

Pravidla Arion League — Split 1

Platná od 11. 9. 2026, naposledy upravená 17. 10. 2026 · verze 2.1

Fair-play

Pravidla ligy jsou daná a musí se respektovat. Jsme ale především komunitní liga a v zájmu celé Arion League je předejít co největšímu počtu sporů. Naším společným cílem, jak ze strany adminů, tak snad i vás hráčů, je zajistit hladký průběh soutěže a odehrát co největší počet plánovaných zápasů. :)

Proto moc prosíme všechny kapitány i hráče o určitou benevolenci a zdravý fair-play přístup. Admini vaši vzájemnou a rozumnou domluvu vždycky plně tolerují. K tvrdému a doslovnému vymáhání pravidel přistupujeme až ve chvíli, kdy jakákoliv dohoda selže, nebo když jeden z kapitánů nejeví z jakýchkoliv důvodů zájem se domluvit.

V situacích, které pravidla výslovně neuvádějí, očekáváme od všech zapojení zdravého selského rozumu. Platí to i tam, kde pravidla nejsou zcela jasná nebo na konkrétní případ nedopadají.

Děkujeme,
Arion League

01 — O soutěži

§1.1 Arion League je amatérská liga v League of Legends **pro hráče z regionu EUNE a EUW**. Účast není omezená státní příslušností ani bydlištěm — rozhoduje jen to, na jakém serveru hraješ.

§1.2 Soutěž se hraje v **splitech**. Split trvá zhruba měsíc: kalibrace v jednom dni, dva týdny základní část a playoff ve dvou dnech po sobě. Split 1 začíná **25. 9. 2026**.

§1.3 Split 1 hraje **14 týmů ve dvou divizích**. **1. divize** má 8 týmů ve dvou skupinách po čtyřech, **2. divize** 6 týmů v jedné skupině. Jak se hraje v které divizi, shrnuje 6.1.

§1.4 Přehled formátů:

Fáze	Formát zápasu	Fearless	Kdo hraje
Kalibrace, zápasy 1-4	BO1	ano	všechny přihlášené týmy
Kalibrace, zápas 5	BO3	ano	rozhodující dvojice o 1. divizi
Skupiny, 1. divize	BO3	ano	každý s každým ve skupině
Skupiny, 2. divize	BO1	ano	každý s každým ve skupině
Playoff 1. divize: horní a dolní pavouk	BO3	ano	vítězové skupin horní, druzí ze skupin dolní pavouk (§8.1)
Playoff 1. divize: semifinále	BO3	ano	poražený z horního pavouku a vítěz dolního
Playoff 1. divize: finále	BO5	ano	vítěz horního pavouku a vítěz semifinále
Playoff 2. divize: horní a dolní pavouk	BO3	ano	1.-2. horní, 3.-4. dolní pavouk (§8.1)
Playoff 2. divize: semifinále	BO3	ano	poražený z horního pavouku a vítěz dolního
Playoff 2. divize: finále	BO5	ano	vítěz horního pavouku a vítěz semifinále

§1.5 Přihlášení je **zdarma**. Startovné se nevybírá.

§1.6 **Hlavním komunikačním kanálem ligy je web** arionleague.cz. Všechno, co má mít platnost — návrh termínu, nahlášení výsledku, spor — musí projít webem. Discord slouží k oznámením a neformální domluvě.

§1.7 Arion League není schválena ani sponzorována společností Riot Games. League of Legends a související ochranné známky jsou majetkem Riot Games, Inc.

02 — Kdo může hrát

§2.1 **Hrát smí každý, komu je alespoň 15 let**. Účet mladšího hráče vedení ligy zruší.

§2.2 Hráč musí mít **alespoň jeden účet na serveru EUNE nebo EUW s levellem 70 a zhruba 50 odehranými ranked hrami**. Ranked hry se počítají **buď v soloQ, nebo ve flexu** — stačí, když padesátku má hráč v jedné z těch dvou front; **hry z obou front se nesčítají**. Stačí to na jednom účtu: kdo splňuje požadavky na EUNE a týmy se domluví hrát na EUW, nemusí mít level 70 i na EUW, a naopak.

§2.3 Povolené servery jsou **EUNE a EUW. Preferovaný je EUNE**. Server si týmy volí domluvou; **když se nedomluví, hraje se na EUNE**.

§2.4 Soutěž není nijak rankově ani skillově omezená, hrát může kdokoli, kdo splňuje podmínky 2.2.

