

Pravidla turnaje

Reloader.gg

Live published version · No effective date set — last revised 2026-09-27 · generated 2026-10-28 · machine translation (cs)

This is a copy of the currently published document. It is not a signed record.

1. O těchto pravidlech

1.1. Tato Pravidla turnajů („Pravidla“) tvoří součást Obchodních podmínek Reloadery („OP“). Pojmy definované v OP mají zde stejný význam. V případě rozporu mezi těmito Pravidly a OP mají OP přednost.

1.2. Tato Pravidla se vztahují na každou soutěž pořádanou na platformě Reloadery:

- (a) Týdenní turnaje („weeklies“), včetně jejich týdenních playoff a cyklového Grand Finále;
- (b) běžné turnaje ve formátu jednoduchého vyřazování, skupinové fáze s následným playoff a vlastních formátů; a
- (c) turnaje volný souboj („FFA“) / deathmatch.

1.3. Turnaje jsou pořádány na reloader.gg a na stránkách aliancí (například <alliance>.reloader.gg). Turnaj pořádaný aliancí nebo spolupořádaný více aliancemi probíhá na platformě Reloadery podle těchto Pravidel. Pořadatel stanoví podrobnosti každé akce na její stránce akce (u weeklies na stránce série). Příklady zahrnují hru, formát, velikost týmu, data a časy, nastavení registrace, požadavek na Discord a případnou výhru. V těchto Pravidlech „pořadatel“ znamená alianci nebo tým Reloadery pořádající akci, spolu s admins, které jmenuje.

1.4. Mnoho hodnot v těchto Pravidlech lze nastavit pro jednotlivou sérii nebo akci. Tam, kde má platforma výchozí hodnotu, tato Pravidla ji uvádějí jako „ve výchozím nastavení ... pokud stránka série neuvádí jinak“. Platí hodnota uvedená na stránce série nebo akce. Když týdenní série změní svá pravidla, změna se vztahuje na týdny vytvořené po této změně. Již vytvořené týdny si ponechávají pravidla, se kterými byly zahájeny.

1.5. Všechny časy jsou uvedeny v koordinovaném světovém čase (UTC).

1.6. Soutěže Pick'Ems se těmito Pravidly neřídí. Řídí se Pravidly hry.

1.7. Tato Pravidla mohou být přeložena. Pokud se překlad liší od anglické verze, má přednost anglická verze.

2. Způsobilost

2.1. Účet. Pro účast v týdenní sérii potřebujete účet Reloadery. Váš účet musí být aktivní. Nesmí být zablokovaný, pozastavený, čekající na zrušení nebo dobrovolně vyloučený (self-excluded). Účet v kterémkoli z těchto stavů nemůže na webu využívat funkce turnajů. Interní testovací a automatizované účty nemohou vytvořit týdenní tým, nemohou být do něj pozvány prostřednictvím uživatelského jména nebo e-mailu, ani do něj přidány jako náhradník.

2.2. Běžné turnaje. Stránka akce zobrazuje způsob registrace: pomocí účtu Reloadery na webu, prostřednictvím Discordu, nebo obojím. Pokud pořadatel povoluje obojí, musíte se registrovat s účtem Reloadery bez ohledu na to, který způsob použijete. Pokud akce umožňuje registraci pouze prostřednictvím Discordu, můžete se zúčastnit bez účtu Reloadery. Tato Pravidla se na vás i tak vztahují.

2.3. Jeden účet na osobu. OP povolují jeden účet na osobu. Účast s více než jedním účtem je zakázána (Oddíl 15).

2.4. Omezené a zakázané jurisdikce. OP uvádějí seznam Omezených a Zakázaných jurisdikcí. U týdenních odměn kontrolujeme jak zemi, ze které se váš účet zaregistroval, tak zemi vašeho posledního přihlášení. Pokud se kterákoli z nich nachází v omezené nebo zakázané jurisdikci, nevyplatíme ani peněžní část, ani bonusovou část odměny (Oddíl 14). Pokud nedokážeme potvrdit vaši uloženou zemi, odměnu nevyplatíme.

2.5. Věk a totožnost před peněžními výhrami. Peněžní část týdenní odměny vyplácíme až po ověření vaší totožnosti (KYC). Vaše ověření musí být stále platné. Ověřené KYC je způsob, jakým potvrzujeme, že je vám 18 nebo více let. Pokud v okamžiku splatnosti peněžní odměny ještě nejste ověřeni, otevřeme pro vás případ ověření. Odměnu můžeme vyplatit, jakmile budete ověřeni. Bonusová část odměny nevyžaduje KYC, ale pravidlo jurisdikce v Oddíle 2.4 se na ni i tak vztahuje.

