit do utkání. Náhradník má 15 minut na připojení. Původní hráč nemá právo nahradit náhradníka po znovuzahájení hry.

5.2.2 Pokud není na soupisce týmu náhradník, tým musí hrát s menším počtem hráčů až do konce zápasu nebo do návratu původního hráče.

5.2.3 Pokud tým chce nasadit hráče mimo soupisku, musí postupovat podle bodu 3.5.

5.3 Pokud tým žádá o pauzu a je připraven pokračovat, informuje svého soupeře a soupeř potvrdí odpauzování.

5.4 Pokud čekací doba přesáhne 15 minut, soupeřící tým může vyzvat protivníka k pokračování ve hře. Pokud tým s chybějícím hráčem neuposlechne, bude suspendován.

5.4.1 Nedokončení hry může vést k kontumaci, a protestující tým musí dodat adminovi screenshot.

5.5 V případě serverových problémů, které hráči nemohou ovlivnit, je třeba kontaktovat admina turnaje.

5.6 Při výpadku serveru se hra vrátí do posledního bodu uložení, jak to zajišťuje serverový plug-in. Finance budou převedeny, zbraně však zůstanou zachovány.

5.7 V případě zjištění nebo nahlášení zneužití serveru nebo narušení turnaje bude tým postihnut vysokým trestem a může být suspendován.

6 Mapy

6.1 Každý turnaj bude specifikovat konkrétní postup při banování map.

6.2 Výběr strany bude podléhat pravidlům dané soutěže, buď prostřednictvím kníže roundu, nebo předem, kdy si týmy volí stranu na mapě soupeře.

OFICIÁLNÍ MAPY PRO 5 v 5 turnaje jsou:

de_inferno

de_mirage

de_nuke

de_overpass

de_ancient

de_vertigo

de_anubis

7 Zakázané pozice

7.1 Účastníci jsou striktně zakázáni využívat chyby v mapě a provádět pixel-walky. Pouze klasické boosty jsou povoleny, kde se hráč dostane sám nebo s pomocí spoluhráčů.

7.2 Výjimečné situace budou posouzeny adminem zápasu nebo vedením soutěže.

8 Zakázané programy a další zákazy vedoucí k suspendaci

8.1 Veškeré externí programy, které poskytují hráčům neoprávněnou výhodu nebo mění vlastnosti hry, jsou důrazně zakázány.

8.1.1 Jakékoli úpravy v ovladačích grafiky jsou zakázány.

8.2 Hráči nesmí používat vlastní modely zbraní a jiných objektů, včetně modelů ostatních hráčů.

8.3 Wall-bugování je striktně zakázáno, stejně jako zneužívání jakýchkoli bugů v hře.

8.4 Všechny formy SKINCHANGER jsou v průběhu všech zápasů a turnajů přísně zakázány.

8.5 Skiny hráčů jsou povoleny ve všech utkáních.

9 Vedení soutěží

9.1 Vedení soutěže má oprávnění monitorovat všechna utkání příslušného turnaje. Identitu admina může každý tým a hráč ověřit na komunikačním kanálu soutěže.

9.1.1 Během skupinové fáze nebude admin přítomen na serveru. Pokud zaznamenáte nějaké porušení pravidel od některého hráče, zastavte zápas a s důkazy kontaktujte vedení soutěže nebo adminy na platformě turnaje (DISCORD).

9.2 Každý admin a člen vedení soutěže může uložit sankce za nedodržování pravidel a potrestat tým pouze na základě předložených důkazů, jako jsou screenshoty, demo, GOTV nebo logy.

9.3 Admin má pravomoc rozhodnout o trestu pro tým nebo jeho vyloučení ze soutěže. Délku trestu určuje vedení soutěže.

9.4 Pouze admin a vedení soutěže jsou oprávněni interpretovat pravidla a mají právo na jejich aktualizaci a úpravy.

9.5 Proti rozhodnutí admina lze podat odvolání k vyššímu vedení soutěže, které následně vydá finální rozsudek v daném případě.