§2.5 Hrát smí **jen Riot účet uvedený na soupisce týmu**. Kdo hraje na obou serverech, musí mít na soupisce **oba účty**. Screenshoty scoreboardu musí jména účtů obsahovat. U zápasu a v soupisce týmu web ukazuje **účet na EUNE**; ostatní účty hráče najdeš na jeho profilu. Na jednom serveru smí mít hráč připnuté **nejvýš 3 účty**; odpojený účet místo uvolní.

§2.6 Sdílení účtu je **zakázané**.

§2.7 Účast v jiných soutěžích (Hitpoint, Streamers Clash a další) hráče z Arion League nevylučuje.

03 — Tým a soupiska

§3.1 Tým tvoří **5 hráčů základní sestavy** a **nejvýš 2 náhradníci** za split.

§3.2 **Jeden hráč smí být za split aktivní jen v jednom týmu**. Není možné hrát za dva týmy současně, ani ve dvou různých divizích.

§3.3 Tým vede **kapitán**. Kapitán domlouvá termíny, hlásí výsledky a jedná za tým s vedením ligy. Tým smí mít **jen jednoho kapitána**.

§3.4 Tým vzniká na webu — kapitán ho založí a spoluhráče pozve odkazem. Pozvánka platí **14 dní** a snese **nejvýš 10 použití**.

§3.5 **Přidat nebo odebrat hráče během splitu schvaluje admin**. Kapitán o změnu žádá na profilu týmu; mimo běžící split si soupisku spravuje sám. **Dvě hodiny před zápasem týmu admin hráče nepřidává ani neodebírá**, stejně jako se v té době zamyká domluvený termín (10.5). **Ve 2. divizi schválí admin během splitu nového hráče jen tehdy, když je srovnatelné úrovně jako hráč, kterého nahrazuje**. Když tým nikoho nenahrazuje, posuzuje se úroveň vůči zbytku soupisky. Tým se výměnou uprostřed splitu nesmí posílit. **Kdo hraje v základu a kdo je náhradník, si kapitán přehazuje sám na profilu týmu, kdykoli, i během splitu**. Na lavičku smí i kapitán sám, kapitánem zůstává. Přehození platí pro všechny další zápasy; sestavu jen na jeden zápas upravuje u zápasu (3.6).

§3.6 **Kapitán má mezi zápasy možnost měnit hráče a nasazovat náhradníky** — musí tak ale učinit **před začátkem zápasu**. Jakmile kapitán klikne na **Ready** (11.8), soupiska jeho týmu je pro zápas **zamčená**.

§3.7 **Kdo nastoupí s náhradníkem, kterého do zápasové soupisky nepřiřadil, přichází o první ban v první hře série**. Zápas se hraje dál — za nedostavení se to nepovažuje a soupiska sama o sobě zápas neblokuje. Trest si uplatní kapitán sám v lobby.

§3.8 **Zápasová soupiska platí pro celou sérii**. Vyměnit hráče mezi hrami jedné série jde **jen kvůli technickému problému** — typicky když se hráč odpojil a vrátit se nemůže.

§3.9 Pokud tým chce nastoupit s hráčem, který **není členem týmu** (host), lze to jen **se souhlasem kapitána soupeře**, jinak kontumace. V jednom zápase smí hrát **nejvýš 2 hosté** a tentýž host smí za tým nastoupit **nejvýš ve 2 zápasech** skupinové fáze. **V playoff hosté hrát nesmí**. Ve 2. divizi musí host navíc splňovat stejnou podmínku úrovně jako nový hráč podle 3.5.

04 — Přihlášení do splitu

§4.1 Registrace do Splitu 1 se otevírají **11. 9. 2026** a uzavírají **25. 9. 2026 ve 14:00**. Přihlašuje kapitán za celý tým.

§4.2 Do splitu se vejde 16 týmů. Přebytek jde na **waitlist** a nastupuje, pokud někdo odstoupí před startem skupin. Po startu skupin se už nedoplňuje.

§4.3 V dalších splittech kalibrují **jen nové a vracející se týmy**. Kdo split dohrál, drží si divizi a mění ji jen postupem nebo sestupem.