3. Discord a herní ID

3.1. Požadavek na Discord (weeklies). Každá týdenní série nastavuje požadavek na Discord na vypnuto, volitelné nebo povinné. Stránka série zobrazuje toto nastavení a uvádí název Discord serveru pořadatele.

- (a) Povinné. Když kapitán registruje tým na týden a když spoluhráč nebo náhradník přijme pozvánku, musí mít daný hráč Discord účet propojený s Reloaderem. Musí být také členem serveru pořadatele. Pokud tomu tak není, akce je odmítnuta, dokud tomu tak nebude. Pokud v daný okamžik nemůžeme ověřit členství, akce je odmítnuta a můžete to zkusit znovu.
- (b) Volitelné. Zúčastnit se můžete oběma způsoby. Pokud nejste propojeni nebo nejste členem, zaznamenáme to a zašleme vám pozvánku na server.
- (c) Kontroly po registraci. Po uzavření registrace znovu zkontrolujeme každého člena každého přihlášeného týmu. Během probíhajícího týdne také provádíme pravidelné opětovné kontroly. Hráč, který není propojen nebo opustil server, je označen pořadatelem a je požádán o nápravu. Hráči nejsou automaticky odebíráni.

3.2. Požadavek na Discord (běžné turnaje). Pořadatel může vyžadovat členství na svém Discord serveru u hráčů, kteří se registrují na webu, u hráčů, kteří se registrují prostřednictvím Discordu, nebo u obou. Pro registraci na webu musíte mít také Discord propojený s vaším účtem Reloader. Toto kontrolujeme při registraci. Pokud nesplňujete požadavek, vaše registrace je odmítnuta.

3.3. Herní ID. Každý hráč potřebuje platné herní ID pro hru dané akce:

- (a) Counter-Strike 2: vaše SteamID64 (17místné číslo).
- (b) VALORANT: vaše Riot ID ve tvaru Jméno#TAG.

Týdenní tým se nemůže registrovat na týden, dokud každý hráč na soupisce, včetně případného náhradníka, nenastaví platné herní ID a nevyplní všechna povinná registrační pole na stránce série. Svě herní ID můžete aktualizovat i v době, kdy je vaše soupiska uzamčena. U weeklies je vaše herní ID zobrazeno pořadatelem a oběma týmům naplánovaného zápasu.

4. Týmy

Týdenní týmy

4.1. Formát. Týdenní týmy hrají 2v2. Tým má kapitána a jednoho spoluhráče. Může mít také jednoho náhradníka, který se nezapočítává do dvou míst. V danou chvíli můžete být v jedné sérii členem pouze jednoho týmu. Každá série je pro jednu hru a týmy a hodnocení v jedné sérii jsou oddělené od každé jiné série.

4.2. Vytvoření a pojmenování týmu. Kterýkoli způsobilý hráč může vytvořit tým a stává se jeho kapitánem. Název týmu musí mít 2–40 znaků a musí být v rámci série jedinečný; při porovnávání názvů se nerozlišuje velikost písmen. Volitelná zkratka (tag) má 1–6 písmen nebo číslic. Kapitán může tým přejmenovat a změnit jeho zkratku kdykoli, dokud je série otevřená, za stejných pravidel. Playoffové a Grand Finálové pavouky, které již byly vytvořeny, si zachovávají název, který měl tým v danou dobu.

4.3. Pozvánky. Pozvat může pouze kapitán. Kapitán může pozvat hráče pomocí uživatelského jména nebo e-mailu, nebo sdílet pozvánkový odkaz. Každá pozvánka obsazuje buď místo spoluhráče, nebo místo náhradníka.

- (a) Tým může mít pouze jednu čekající pozvánku na každé volné místo.
- (b) Kapitán může odeslat až 20 pozvánek za jakýchkoli 24 hodin.
- (c) Pozvánka na uživatelské jméno vyprší po 7 dnech. Pozvánka e-mailem nebo odkazem platí do dalšího uzavření registrace, nikdy však déle než 7 dní.
- (d) Kdokoli přijme pozvánku, včetně přijetí prostřednictvím odkazu, musí mít aktivní účet v dobrém stavu; smazané, pozastavené a interní testovací účty nemohou pozvánku přijmout.
- (d) E-mailovou pozvánku může přijmout pouze účet, který danou e-mailovou adresu používá a má ji ověřenou.
- (e) Kapitán může zrušit jakoukoli pozvánku, která je stále čekající.

