

HITPOINT

LOL ERL - Czechia and Slovakia
Oficiální pravidla
2018

OBSAH

1. Způsobilost a státní příslušnost.....	3
2. Podmínky a požadavky..	4
3. Herní soupisky a přestupy.....	5
4. Offline	
Část.....	6
5. Online část.....	7
6. Postihy hráčů a sportovní chování.....	9
7. Formát ligy a pravidla zahájení.....	10

1. Způsobilost a státní příslušnost

1.1 Angažmá hráčů v lize

Účast v lize je podmíněna státní příslušností většiny členů (60 %) přihlášeného týmu. **Hráči v European Regional League** (dále jen ERL) musí být schopni prokázat své státní občanství a to libovolnou, oficiální cestou. Tým může mít maximálně **dva** hráče bez platného občanství v rámci České nebo Slovenské republiky.

1.2 Způsobilost hráčů

- Hráči se mohou účastnit pouze jedné ERL v každé části sezóny.
 - V každé části sezóny mohou hrát v libovolné ERL.
 - Hráč bude v konkrétní lize pro určitou část sezóny uzamčen, po odehrání více než 50 % základní hrací části dané ligy.

Z důvodu prokázání způsobilosti pro participaci v lize musí být hráči schopni prokázat následující informace o své osobě:

Věk

Žádný hráč nebude shledán způsobilým pro účast v jakémkoli ERL zápase před oficiálním dovršením věku 16 let.

Pracovní způsobilost

Hráči musí být schopni prokázat pracovní způsobilost.

- **Všichni** hráči z členských zemí EU musí poskytnout kopii platného cestovního pasu či občanského průkazu.
 - Hráči ze země mimo EU musí dodat platné vízum a schválené pracovní povolení na území ČR.

1.3 Vlastnictví

- Týmy/organizace se mohou účastnit pouze jedné ERL ligy v každé části.
- Organizace musí splnit čekací časovou lhůtu pro přesun z jedné ERL ligy do jiné. Ta činí celou **jednu** část ERL ligy.
- Majitelé mohou vlastnit pouze jediný ERL tým v celé Evropě.
- Jakýkoli majetkový vztah k jiné organizaci/týmu není povolen.
- Vlastnictví organizace/týmu musí být jasně oznámeno organizátorům od počátku ligy.

1.4 Participace v ERL

- LCS hráči se mohou připojit do ERL za předpokladu, že obdrží povolení od svého mateřského týmu.
- Hráči, kteří jsou aktuálně součástí **hlavní soupisky** některého z týmů v jakékoli premiérové

lize (EU LCS, LCK, LPL, IWC atd.), mají **striktně zakázáno** zasahovat do ERL.

- Hráč, který odehraje více než **10 zápasů** v současné části LCS, se již nemůže připojit do této ERL.

1.5 Dodatečné požadavky pro získání slotu v ERC / ERCQ

- ERC / ERCQ tým musí pro pokračování zachovat minimálně 3 hráče (60 %) z hlavní soupisky, díky které se tým kvalifikoval.

2. Podmínky a požadavky

2.1 Vztah hráčů a organizátora

- Hráč je povinen ohlásit organizátorovi veškeré tresty, které obdržel na jakýkoli herní účet (ban).
- Hráč je povinen asistovat organizátorovi při jakémkoli vyšetřování v rámci porušování pravidel.

2.2 Podmínky pro organizace/týmy

- Organizace/tým musí nejpozději 48 hodin před zahájením ligy odevzdat:
 - Logo ve formátu rastrové i vektorové grafiky
 - Název týmu
 - Fotky hráčů ve stejnokroji
- Název týmu, logo a případně jiné materiály musí být řádně schváleny organizátorem před vpuštěním do ligy.
- Organizace/tým musí hlásit jakékoli změny v logu, jméně nebo grafické úpravě minimálně týden před konkrétní změnou. Organizátor může změny v průběhu ligy odmítnout.
- Organizace/tým musí hlásit jakékoli změny ve svém vlastnictví či právní formě.

2.3 Sponzorství a partnerství

Každý tým má právo využít svého postavení v lize pro oslovení obchodních partnerů. Týmům bude poskytnuta veškerá možná asistence a případná konzultace. Kromě listu nepovolených společností má tým možnost oslovovat libovolné odvětví. List může být v průběhu ligy upravován.

2.4 List nepovolených partnerů

- Sázkové společnosti: definováno jako všechny stránky, které nabádají k sázkám na jakékoli činnosti, včetně kasina, pokeru atd.
- Návykové látky, psychotropní látky, lékárenské produkty, léky.
- Stránky propagující/nabízející jakékoli věci v rozporu s pravidly hry League of Legends
- Zbraně, munice, výbušniny.
- Stránky či obchody nabízející erotické produkty nebo pornografii.
- Produkty nebo služby přímé konkurence.
- Tabákové produkty.
- Alkohol a alkoholické produkty.