05 — Kalibrace

§5.1 Před základní částí se hraje **kalibrace** — rozřadí týmy do divizí. Kalibrace se hraje formátem **GSL double-elimination ve skupinách po čtyřech**:

Kolo	Zápas	Formát	Kdo hraje
1	Zápas 1	BO1	1. vs 4. tým skupiny
1	Zápas 2	BO1	2. vs 3. tým skupiny
2	Zápas 3	BO1	vítězové 1. kola
2	Zápas 4	BO1	poražení 1. kola
3	Zápas 5	BO3	poražený ze zápasu 3 vs vítěz zápasu 4

Do vyšší divize jdou ze skupiny **dva týmy** — vítěz zápasu 3 a vítěz zápasu 5.

§5.2 Kalibrační skupiny se **sestavují podle síly týmu**, aby byly vyrovnané. Týmy se podle síly rozdělí na **silnější a slabší polovinu** a do každé skupiny se **losem** dostanou dva týmy z každé poloviny. Losuje se i **pořadí ve skupině**, tedy kdo s kým hraje v 1. kole.

§5.3 Termíny kalibrace jsou pevné a nedomlouvají se.

§5.4 Pořadatel si vyhrazuje právo **před startem skupin přeradit tým**, jehož předvedená síla zjevně neodpovídá výsledku kalibrace.

§5.5 Úmyslně prohrávat v kalibraci se záměrem dostat se do nižší divize je zakázané. Kdo záměrně podá horší výkon, aby se dostal do slabší divize — typicky kvůli snazší cestě za praze poolem — dopouští se manipulace se soutěží. Trest je v bodě **17.5**.

§5.6 Kapitán potvrdí na webu, že tým v kalibraci hraje. Potvrdit jde **hodinu před začátkem kalibrace až do jejího začátku**. Do pavouka jdou jen týmy s potvrzenou účastí. Tým, který účast nepotvrdí, v tomto splitu nehraje, pokud admin nerozhodne jinak.

§5.7 Každý kalibrační zápas má **jeden čas začátku**: 15 minut od zveřejnění pavouka, u dalších zápasů 15 minut od potvrzení výsledku předchozího zápasu. Do začátku kapitán klikne na webu **Ready**, čímž potvrzuje, že má pět hráčů připravených. Kdo do začátku neklikne, prohrává kontumačně. Jakmile jsou připravené oba týmy, **hraje se hned**. Lobby zakládá tým uvedený vlevo (11.1).

§5.8 Tým, který na kalibrační zápas nepřijde, **v kalibraci končí**. Zbývající zápasy prohrává kontumačně, jeho soupeři postupují bez hry a místo ve skupině dostane podle pavouka.

§5.9 Když je týmů s potvrzenou účastí **lichý počet**, poslední přihlášený tým kalibraci **nehraje**. Do divize ho zařadí pořadatelé podle síly týmu a zařazení potvrdí před losem skupin.

§5.10 Když počet hrajících týmů není násobek čtyř, **dva naposledy přihlášené týmy** hrají místo kalibračních skupin **jeden rozhodující zápas BO3**. Vítěz jde do vyšší divize, poražený do nižší.

§5.11 Když admin výsledek kalibračního zápasu **změní, anuluje nebo zápas zruší**, zruší se i navazující zápasy, které z původního výsledku vznikly, a odehrají se znovu se správnými týmy. Nový zápas začíná 15 minut po zásahu.

06 — Základní část

§6.1 Základní část se hraje ve skupinách, **každý s každým**. **1. divize hraje na BO3, 2. divize na BO1.** Ve Splitu 1 takhle:

	1. divize	2. divize
Skupiny	2 skupiny po 4 týmech (A a B)	1 skupina o 6 týmech
Formát ve skupině	BO3	BO1
Formát v playoff	BO3 , finále BO5	BO3 , finále BO5
Zápasů na tým	3	5
Výchozí termíny kol	ne 4. 10., st 7. 10. a ne 11. 10., vždy ve 20:00	ne 4. 10. ve 20:00 a 21:15, st 7. 10. ve 20:00, ne 11. 10. ve 20:00 a 21:15
Body	2:0 = 3 body, 2:1 = 2 body a poražený 1 bod (7.1)	výhra = 3 body, prohra 0 (7.1)
Do playoff	první dva z každé skupiny: vítězové horní, druzí dolní pavouk (8.1)	první čtyři: 1.–2. horní, 3.–4. dolní pavouk (8.1)
Po splitu	poslední z každé skupiny sestupuje (9.1)	oba finalisté playoff postupují (9.2)

Kola nemají pevné pořadí: jejich termíny jsou jen výchozí a zápas z posledního kola klidně odehrajete jako první (10.2). Ve skupině o 5 týmech se hraje 5 kol a v každém kole jeden tým stojí.