4.4. Uzamčení soupisky. Soupiska týmu se uzamkne, jakmile se uzavře registrace na týden, na který je tým přihlášen. Zůstává uzamčena, dokud tento týden neskončí. Je také uzamčena, dokud je tým nasazen v probíhajícím Grand Finále. Zatímco je soupiska uzamčena, kapitán nemůže pozvat hráče, odebrat spoluhráče ani rozpustit tým a žádný člen nemůže odejít. Pořadatel může i nadále přidávat, odebírat nebo měnit náhradníka, i když je soupiska uzamčena.

4.5. Kapitánství. Pokud kapitán odejde, kapitánství přechází na zbývajícího spoluhráče. Neexistuje jiný způsob převodu kapitánství. Pokud odejde náhradník, na týmu se nic jiného nemění.

4.6. Odchod a rozpuštění. Kapitán může odebrat spoluhráče a kterýkoli člen může odejít, dokud je soupiska odemčena. Tým je rozpuštěn, když odejde jeho poslední hlavní hráč nebo když jej kapitán rozpustí. Náhradník rovněž odchází, když je tým rozpuštěn. Když je tým rozpuštěn:

- (a) jeho čekající pozvánky jsou zrušeny;
- (b) jeho přihlášky na týdně, jejichž registrace je stále otevřená, jsou staženy;
- (c) jeho čekající výzvy jsou zrušeny; a
- (d) jeho výsledky a hodnocení zůstávají zaznamenány.

Pořadatel může tým rovněž rozpustit, ale ne v době, kdy je jeho soupiska uzamčena.

Týmy v běžných turnajích

4.7. Velikost týmu. Stránka akce uvádí velikost týmu, od 1 (sólo) do 5 hráčů. Týmové akce mají 2 až 5 hráčů na tým. FFA a vlastní akce mohou být sólové nebo týmové.

4.8. Registrace a schválení. Hráč, který registruje tým, se stává jeho kapitánem. Ostatní hráči žádají o připojení k týmu nebo se připojují na pozvánku a kapitán každou žádost schvaluje nebo zamítá. Jakmile je soupiska plná, tým čeká na schválení pořadatelem. Účastní se pouze týmy schválené pořadatelem. Pořadatel může také tým zamítnout nebo jej přesunout na čekací listinu. Pořadatel nemůže zamítnout tým, který již byl vyřazen. Jakmile je zadáno jakékoli skóre, pořadatel nemůže zrušit schválení týmu.

4.9. Náhradník. V týmových formátech může mít každý tým jednoho náhradníka. Náhradník se nezapočítává do velikosti týmu a nemůže být kapitánem. Poté, co pořadatel potvrdí pavouka, může náhradníka přidat nebo změnit pouze pořadatel. Jedinou výjimkou je tým, který je stále na čekací listině.

4.10. Odchod. Můžete opustit svůj tým, dokud je registrace otevřená a pavouk nebyl zveřejněn. Nemůžete odejít poté, co je turnaj dokončen. Pokud kapitán odejde nebo je odebrán, kapitánem se stává nejdříve připojený zbývajícím schváleným členem. Pokud nezůstane žádný schválený člen, tým zůstává bez hráčů. Pořadatel může hráče kdykoli odebrat až do dokončení turnaje a informujeme o tom kapitána.

4.11. V běžných turnajích neexistuje funkce přejmenování týmu ani převodu kapitánství.

5. Týdenní turnaje: týden

5.1. Týden. Týdenní týden začíná v pondělí 00:00 UTC. Ve výchozím nastavení:

| Fáze | Výchozí čas (UTC) |

|---|---|

| Uzavření registrace | Středa 23:59 |

| Otevřená hra | Pondělí 00:00 až pátek 23:59 |

| Playoff semifinále | Sobota 18:00 |

| Playoff finále | Neděle 18:00 |

Stránka série může stanovit jiné časy.

5.2. Registrace. Kapitán registruje tým na daný týden. Můžete se registrovat na aktuální týden, dokud se neuzavře jeho registrace, a na následující týden. K registraci tým potřebuje dva hlavní hráče, platné herní ID pro každého hráče na soupisce, vyplněná všechna povinná registrační pole a splněný požadavek na Discord tam, kde se uplatňuje (Oddíl 3). Kapitán může tým odhlásit, dokud se neuzavře registrace, ale pouze pokud tým v daném týdnu ještě neodehrál žádný zápas.

5.3. Limity zápasů. Ve výchozím nastavení, pokud stránka série neuvádí jinak:

- (a) každý zápas se hraje na nejlepší ze 3 map;
- (b) tým může za týden odehrát nejvýše 8 zápasů v otevřené hře; a
- (c) tým potřebuje alespoň 5 dokončených výsledků za týden, aby byl způsobilý pro playoff daného

týdne.