3. Herní soupisky a přestupy

Organizace/tým ručí organizátorovi za včasné nastoupení do všech zápasů a za schopnost neustále pokračovat v lize v souladu s níže uvedenými pravidly.

3.1 Hlavní soupiska

- Tým se hlásí do ligy s **5 aktivními členy** v hlavní soupisce.
- Žádost o změnu v hlavní soupisce musí tým/organizace podat minimálně 7 dní před oficiálním uvedením.
- Do hlavní soupisky týmu se nemohou během **základní části** připojit následující hráči:
 - Hráči z jiného, konkurenčního týmu v ERL.
 - Hráči, kteří nejsou součástí ligy ERL od samého počátku - o udělení výjimky rozhoduje organizátor. Důvodem pro udělení výjimky může být ban hráče, zdravotní stav nebo úmrtí.
 - Hráči s aktuálně trvajícím trestem za porušování pravidel, či nespportovní chování.
- Opuštění hlavní soupisky či předčasné rozvázání kontraktu s organizací může být zdrojem postihu pro oba figurující subjekty.
- Pro odehrání zápasu je nutné, aby **minimálně 3 hráči** (60 %) byli součástí hlavní soupisky.
- Hráč z hlavní soupisky může získat status "free agent" po schválení jeho mateřského organizace a organizátora.

Hitpoint.cz si nárokuje právo povolit nebo zamítnout účast libovolného hráče. Důvodem pro zamítnutí účasti může být:

- Podezření z nezpůsobilosti
- Porušení pravidel
- Nespportovní chování
- Nesplnění požadavků ligy
- Toxicita a narušování herní komunity na sociálních sítích nebo přímo v League of Legends

3.2 Náhradní soupiska

- Tým se hlásí do ligy s **minimálně jedním** až maximálně 5 náhradními členy.
 - Nástup náhradního člena musí být hlášen minimálně 24 hodin před zápasem, kterého se má zmíněný hráč účastnit.
- Pouze jeden náhradní člen se může účastnit offline eventu v rámci herního celku.
- Náhradník má právo si zažádat o uvolnění statusu "free agent" v rámci ERL.

4. Offline část

Po celou dobu základní části a části playoff si hráč zajišťuje herní vybavení sám, případně tým/organizace na základě vzájemné dohody.

4.1 Vybavení

- Organizátor zajistí hráči následující vybavení:
 - PC a monitor
 - Stůl a židle
 - Headset

- Hráč si ve vztahu s týmem musí zajistit:
 - PC myš
 - Klávesnice
 - Podložka

4.2 Kontrola vybavení

V rámci pravidel hráč nemůže používat upravené vybavení a vybavení s vlastním softwarem. Vybavení všech hráčů musí být nahlášeno organizátorovi 48 hodin před začátkem eventů.

V případě technických problémů musí mít hráč/tým náhradní vybavení. Toto vybavení musí být taktéž předem hlášeno pro kontrolu a zajištění fairplay.

4.3 Týmové oblečení

- Hráč se musí na eventě pohybovat v týmové uniformě.
- Pokud není řečeno jinak, hráč musí mít dlouhé kalhoty a uzavřenou obuv.
- Logo nebo název jeho týmu musí být viditelný z adresu/uniformy.
- Hráč na stage nastupuje v trikotu/dresu, který bude plně viditelný, stejně jako jeho obličej.
 - Pokud není řečeno jinak, zakázány jsou mikiny, kapuce atd...
- Trikot/uniforma musí být v barvách týmu nebo v neutrálních barvách.

Trenér týmu se po dobu trvání akce pohybuje v lehce formálním, formálním nebo společenském oblečení. Trenér týmu **nenosí** týmovou uniformu/dres. Trenér je připravený vystupovat před kamerou v rámci živého vysílání.

4.4 Programy třetí stran

- Instalace programů třetí stran není pro hráče povolena.
- Komunikace bude probíhat skrze hráčům předem specifikovaný program, jako je například

Teamspeak 3.

- Týmové komunikace budou nahrávány a organizátor si vyhrazuje právo je volně užívat.

4.5 Pohyb po areálu a pravidla

- Vstup do backstage, stage a šatny platí pouze pro členy hlavní soupisky, náhradníka a trenéra.
- Týmový manažer se může pohybovat v prostorách backstage a šatny pouze v průběhu zápasu jeho týmu/organizace.
- Trenér musí opustit stage před oficiálním spuštěním zápasu.
- Elektronika ani jiné bezdrátové zařízení nejsou povoleny na stage pro hráče i trenéra.
- Jídlo ani pití není povoleno v prostorách backstage a stage.
- Hráči hlavní soupisky, náhradní hráč, trenér i manažer týmu budou mít k dispozici prostory k odpočinku a přípravě.

5. Online část

Týmy musí být připraveny spustit zápas **15 minut** před plánovaným začátkem jejich zápasu.