§6.2 Skupiny běží **od zveřejnění losu (so 26. 9.) do posledního kola (ne 11. 10.)**. Termíny si kapitáni domlouvají na webu **hned od zveřejnění losu**; kdo se nedomluví, hraje ve výchozím termínu.

07 — Body a pořadí

§7.1 Za zápas se přidělují body podle výsledku série:

Výsledek série	Vítěz	Poražený
1:0 (BO1)	3 body	0 bodů
2:0	3 body	0 bodů
2:1	2 body	1 bod

Poražený si odnese bod za urvanou mapu.

§7.2 Kontumace se zapíše jako výhra v plném počtu her: **1:0 v BO1, 2:0 v BO3 a 3:0 v BO5**. Vítěz dostane **3 body**, poražený 0. Do rozdílu a počtu her při shodě bodů (7.4) se kontumace **nepočítá**, hry se na Riftu neodehrály.

§7.3 Když **nenastoupí ani jeden tým**, zápas se počítá jako prohra oběma a **žádný nedostane body ani hry**.

§7.4 Při **shodě bodů** rozhoduje v tomto pořadí:

- minitabulka vzájemných zápasů** mezi týmy, které se o místo dělí
- rozdíl vyhraných a prohraných her**
- počet vyhraných her**
- lepší umístění v kalibraci** — konečné pořadí 1.–4. ve vlastní kalibrační skupině, tedy 2:0 → 2:1 → 1:2 → 0:2
- nařízená dohrávka** — poslední možnost, když se shoduje všechno ostatní; nařizuje ji admin a jen tehdy, jde-li o **postup do playoff nebo o sestup** do nižší divize

Body 1–4 pořadí v tabulce určí vždy a **los se nepoužívá**. Dohrávka stojí nad nimi: admin ji může nařídit tam, kde by o postup nebo sestup rozhodl až bod 4.

08 — Playoff

§8.1 Playoff 1. divize se hraje na B03, finále na B05. Postupují **dva nejlepší týmy z každé skupiny**, tedy 4 týmy z divize, a hraje se **horní a dolní pavouk**. Vítězové skupin smí jednou prohrát, druzí ze skupin ne:

- **horní pavouk (B03):** vítěz skupiny A vs vítěz skupiny B; vítěz jde rovnou do finále, poražený do semifinále
- **dolní pavouk (B03):** druhý ze skupiny A vs druhý ze skupiny B; vítěz jde do semifinále, **poražený končí**
- **semifinále (B03):** poražený z horního pavouku vs vítěz dolního; poražený končí
- **finále (B05):** vítěz horního pavouku vs vítěz semifinále; hraje se jednou, i když ho vyhraje tým z dolního pavouku

Playoff 2. divize (obecně každé divize, která má jen jednu skupinu o šesti a více týmech): postupují **první čtyři** a hraje se **horní a dolní pavouk**. První dva smí jednou prohrát, třetí a čtvrtý ne:

- **horní pavouk (B03):** 1. vs 2. ze skupiny; vítěz jde rovnou do finále, poražený do semifinále
- **dolní pavouk (B03):** 3. vs 4. ze skupiny; vítěz jde do semifinále, **poražený končí**
- **semifinále (B03):** poražený z horního pavouku vs vítěz dolního; poražený končí
- **finále (B05):** vítěz horního pavouku vs vítěz semifinále; hraje se jednou, i když ho vyhraje tým z dolního pavouku

§8.2 Zápas o 3. místo se nehraje. V horním a dolním pavouku (8.1) je 3. poražený v semifinále a 4. poražený v dolním pavouku. Kde o pořadí týmů nerozhodne samotný pavouk, určí se v tomhle pořadí:

1. **umístění ve skupině**
2. **počet bodů ve skupině**
3. **počet vyhraných her v playoff**

09 — Postup a sestup

§9.1 Sestup. Z 1. divize sestupuje **4. tým z každé skupiny**, tedy dva týmy. Když ve skupině někdo odstoupil a dohrává se ve třech, sestupové místo je obsazené jím — viz 16.4.

§9.2 Postup. Z 2. divize postupují **oba finalisté playoff**, tedy dva týmy.

§9.3 Baráž se nehraje. Postup i sestup jsou přímé.

§9.4 Tým, který split vynechá, **ztrácí místo v divizi** a vrací se přes kalibraci jako každý nový tým — **pokud vedení ligy nerozhodne jinak**.