Dva týmy se mohou v otevřené hře setkat pouze jednou za týden.

6. Týdenní turnaje: výzvy

6.1. Výzvy. Vyzývat mohou pouze kapitáni. Kapitán může vyzvat konkrétní tým (přímá výzva) nebo zveřejnit nabídku hledám soupeře, kterou může přijmout kapitán jakéhokoli jiného registrovaného týmu. Navrhovaný čas musí spadat do daného týdenního okna volné hry a nesmí být v minulosti. Tým může mít nejvýše 3 otevřené výzvy nebo nabídky současně. Kapitán, který výzvu zveřejnil, ji může zrušit, dokud čeká na vyřízení.

6.2. Kdy může tým odehrát zápas. Zápas vzniká pouze tehdy, jsou-li oba týmy registrovány na daný týden, mají dva hlavní hráče, nepřekročily svůj týdenní limit zápasů a v daném týdnu se ještě neutkaly. Tým rovněž nemůže začít nový zápas, dokud je kterýkoli z jeho zápasů dosud neodehraný, čeká na potvrzení nebo je v řešení sporu.

6.3. Vypršení platnosti. Výzva vyprší tím, co nastane dříve: navrhovaným časem zápasu, nebo, není-li na stránce série uvedeno jinak, standardně 12 hodinami od jejího odeslání.

6.4. Odmítnutí. Odmítnout lze pouze přímou výzvu, a to jen kapitánem vyzvaného týmu. Standardně, není-li na stránce série uvedeno jinak:

- (a) každý tým má 2 volná odmítnutí týdně;
- (b) každé další odmítnutí se počítá jako kontumační prohra: vyzývající tým je zaznamenán jako vítěz a výsledek se počítá do hodnocení, limitů zápasů a pravidla jednou týdně; a
- (c) přímá výzva, která vyprší nezodpovězena, se počítá jako odmítnutí.

Pokud by zaznamenání kontumace porušilo limit zápasů nebo pravidlo jednou týdně, kontumace se nezaznamená. Odmítnutí se přesto počítá.

7. Výsledky zápasů

Týdenní výsledky (volná hra, playoff a Grand Final)

7.1. Nahlašování. Po zápase kapitán kteréhokoli z týmů nahlásí výsledek jako skóre map. V zápase na nejlepší z N musí vítěz dosáhnout většiny map: například 2-0 nebo 2-1 v zápase na nejlepší ze 3. Kapitán může rovněž zadat skóre kol pro každou mapu. Pokud jsou skóre kol zadána, musí být uvedena pro každou odehranou mapu a musí odpovídat skóre map.

7.2. Potvrzení nebo zpochybnění. Kapitán druhého týmu poté nahlášený výsledek potvrdí nebo zpochybní. Kapitán nemůže potvrdit nahlášení vlastního týmu. Chce-li nahlášení zpochybnit, musí kapitán uvést, jaký je podle něj správný výsledek.

7.3. Automatické potvrzení. Pokud druhý kapitán výsledek ani nepotvrdí, ani nezpochybní, nahlášení se automaticky potvrdí. Standardně k tomu dojde 12 hodin po jeho odeslání, není-li na stránce série uvedeno jinak. Zpochybněný výsledek se nikdy nepotvrdí automaticky.

7.4. Konečné výsledky. Potvrzený výsledek, stejně jako kontumace, je konečný. Nelze jej zrušit a aktualizuje Reloader Rating (oddíl 10). Výsledky týdenního playoff a Grand Final se nahlašují stejným způsobem, na týdenním rozcestníku (hubu).

Výsledky pravidelných turnajů

7.5. Vyřazovací pavouky. Jakmile organizátor potvrdí pavouka první fáze, zaznamenává veškeré výsledky v této fázi organizátor a kapitáni nemohou nahlašovat. V ostatních případech nahlašují skóre oba kapitáni:

- (a) pokud se obě nahlášení přesně shodují, výsledek se zaznamená;
- (b) pokud se liší, zápas je ve sporu a organizátor jej rozhodne; a
- (c) kapitán může opravit vlastní nahlášení, dokud druhý kapitán nenahlásí výsledek.

Vyřazovací zápas nemůže skončit remízou. Zápas ve sporu blokuje postup vítěze, dokud není spor vyřešen.

7.6. Skupinové fáze. Výsledky zápasů skupinové fáze zadává organizátor.

7.7. FFA a vlastní akce. O výsledku rozhoduje a zaznamenává jej organizátor (oddíl 13).

8. Spory

8.1. Spory řeší organizátor. U týdenního zápasu může organizátor:

- (a) stanovit konečné skóre;
- (b) potvrdit nahlášené skóre tak, jak bylo odesláno; nebo
- (c) rozhodnout o kontumaci proti jednomu z týmů.

