

# Pravidla ESL Summer Cupu 2010

## Základní pravidla

**Admin turnaje:**

wX | Robi – icq: 287862074

### **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/](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.

## Účty klanů

### **Požadavky**

všechny týmy ESL Summer Cupu musí mít vyplněny následující informace:

- Bydliště (zemi, kde žijí)
- Min. 4 herní účty hráčů (vyplněný TMN:F účet v profilu hráčů)
- Webové stránky týmu

## Plánování zápasu

V tomto turnaji nebudou žádné pevně stanovené termíny, kdy se má zápas odehrát. Na každé kolo bude vymezeno 7 dní, během kterých se zápas odehraje (v den, na kterém se týmy dohodnou). Pokud se stane, že se týmy nedohodnou na žádném termínu, zápas se pojede v termínu vybraným adminem, a to neděle 20:00.

### **Nedostavení se k zápasu**

Pokud se tým nedostaví k zápasu do 15 minut po dohodnutém (výchozím) termínu, kontumačně prohrává. Jelikož jsou prázdniny, je doba dovolených, takže se nebudou rozdávat Penalty Points za nedostavení se k zápasu.

## Struktura turnaje

### **Playoff fáze**

- turnaj se pojede nejjednodušším možným systémem, a to klasický single elimination pavouk pro 8 (16) týmů
- velikost pavouka bude záviset na počtu přihlášených týmů (pokud bude roven nebo vyšší než 12, pojede se v pavouku o 4 kolech pro 16 týmů
- pro každé kolo budou vydány nové 3 minimapky technického charakteru, a to vždy v neděli po 20h

## **Harmonogram turnaje**

1. týden:	Pondělí 9.8. –	Neděle 15.8.
2. týden:	Pondělí 16.8. –	Neděle 22.8.
3. týden:	Pondělí 23.8. –	Neděle 29.8.
(4. týden:	Pondělí 30.8. –	Neděle 5.9.)

## **Výchozí termín**

Neděle 20:00

## **Záznamy ze zápasů**

Týmy jsou povinny dělat na konci každé mapy screen, kde je vidět skóre týmů v zápase. Tyto screeny musí být poté nahrány na ESL web.

- pokud se tak nestane, oba týmy dostanou 1 PP za každý chybějící screen.

## **Servery**

Servery na zápas si zajišťují týmy samy. Je na vás, na jakém serveru pojedete, pokud se nebudete moct dohodnout, nebo nebudete mít k dispozici žádný server, nahlašte to adminovi, server vám bude poskytnut.

Každý tým má právo na minimálně 2 zahřívací kola na každé mapě.

Hráči jsou povinni na zápasy mít čitelný nick a klan tag.

## **Nastavení serveru**

Game Name: např. Tým A vs Tým B (záleží na dohodě)

Game Mode: Teams

Password: např. esl (záleží na dohodě)

Team max points: 8

Point limit: 7

Disable respawn: enabled (nejde respawn)

Finish time out: 10s

## **Formát zápasů**

3 mapy na team mode do 7 bodů, 4v4 na každé mapě – hráči se mohou střídat mezi jednotlivými mapami.

Počítají se vyhrané body, takže možné výsledky: 3-0, 2-1, 1-2, 0-3

## **Během hry**

### **Střídání hráčů**

Střídání hráčů během mapy je zakázáno. Hráči se mohou střídat jen pro WU, nikoli po startu mapy. Start mapy nastává po WU, oba týmy musejí dát najevo, že souhlasí se startem, např. „GL HF“.

### **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 zjetá 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 podobně, 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.