Výjimku může udělat admin tam, kde by jinak zůstalo místo v divizi prázdné: když se ve vyšší divizi uvolní slot a není koho postoupit, může na něj vedení zařadit tým, **který tuhle divizi v minulosti hrál**.

10 — Termíny zápasů

§10.1 Harmonogram Splitu 1. Všechny časy v lize jsou **český čas / CET** (Europe/Prague).

Fáze	Kdy
Otevření registrací	pá 11. 9. 2026
Uzávěrka registrací a soupisek	pá 25. 9. 2026 ve 14:00
Kalibrace	pá 25. 9. 2026 v 18:00 — v jediném dni, celý pavouk se odehraje najednou
Skupinová fáze	so 26. 9. (zveřejnění losu) až ne 11. 10. 2026 ; domlouvat a hrát jde hned od zveřejnění losu
Výchozí termíny kol, 1. divize	ne 4. 10. , st 7. 10. a ne 11. 10. , vždy ve 20:00
Výchozí termíny kol, 2. divize	ne 4. 10. ve 20:00 a 21:15, st 7. 10. ve 20:00, ne 11. 10. ve 20:00 a 21:15
Výchozí termín znamená	hraje se v něm, když se týmy nedomluví jinak; po domluvě se soupeřem jde hrát dřív i později , nejpozději do konce skupinové fáze (10.2). Výchozí termín jednotlivého zápasu může posunout admin , hráči obou týmů o tom dostanou zprávu na webu
Playoff	výchozí termíny kol vyhlásíme se zveřejněním pavouka po skupinové fázi, najdeš je v harmonogramu na stránce Hrát a u každého zápasu; po domluvě jde hrát dřív , později ne

§10.2 Týmy se můžou domluvit na jiném termínu. Návrh se posílá **přes webové rozhraní** a nabídne v něm **až tři časy**. Každý nabídnutý čas musí být **aspoň dvě hodiny dopředu** — soupeř musí stihnout svolat tým. Stejně tak **přijmout jde jen čas, který je pořád aspoň dvě hodiny dopředu**. Návrh, který už přijmout nejde, **propadne** a platí dosavadní termín.

Tým nesmí mít dva zápasy ve stejnou dobu. Zápas zabírá hodinu na každou hru (BO1 1 hodinu, BO3 3 hodiny) a další zápas téhož týmu může začít nejdřív po jeho konci. Termín, který by se překrýval, web nepustí.

Domluvit se musíte nejpozději 2 hodiny před výchozím termínem zápasu. Potom už výchozí termín platí a zápas se hraje v něm.

Odehrát se dá kdykoli v rámci fáze: hned od zveřejnění losu, klidně ještě tentýž den, když je termín aspoň 2 hodiny dopředu, a dřív i později než ve výchozím termínu. Nejpozději však do konce fáze. Ve **skupinách** je to výchozí termín posledního kola divize, v **playoff** výchozí termín daného zápasu: zápasy playoff jdou posunout jen dopředu, protože další kolo čeká na jejich vítěze.

§10.3 Kdo nezareaguje, souhlasí. Kapitán soupeře má na odpověď **24 hodin od odeslání návrhu**, nejpozději však **2 hodiny před navrženým termínem**. Když do té doby nezareaguje, termín se automaticky schválí. Termín, který je od odeslání návrhu **méně než 24 hodin dopředu**, musí kapitán soupeře přijmout sám; když neodpoví, návrh propadne. Návrh na později, než je výchozí termín, se sám schválí jen tehdy, když lhůta doběhne dřív než 2 hodiny před výchozím termínem (10.2); takový návrh proto pošlete s dostatečným předstihem, ideálně dva dny předem. Po odeslání web napíše přesný čas.

§10.4 Domluva platí, jen když projde webem.

§10.5 Už domluvený termín jde změnit jen se souhlasem soupeře. Řeší se to na webu stejně jako první domluva: jeden kapitán navrhne nový čas, druhý ho přijme. Dokud ho nepřijme, **platí termín původní**. Když soupeř nezareaguje, za souhlas se to tady nepovažuje. Změnit domluvený termín jde **nejpozději 2 hodiny před ním**, potom je zamčený.