U zápasu pravidelného turnaje organizátor výsledek zaznamená.

8.2. Organizátor může zohlednit jakékoli informace poskytnuté kterýmkoli z týmů. Rozhodnutí organizátora o zápasu je pro danou akci konečné. Jedinou výjimkou je oprava výsledku pravidelného turnaje podle oddílu 9.4.

8.3. Každé rozhodnutí je zaznamenáno v našich záznamech (logách).

9. Neúčast, kontumace, volný postup, zrušení a resety

9.1. Týdenní hry. Organizátor může:

- (a) označit neúčast, avšak pouze poté, co uplynul plánovaný čas zápasu, a pouze pokud nebyl nahlášen žádný výsledek. Nepřítomný tým utrpí kontumační prohru;
- (b) rozhodnout o kontumaci proti kterémukoli z týmů v jakémkoli dosud nevyřešeném zápase;
- (c) zrušit zápas volné hry, který dosud nebyl vyřešen. Zrušený zápas nemá výsledek, neovlivňuje hodnocení a uvolňuje termín zápasu. Zápas playoff a Grand Final nelze zrušit, protože potřebují vítěze; a
- (d) přeložit zápas, který ještě nebyl odehrán.

9.2. Pravidelné turnaje: check-in. Používá-li akce check-in, otevírá se před začátkem. Standardně se otevírá 30 minut předem, není-li na stránce akce uvedeno jinak. Schválený tým, který se nezaregistroval (check-in) do doby, kdy check-in při zahájení skončí, je označen jako neúčast a nezúčastní se. Organizátor může místo toho zahájit turnaj bez check-inu. V takovém případě se zúčastní všechny schválené týmy.

9.3. Pravidelné turnaje: v pavouku. Organizátor může v neodehraném zápase označit jeden nebo oba týmy jako neúčastníci se.

- (a) Pokud je přítomen jeden tým, postupuje volným postupem (walkover). Skóre se nezaznamenává.
- (b) Pokud není přítomen žádný z týmů, zápas je zrušen a žádný z týmů nepostupuje.
- (c) Organizátor může přesunout tým mezi otevřenými pozicemi v pavouku, o nichž ještě nebylo rozhodnuto.

9.4. Pravidelné turnaje: resety. Organizátor může zaznamenaný výsledek resetovat. Reset zároveň zruší veškeré pozdější výsledky, které na něm závisely. Finále nelze resetovat a žádný výsledek nelze resetovat, jakmile bylo odehráno finále na jeho cestě.

9.5. Každá neúčast, volný postup, zrušení, přesun a reset se zaznamenávají do trvalého záznamu akce daného turnaje.

10. Reloader Rating (RR)

10.1. Každý týdenní tým má Reloader Rating („RR“), hodnocení ve stylu Elo. Tým začíná na hodnotě 1000. Jeho hodnocení se mění po každém vyřešeném výsledku, který odehraje: potvrzené výsledky, kontumace, zápasy playoff a zápasy Grand Final.

10.2. U každého výsledku je změna rovna $K \times (\text{skóre} - \text{očekávané skóre})$. Skóre je 1 za výhru a 0 za prohru. Očekávané skóre je $1 / (1 + 10^{((\text{hodnocení soupeře} - \text{vlastní hodnocení}) / 400)})$. Změna se zaokrouhluje na nejbližší celé číslo.

10.3. Standardně, není-li na stránce série uvedeno jinak, je K rovno 32. Zdvojnásobuje se pro prvních 3 výsledky týmu, dokud je jeho hodnocení prozatímní. Každý tým používá vlastní K, takže se změny obou týmů nemusí sčítat na nulu.

10.4. RR týmu nikdy nevyprchává a nikdy se neresetuje. Zůstává s týmem, i po jeho zrušení. Hodnocení jsou oddělená pro každou sérii.

10.5. RR se používá pouze k žebříčkovému řazení týmů, rozhodování remíz a určení držitele odměny (bounty), jak popisují tato Pravidla. Nemá žádnou peněžní hodnotu a nelze jej převádět, směňovat ani vybírat.

11. Týdenní žebříček a playoff

11.1. Způsobilost. Tým je způsobilý pro týdenní playoff, pokud má daný týden alespoň minimální počet vyřešených výsledků volné hry (oddíl 5.3). Do počtu se počítají jak potvrzené výsledky, tak kontumace. Tým rovněž musí mít stále dva hlavní hráče v aktivním týmu.