Pozdní příchod	Sankce
0:00	Žádné sankce
5:00	ztráta banu #1
10:00	ztráta banu #1 a #2
15:00	ztráta banu #1, #2 a #3
25:00	automatická prohra

5.1 Tiebreakery

- V případě stejného bodového výsledku dvou týmů rozhodují vzájemné zápasy.
- V případě stejného bodového výsledku více než dvou týmů rozhoduje vzájemná tabulka.
- V případě nerozhodného výsledku vzájemné tabulky budou týmy dosazeny do single elimination pavouka.

5.2 Tournament klient

- Každému hráči hlavní soupisky bude poskytnut jeho vlastní účet na Tournament klient.
 - Náhradním hráčům bude poskytnut jejich vlastní účet na Tournament klient.
- Šampion, který nebude minimálně týden k dispozici na live serveru, nebude k dispozici pro pick.
- V případě problémů s určeným Tournament klientem musí být hráč připraven odehrát zápas na live serveru EU - Nordic and East.

- Pokud je nějaký z hráčů nucený z jakéhokoli důvodu opustit "pick and ban phase", je povinen upozornit organizátora a odůvodnit opuštění lobby. V opačném případě může být týmu udělena sankce.
- Hráči musí dodržovat "pick order" a být seřazeni v následujícím pořadí:

TOP LANE
JUNGLE
MID LANE
AD CARRY
SUPPORT

- Jména hráčů nesmí obsahovat vulgární, rasistické, sexuální či jinak urážlivé narážky.
- O změnu jména v průběhu ligy musí hráč požádat organizátora.

5.3 Pauza a technické problémy

- V případě odpojení nějakého z hráčů musí být okamžitě použit příkaz /pause/.
 - Jeden ze zástupců týmu musí okamžitě kontaktovat organizátora a odůvodnit pauzu.
 - Pauza je povolena pouze pro technické účely a není součástí oficiálního zápasu.
 - Neúměrně užitá pauza může vést z diskvalifikaci.

5.4 Remake

- Hráči mají právo požádat o remake za následujících podmínek:
 - Není ještě ani 2. minuta hry.
 - Nebylo-li ze strany žadatelského týmu užito jediné kouzlo do poskoků, hráčů ani příšer.
 - Nebyl-li ze strany žadatelského týmu položený žádný z totemů (warda).
 - Nebyla-li ze strany žadatelského týmu překročena řeka.
 - Hráči obou týmů se ještě nespátřili vzájemně.

5.5 Předčasné ukončení zápasu

- Organizátor si vyhrazuje právo ukončit zápas předčasně a udělit tak jednomu z týmů kontumační výhru. Toto pravidlo je využíváno pouze v krizových případech a při velkých technických problémech.

Organizátor může využít výše uvedené pravidlo za předpokladu, že platí jeden či více z uvedených scénářů:

- Rozdíl mezi finančním stavem obou týmů je větší než 33%.
- Rozdíl mezi týmy je více než 7 zničených věží.
- Rozdíl mezi týmy je více než 2 zničené inhibitory.

Pro veškeré scénáře také platí, že hra musí překročit 20 minut.

6. Postihy hráčů a sportovní chování

Hráč, který je členem ERL - definováno jako člen hlavní nebo náhradní soupisky, může obdržet postih za nedodržování níže uvedených pravidel.

6.1 Nepovolené chování

- Záměrné pošpiňování jména ostatních týmů, ligy nebo organizátora.
- Slovní útoky na veřejnost, agresivní, vulgární nebo jiné výrazně nevhodné chování.
- Vyhrožování, rasismus a jiné nenávistné projevy.
- Kriminální aktivita.

6.2 Nesportovní chování

- "Hacking" - jakékoli programy ovlivňující přímo herní projev nebo rozhraní klienta.
- Kooperace se soupeřem - vzájemná domluva dvou nebo více hráčů mimo standardy kompetitivního zápasu.
- Rozdělování cen - **předem domluvené**, vzájemné sdílení finančních ohodnocení.
- "Softplay" - hráč by měl každý svůj zápas odehrát "naplno". Záměrné ovlivňování výsledků svých nebo týmových bude trestáno.
- Předčasné opuštění zápasu, který je v průběhu.
- Jakékoli jiné projevy nerespektování soupeře i ligy.

6.3 Publikování a konzultace

- Hráč se zavazuje nepublikovat informace (bez konzultace s organizátorem), které byly určeny pouze jeho osobě či skupině osob.
- Hráč nebude veřejně publikovat důvěrné informace týkající se ligy a jí příbuzných aktivit před uveřejněním organizátora.

7. Formát ligy a pravidla zahájení

Žádný zápas nemůže být spuštěn bez pokynů produkce. Hráči před pauzou, v průběhu série, musí založit novou lobby, ve které budou připraveni v plném počtu.

7.1 Série

- Základní část ligy se hraje formátem BO3
 - Mezi hrami má tým právo na 5 minut pauzy i v případě zpoždění.
- Playoff část ligy se hraje formátem BO5
 - Mezi hrami má tým právo na 7 minut pauzy i v případě zpoždění.
- Offline semifinále a finále se hrají formátem BO5
 - Mezi hrami má tým právo na 7 minut pauzy i v případě zpoždění.