§10.6 Když se týmy nedomluví, postupuje se takhle:

1. **Hraje se ve výchozím termínu.**
2. Když ve výchozím termínu **nemůže ani jeden tým**, řeší to admin a pokusí se najít shodu — náhradní termín.
3. Když shodu nenajde ani admin, **oba týmy se počítají, jako by se nedostavily** — zápas se anuluje a **oba dostanou 0 bodů**.

11 — Před zápasem

§11.1 Lobby zakládá tým uvedený vlevo (domácí). Nastavení:

Položka	Hodnota
Typ hry	Custom — Tournament Draft ; po draftu v online nástroji stačí Custom — Blind Pick (viz 12.5)
Mapa	Summoner's Rift
Server	EUNE , pokud se týmy nedomluvily jinak (viz 2.3)
Heslo	volitelné; kdo ho nastaví, musí ho soupeři sdělit
Spectator delay	povinně zapnutý

Postup krok za krokem:

1. V klientu **Hrát → Vlastní hra → Vytvořit vlastní hru**.
2. Mapa **Summoner's Rift**, režim **Tournament Draft**. Když týmy draftovaly v online nástroji, režim **Blind Pick** (12.5).
3. **Zapnout spectator delay**. Bez něj vidí divák hru živě a stream se dá zneužít k odečítání soupeřovy pozice. Zakládající tým za to odpovídá.
4. Nastavit heslo (nepovinné) a **poslat ho soupeři**.
5. Do lobby pustit soupeřovu pětku a případné diváky podle 11.2 a 11.3.
6. Před startem se v **chatu lobby zeptat, jestli je soupeř připravený**.

§11.2 Do lobby smí **hráči ze zápasové soupisky** obou týmů. Bez optání tam smí i **náhradníci a trenér** daného týmu. **Kdokoli další jen se souhlasem obou kapitánů** — souhlas se dává v chatu lobby a dá se odepřít bez vysvětlení. Kapitáni si před startem zkontrolují, že v lobby nikdo navíc není.

§11.3 Diváci. Lobby má čtyři divácká místa. **Jedno si vyhrazuje admin** a musí to týmům oznámit **nejpozději 60 minut před začátkem zápasu**; když to neoznámí, je místo volné.

§11.4 Trenér smí do lobby a do champion selectu, do hry po jejím začátku už nemluví.

§11.5 Streamovat vlastní zápas je povolené.

Streamsniping je hrubé porušení pravidel, ne přestupek ze škály. Trestá se podle 17.2 — tedy **nejméně stupněm 3** a výš, podle toho, jak moc to zápas ovlivnilo. Proti tomu stojí drobnosti jako zpoždění nebo zapomenutý delay, kde se začíná dole.

§11.6 Oba týmy musí být v lobby **v počtu pěti hráčů do 15 minut po oficiálním čase**. Za pozdější příchod se trestá takto:

Zpoždění	Trest
do 15:00	bez postihu
15:01 - 20:00	ztráta volby strany na celou sérii
20:01 - 25:00	+ ztráta 2 banů v první hře
25:01 - 29:59	+ ztráta všech banů v první hře
30:00 a víc	prohra zápasu kontumačně

Tresty se **sčítají**: kdo dorazí ve 22 minutách, přijde o volbu strany i o dva bany. Bany se odebírají **jen v první hře série**, volba strany **na celou sérii**.

Škála platí jen tomu, kdo komunikuje. Tým, který je po 15 minutách **bez komunikace** — přes web, Discord ani jiný určený kanál, s adminem ani s kapitánem soupeře — **a nemá v lobby ani jednoho hráče**, prohrává **kontumačně v 15. minutě**. Kdo se ozve, dostává čas podle škály výš.

Posunout termín na místě jde jen se souhlasem kapitána soupeře.

V kalibraci tato škála neplatí, platí bod 5.7.

§11.7 Zpoždění dokládá **soupeřův kapitán** — screenshotem lobby s viditelným časem. Trest si opožděný tým uplatní sám v champion selectu, případně v draftovacím nástroji.

Admin není k dispozici 24/7. V kalibraci a v **playoff** jsou admini online **po celou dobu**; v **základní části ne** — s tím počítejte. Za svůj tým odpovídá kapitán a přednost má vždycky dohoda kapitánů. **Při neshodě se na admina nečeká** — hra se odehraje a spor se řeší zpětně (§15). Tým, který podle admina pravidla porušil, dostane trest podle jeho uvážení a **případný další za zdržování hry**.

Když tým, který přišel pozdě, **odmítá hru zapnout** nebo odmítá uznat ztrátu banů, **zápas se kontumuje v jeho neprospěch**.