11.2. Žebříček. Způsobilé týmy jsou seřazeny podle celkového RR získaného v daném týdnu volné hry. Týmy se stejným výsledkem se rozliší v tomto pořadí:

- vzájemné výhry mezi týmy se shodným výsledkem;
- rozdíl v mapách;
- rozdíl v kolech;
- aktuální RR; a
- pevně stanovené technické pořadí.

11.3. Nasazení. Nasazení proběhne, jakmile skončí volná hra a všechny zápasy volné hry jsou vyřešeny. Pokud jsou některé zápasy stále nevyřešeny, nasazení proběhne hodinu před semifinále a nevyřešené zápasy se nezapočítávají. Organizátor může playoff nasadit i dříve, jakmile skončí volná hra. Čekající výzvy vyprší v okamžiku nasazení. Nasazení je poté pevně dané. Výsledek potvrzený později stále mění RR, ale nemění nasazení.

11.4. Playoff. Standardně hraje nejlepších 4 týmy, není-li na stránce série nastaveno 2:

- (a) při 4 týmech je semifinále 1. proti 4. a 2. proti 3.;
- (b) při 3 týmech postupuje nejlepší nasazený tým přímo do finále;
- (c) při méně než 2 způsobilých týmech se daný týden playoff nekoná.

Zápasy playoff se hrají na nejlepší z počtu daných délkou zápasu v dané sérii (oddíl 5.3). Organizátor nemůže přímo měnit pavouka týdenního playoff. Výsledky se potvrzují na týdenním rozcestníku (hubu) a opravují ze správcovské stránky série podle oddílů 8 a 9.

11.5. Umístění. Vítěz playoff končí 1. a je šampionem daného týdne. Poražený finalista končí 2. Oba poražení semifinalisté končí na 3. místě.

12. Cykly, body a Grand Final

12.1. Cykly. Týdenní série probíhá v cyklech. Standardně, není-li na stránce série uvedeno jinak, cyklus tvoří 4 týdenní týdny následované jedním týdnem Grand Final. Série může nastavit 4 až 8 týdenních týdnů. V týdnu Grand Final se týdenní hra nehraje. Pokud série nemá Grand Final, hraje se tento týden jako běžný týdenní týden.

12.2. Body cyklu. Týmy získávají body z každého týdne cyklu. Standardně, není-li na stránce série uvedeno jinak, tým získává:

Výsledek	Body
Vítěz týdenního playoff	100
Poražený finalista	70
Poražený semifinalista	40
Každá výhra v zápase volné hry, včetně kontumační výhry	5

12.3. Žebříček cyklu. Týmy jsou řazeny podle:

- bodů cyklu;
- poté počtu týdenních titulů;
- poté aktuálního RR;
- poté pevně stanoveného technického pořadí.

12.4. Kvalifikace do Grand Final. Pro kvalifikaci do Grand Final potřebuje tým více než 0 bodů cyklu a dva hlavní hráče v aktivním týmu. Pole tvoří:

- (a) 8 týmů, pokud je série nastavena na 8 a kvalifikuje se alespoň 8 týmů;
- (b) jinak 4 týmy, pokud se kvalifikují alespoň 4;
- (c) jinak se pro daný cyklus Grand Final nekoná a nevzniká žádná odměna pro šampiona cyklu.

Pole nikdy neobsahuje volné losy (byes).

12.5. Nasazení a rozvrh. Grand Final se nasazuje podle žebříčku cyklu. Nasazení začíná od pondělí 00:00 UTC týdne Grand Final. Pokud je některý týden cyklu stále nedokončen, nasazení počká až 24 hodin a poté použije pouze dokončené týdny. Standardně se zápasy hrají následovně (stránka série může nastavit jiné časy a organizátor může čas zápasu přesunout):

Kolo	Standardní čas (UTC)	Délka
Čtvrtfinále	Pátek 17:00	na nejlepší ze 3
Semifinále	Sobota 17:00	na nejlepší ze 3
Finále	Neděle 17:00	na nejlepší ze 5

Grand Final se 4 týmy začíná semifinále v sobotu.

12.6. Vítěz Grand Final je šampionem cyklu.

13. Formáty běžných turnajů

13.1. Hry a typy. Běžné turnaje se hrají ve hře Counter-Strike 2 nebo VALORANT. Stránka akce uvádí typ: sólo, týmový, deathmatch (FFA) nebo vlastní (custom).

13.2. Registrační okno a limit. Stránka akce uvádí, kdy registrace začíná a končí, a maximální počet účastníků. Po dosažení limitu jsou další registrace odmítány. Poté, co organizátor potvrdí pavouk nebo skupiny první fáze, jsou nové registrace zařazeny na čekací listinu. Organizátor může čekací listinu ponechat otevřenou i po uzavření registrace.