10 Důvody a příčiny suspendace

10.1 O konečném rozsahu nebo hodnotě trestu rozhoduje admin nebo vedení soutěže.

10.2 Základní prohřešky

10.2.1 Podvádění a zabanování

10.2.2 Smurfing

10.2.3 Nedodání dema

10.2.4 Účast neregistrovaného hráče

10.2.5 Skinchanger

10.2.6 Nesportovní chování, vulgarity

10.2.7 Porušení výše uvedených pravidel

10.2.8 Přesunutí hráče do týmu soupeře

10.2.9 Využívání chyb a bugů ve hře/mapě

10.2.10 Odpauzování hry bez předchozího upozornění

11 Obecná ustanovení

11.1 Během celého turnaje je nezbytné dodržovat pravidla fair play.

11.1.1 Vzhledem k odlišným povahám nelze tyto prohřešky porovnávat, a proto bude každý případ řešen individuálně.

11.2 Běžná porušení fair play

11.2.1 Podplácení / pokus o podplácení.

11.2.2 Sázky a jejich ovlivňování.

11.2.3 Vyhrožování, nadávky.

11.2.4 Úmyslná prohra nebo ovlivňování výsledku.

11.3 Případy VAC banu jsou v naprosté většině případů překážkou pro účast v soutěžích stránky.

11.3.1 Pokud byl účet zabanován VAC z jiného důvodu než cheating, může hráč požádat vedení soutěže o povolení účasti v soutěži.

11.3.2 Pokud je délka VAC banu delší než 500 dní, může hráč v turnaji startovat.

11.4 Obcházení banu a vytváření multi-úctů vede k permanentnímu zákazu účasti v soutěžích.

11.5 Neslušné chování, vulgarity a útoky na soupeře od člena týmu mohou být potrestány nejen vůči tomuto hráči, ale i vůči celému týmu. Stejně tak nerespektování soupeře.

11.5.1 Kapitán týmu je odpovědný za chování jednotlivých členů týmu a v případech uvedených v bodě 11.5 by měl jednat k usměrnění člena týmu.

11.6 Pokud soupeř opustí hru, musíte tuto skutečnost doložit screenshotem nebo in-eye demem. Není dovoleno zadat konečný výsledek, pouze přiložit screenshot aktuální tabulky.

11.6.1 O případné kontumaci rozhoduje admin nebo vedení soutěže.

11.7 Coaching je v soutěžích povolen; trenér celku se před zahájením hry musí zapsat jako kouč k příslušnému týmu.

11.7.1 Pokud se trenér připojí k týmu soupeře a nebude reagovat na výzvy k odpojení nebo přepojení, bude ze zápasu vyhozen a zakázán mu bude přístup k zápasu.

11.8 Kapitán každého týmu je odpovědný za chování svých spoluhráčů. Pokud některý z nich jedná v rozporu s pravidly, je kapitán povinen to nahlásit příslušnému adminovi.

11.8.1 V opačném případě může být trest udělen nejen provinivšímu se hráči, ale i celému týmu.

11.9 Jakékoli rasistické nadávky a urážlivé názvy týmů jsou přísně zakázány. Porušení tohoto pravidla povede k vyloučení celku z turnaje a suspendaci kapitána.

11.10 V názvu týmů jsou zakázány jakékoliv nadávky a urážlivá hesla. V tomto případě je trest stejný jako v bodě 11.9.

11.11 Každý tým má právo v průběhu zápasu vzdát se. V takovém případě bude soupeři přičtena automatická výhra.

11.11.1 Pokud se tato situace vyskytne v turnaji s vstupním poplatkem, tým ztrácí právo na jeho navrácení.

12 Finanční a hmotné výhry

12.1 Po zaplacení vstupního poplatku má tým možnost zažádat o jeho vrácení nejpozději do začátku úvodního zápasu příslušného turnaje.

12.1.1 V případě vrácení poplatku je tým povinen potvrdit své odstoupení z turnaje.

12.2 Stránka si vyhrazuje právo poslat peněžní nebo hmotné odměny do 30 kalendářních dnů po ukončení soutěže.

12.3 Pokud za tým nastoupí hráč, který není členem základní sestavy, jeho podíl bude vyplacen organizaci, za kterou nastoupil.

12.3.1 Pokud tým není spojen s žádnou registrovanou organizací, bude výherní částka vyplacena kapitánovi nebo vedoucímu mužstvu.

12.4 Výherce je povinen stránce poskytnout adresu nebo účet pro doručení výhry nejpozději do 14 kalendářních dnů po ukončení soutěže.

12.5 V případě, že výherce odmítne převzít hmotnou výhru přímo od přepravní společnosti, může dojít k propadnutí výhry nebo může být požadována úhrada za opakované odeslání výhry.