§11.8 Kapitán potvrzuje na webu tlačítkem **Ready**, že má pět hráčů připravených. Tlačítko jde zmáčknout **od 15 minut před začátkem do začátku zápasu**, stejně jako v kalibraci (5.7). Ready se klikne do začátku i tehdy, když se tým do lobby opozdí; zpoždění v lobby pak řeší 11.6. Jakmile jsou připravené oba týmy, mohou začít hned.

§11.9 Kdo do začátku zápasu **neklikne na Ready**, **prohrává kontumačně**. Kontumace padne **automaticky** skrze stránku. Proti takové kontumaci se kapitán může odvolat na webu u zápasu: v kalibraci **do 15 minut**, v **playoff do 2 hodin**, ve skupinách **do 24 hodin**. Odvolání posoudí admin.

§11.10 Před spuštěním se **zakládající tým v chatu lobby zeptá, jestli je soupeř připravený**, a počká na odpověď. Spustit hru, když druhá strana neodpověděla, je porušení pravidel — i když jsou v lobby všichni.

§11.11 Po naplnění lobby musí hra začít **nejpozději do 15 minut**, pokud se kapitáni nedomluví jinak. **Pro tým, který přišel pozdě, to neplatí** — tam musí hra začít **ihned**.

12 — Draft a Fearless

§12.1 Hraje se **Tournament Draft + hard fearless**. Draftuje se buď v klientu, nebo v online nástroji; po draftu v nástroji se v klientu znovu nedraftuje (12.5).

§12.2 Všechny série se hrají v režimu **hard fearless**. Champion, kterého si v sérii **kdokoli zahrál**, je pro **zbytek série zakázaný oběma týmům**.

§12.3 Fearless platí ve **skupinách, v kalibraci i v playoff**. Banlist se **resetuje s každou novou sérií** — do dalšího zápasu se nepřenáší.

§12.4 Volba strany platí **jen v BO3 a BO5**. V první hře série volí **tým uvedený vlevo**. V každé další hře volí **tým, který předchází hru prohrál**.

V BO1 se strana nevolí. Tým uvedený vlevo má **first pick** a hraje na **modré straně**, tým uvedený vpravo má **second pick** a hraje na **červené straně**.

§12.5 Preferovaný je online nástroj pro Fearless (například drafting.gg, fearlessdraft.com a podobné). Nástroj hlídá banlist za vás.

Použití nástroje je na domluvě obou týmů. Když se týmy neshodnou, draftuje se **v klientu** a banlist si kapitáni hlídají sami podle 12.6.

Po draftu v nástroji se v klientu už nedraftuje. Tournament Draft v lobby znovu zakládat nemusíte: stačí vlastní hra v režimu **Blind Pick** a každý hráč si v ní vezme **přesně toho championa, kterého mu dal draft v nástroji**. Vztít v klientu jiného championa, než padl v nástroji, se řeší stejně jako zakázaný pick (12.7, 12.8).

Kapitánům se doporučuje pořizovat screenshoty draftu jako důkazní materiál při porušení Fearless. **Na spor bez důkazů nebo bez souhlasu obou kapitánů se nebere zřetel.**

Placeholder picky a dodge jsou zakázané.

§12.6 Banlist si hlídají kapitáni sami — web ho nevede. Použijte na to nástroj pro Fearless draft, který ho hlídá za vás. **Za dodržení Fearless odpovídají kapitáni.**

§12.7 Když si někdo vybere zakázaného championa a **přijde se na to v champion selectu**, select se **okamžitě ukončí a pick & ban se opakuje ve stejném pořadí a formátu až do doby, kdy nastala chyba**.

První takový případ v sérii se bere jako omyl a netrestá se. Když se to témuž týmu ve **stejně sérii** stane znovu, přichází o **ban v následující hře**.

§12.8 Když se na zakázaného championa přijde **až po načtení hry**, má poškozený tým právo **do 2 minut od začátku hry vyžádat remake**. Hra se ukončí a pick & ban se opakuje podle 12.7.

§12.9 Po dohrané hře se na Fearless odvolat nejde. Kdo nechal hru doběhnout, výsledek přijal. **Opakované ignorování Fearless trestá admin.**

13 — Průběh hry

§13.1 Hra se považuje za **zahájenou**, jakmile nastane cokoli z toho:

- došlo k **vizuálnímu kontaktu** hráčů obou týmů,
- hráč **použil útok nebo schopnost** na minion, creep, budovu nebo championa,
- hráč **vstoupil do soupeřovy džungle**,
- herní čas dosáhl **2:00**.