13.3. Čekací listina. Čekací listina funguje na principu „kdo dřív přijde, ten dřív mele“. U týmových formátů jsou na čekací listinu zařazovány celé týmy. U formátů s jednotlivými účastníky (1v1, FFA a vlastní formáty) jsou na čekací listinu zařazováni jednotliví hráči. Organizátor může položky z čekací listiny povýšit na účastníky nebo je odmítnout. Položka na čekací listině se stává účastníkem až tehdy, kdy jí organizátor přidělí místo.

13.4. Vyřazovací systém (single elimination). Pavouk pojme až 128 účastníků. Organizátor pavouk nasadí a potvrdí. Pokud počet účastníků není mocninou dvou, volný postup („bye“) obdrží nejlépe nasazení účastníci, přičemž organizátor každý volný postup potvrzuje. Vítěz finále se stává mistrem a poražený druhým místem. O třetím místě se nerozhoduje.

13.5. Skupinová fáze a poté play-off. Skupiny hrají systémem každý s každým. Ve výchozím nastavení, pokud stránka akce nestanoví jinak, mají skupiny až 10 týmů a do další fáze postupují nejlepší 2 týmy z každé skupiny. Za výhru se uděluje 3 body, za remízu 1 bod a za prohru 0 bodů. Týmy se stejným počtem bodů se odliší podle:

- bodů ze vzájemných zápasů mezi vyrovnanými týmy;
- poté rozdílu skóre;
- poté nasazení.

Pořadí ve skupině se stává konečným ve chvíli, kdy organizátor tuto fázi uzavře. Play-off pavouk se nasazuje podle tohoto pořadí.

13.6. FFA / deathmatch. Účastníci jsou rozřazeni do skupin, přičemž organizátor skupiny finalizuje po uzavření registrace. Organizátor posouvá hráče z kola do kola, maximálně v rámci 8 kol. Organizátor vyhlašuje 1., 2. a 3. místo.

13.7. Vlastní formát (custom). Organizátor pořádá turnaj podle vlastního formátu a vyhlašuje 1., 2. a 3. místo.

13.8. Časy zápasů. Organizátor stanovuje časy zápasů v UTC a může je měnit. Jakmile jsou dvojice dané fáze stanoveny a zveřejněny, sdělíme každému schválenému hráči čas zápasu jeho týmu a znovu jej informujeme při jakékoli změně.

14. Ceny a odměny

Týdenní odměny

14.1. Co lze vyhrát. V rámci týdenní série lze získat tři druhy odměn. Výše odměn jsou uvedeny na stránce série. Každá odměna může mít hotovostní část a bonusovou část, obě vyjádřené v ₴ (10 ₴ = 1 USD). Výchozí částky na hráče, pokud stránka série neuvádí jinak, jsou:

| Odměna | Kdo ji vyhrává | Hotovostní část | Bonusová část |

|---|---|---|---|

| Odměna za hlavu (bounty) | Tým, který porazí aktuálního držitele odměny za hlavu (oddíl 14.2) | £0 | £50 |

| Týdenní mistr | Vítěz týdenního play-off | £50 | £50 |

| Mistr cyklu | Vítěz Grand Finále | £250 | £250 |

Žádná jednotlivá část nikdy nepřesáhne £5 000 na hráče.

14.2. Odměna za hlavu (bounty).

- (a) Držitelem odměny za hlavu je nejlépe hodnocený tým daného týdne mezi týmy, které mají alespoň 5 potvrzených výsledků z volné hry proti alespoň 5 různým soupeřům.
- (b) Tým získává odměnu za hlavu tím, že porazí držitele v potvrzeném zápase z volné hry. Kontumace se nepočítá. Vítězný tým musí ten týden odehrát alespoň 3 zápasy, včetně tohoto.
- (c) Odměnu za hlavu daného držitele lze získat jednou týdně.
- (d) Pokud se hráč vítězného týmu a hráč týmu držitele v posledních 30 dnech přihlásili ze stejné IP adresy, je nárok zadržen k lidskému přezkoumání.
- (e) Jinak se bonusová část vyplácí automaticky.

14.3. Příjemci. Každá týdenní odměna (odměna za hlavu, týdenní mistr a mistr cyklu) se vyplácí každému členovi týmu: jak hlavním hráčům, tak náhradníkům, ve stejné výši na hráče. Každý příjemce musí při výplatě odměny splňovat kontroly způsobilosti podle oddílu 14.

14.4. Hotovostní část. Hotovostní část se vyplácí až po schválení administrátorem společnosti Reloader. Je připsána na váš hotovostní zůstatek a je vybíratelná v souladu s Obchodními podmínkami. Před výplatou hotovostní části ověříme, že:

- (a) vaše jurisdikce je způsobilá (oddíl 2.4);
- (b) vaše totožnost je ověřena (oddíl 2.5); a
- (c) váš účet není předmětem podvodné pozastávky.

Pokud některá kontrola selže, danému hráči se nevyplácí. Odměna může být vyplacena později, jakmile je důvod vyřešen, nebo může být zamítnuta.

14.5. Bonusová část. Bonusová část se připisuje jako platformní bonus. Vztahují se na ni Bonusové podmínky, včetně požadavků na protočení a doby platnosti, které se zobrazují při připsání bonusu. S výjimkou bonusové části odměny za hlavu čeká každá část na schválení administrátorem společnosti Reloader. Odměnu, která je v procesu přezkoumání, můžeme odmítnout.

14.6. Žádná odměna bez výsledku. Odměna vzniká pouze na základě dokončeného týdne nebo dokončeného Grand Finále zveřejněné série. Pokud se pro daný cyklus Grand Finále nekoná (oddíl 12.4), odměna za mistra cyklu se neuděluje.

Ceny v běžných turnajích

14.7. Reloader nenabízí ani nevyplácí ceny za běžné turnaje a platforma pro ně neúčtuje vstupní poplatky ani nevytváří výherní fondy. Jakoukoli cenu za běžný turnaj nabízí organizátor. Je popsána na stránce akce a je výhradní odpovědností organizátora.

Daně

14.8. Za jakoukoli daň splatnou z vaší výhry odpovídáte vy.

15. Fair play

15.1. Musíte soutěžit férově a čestně. Následující jednání je zakázáno:

- (a) podvádění, včetně podvodného softwaru, exploitů a jakéhokoli neoprávněného nástroje třetí strany;

- (b) hraní na herním účtu nebo účtu Reloader jiné osoby, nebo umožnění, aby na vašem účtu hrál někdo jiný (sdílení účtu);
- (c) „smurfing“, tedy hraní na účtu za účelem skrytí vaší totožnosti nebo úrovně dovedností;
- (d) vlastnění nebo hraní s více než jedním účtem Reloader (více účtů);
- (e) tajná dohoda a ovlivňování výsledků (win-trading), tedy domlouvání nebo ovlivňování výsledku zápasu, včetně mezi týmy, které ovládáte nebo s nimiž jste spojeni; a
- (f) uvádění nepravdivých informací při registraci, hlášení výsledku nebo v rámci sporu.

15.2. Pokud se my nebo organizátor důvodně domníváme, že hráč nebo tým porušil tato Pravidla nebo Obchodní podmínky, můžeme my nebo organizátor podle situace:

- (a) rozhodnout o kontumaci proti danému týmu, nebo zaznamenat výsledek;
- (b) odstranit hráče z týmu, nebo odmítnout či rozpustit tým, v mezích oddílů 4, 8 a 9;
- (c) odmítnout vyplatit, nebo zamítnout, jakoukoli odměnu v procesu přezkoumání; a
- (d) přijmout jakékoli opatření ohledně účtu, které umožňují Obchodní podmínky, včetně jeho pozastavení nebo zrušení.

15.3. Jedná se o diskreční práva. Jejich uplatnění neomezuje žádné jiné právo, které nám náleží podle Obchodních podmínek.

16. Komunikace

16.1. Když se účastníte akce, zasíláme vám s ní související oznámení e-mailem a prostřednictvím přímé zprávy na Discordu. U týdenních akcí je můžeme zasílat i prostřednictvím Telegramu, pokud jste jej propojili. Příklady zahrnují pozvánky do týmu, výzvy, výsledky čekající na vaše potvrzení, automatická potvrzení, časy zápasů a jejich změny, rozhodnutí o registraci a připomenutí požadavku na Discord. Tato oznámení jsou servisní zprávy týkající se akce, do níž jste se přihlásili. Naše Zásady ochrany osobních údajů vysvětlují, jak nakládáme s vašimi údaji.

17. Změny, odklad a zrušení

17.1. Organizátor může měnit podrobnosti akce na stránce dané akce nebo série, včetně časů a nastavení. U týdenní série platí změny pravidel pro týdny vytvořené po dané změně (oddíl 1.4). Organizátor může přeplánovat zápasy, pozastavit nebo archivovat týdenní sérii a zrušit běžný turnaj.

17.2. Tato Pravidla můžeme aktualizovat. Verze zveřejněná na adrese /legal/tournament-rules platí ode dne zveřejnění.