§13.2 Každý tým má nárok na **15 minut pauzy na jednu hru** a musí ji **řádně zdůvodnit**. Pauza je určená **výhradně na technický problém** — výpadek připojení, pád klienta, hardware atp.

§13.3 Během pauzy je komunikace o hře povolena — nemá se jak monitorovat.

§13.4 Úmyslné zdržování hry pomocí pauz se trestá. Zakázané je pauzovat během teamfightů a jiných důležitých momentů. Opakované porušení trestá admin.

§13.5 Odpojí-li se hráč **před zahájením hry**, má postižený tým právo **vyžádat remake**. Po remaku se **pickuje stejně**.

§13.6 Odpojí-li se hráč **po zahájení hry**, hra se **dohrává**. Za zahájenou hru se považuje hra dle 13.1.

§13.7 Chyba hry se bere jako vyšší moc, se kterou se předem počítá. Chronobreak — vrácení hry do stavu před chybou — liga k dispozici nemá, takže jednorázový bug, lag nebo pád klienta jsou prostě součástí toho, co se může stát. Remake se za ně nedává.

Výjimkou je **bug, který by ovlivnil i další zápasy**.

Na admina se nikdy nečeká — admin nebude k dispozici 24/7. Hra se dohraje a admin rozhodne zpětně.

§13.8 Po remaku se hraje se stejnými picky a bany jako v přerušené hře.

§13.9 Remake kvůli porušení Fearless. Když se remakovalo proto, že někdo vzal championa zakázaného z předchozí hry (12.8), draft se opakuje — ale **jen do okamžiku, kdy padl chybný pick**. Všechno, co se nadraftovalo před ním, zůstává; odtamtud se pokračuje znovu a správně. Původní picky by tu chybu jen zopakovaly, celý draft od nuly je zbytečná daň pro oba týmy.

§13.10 Když se hráč do hry vrátit nemůže vůbec, smí tým **v další hře série** nasadit náhradníka ze soupisky týmu — i když nebyl na zápasové soupisce. Kapitán to musí soupeři oznámit před champion selectem.

§13.11 Přestávka mezi hrami série je nejvýš 15 minut pro každý tým.

§13.12 Hraje se do konce — **surrender není povolen**. Výjimkou je **technický důvod**.

Opakované vzdávání „z technického důvodu“ trestá admin.

14 — Po zápase

§14.1 Po **každé dohrané hře** zapíše kapitán na webu u zápasu, **kdo hru vyhrál**, a nahraje **screenshot koncového scoreboardu**. Hry se zapisují průběžně, ne až po sérii.

§14.2 Screenshot musí být čitelný a musí obsahovat **jména účtů obou týmů a výsledek**.

§14.3 Hry zapisuje **kapitán kteréhokoli z obou týmů**. Zápisem hry, která rozhodla sérii, se výsledek **nahlásí sám**. Kapitán soupeře ho pak potvrdí, nebo rozporuje (15.1), **i když sérii prohrál**.

§14.4 Druhý kapitán má na potvrzení nebo rozporování lhůtu, po které se výsledek **potvrdí sám**:

- **kalibrace: 10 minut**
- **playoff: 15 minut**
- **skupiny: 2 hodiny**

Lhůta běží od nahlášení výsledku, tedy od zápisu poslední hry série. **Admin může výsledek potvrdit i dřív**, když sedí se screenshoty.

§14.5 Kapitán musí být **do konce splitu schopen výsledek každé hry zpětně doložit**. Nejjednodušší je uschovat si vlastní screenshoty, ale stačí cokoli průkazného — historie zápasů v klientu, replay hry, záznam streamu.

Kdo při sporu **nedoloží nic**, nemůže se dovolávat vlastní verze výsledku.

§14.6 Kapitán, který výsledek zapsal, ho může na webu u zápasu **opravit, dokud ho soupeř nepotvrdí**: změnit vítěze hry, přidat screenshot nebo smazat hru zapsanou navíc. Soupeř pak dostane **novou lhůtu** na potvrzení. **Hru opravuje jen tým, který ji zapsal**; se hrou zapsanou soupeřem nesouhlas řeší rozporování (15.1). Potvrzený výsledek už opravuje jen admin.

15 — Spory

§15.1 Kapitán může nahlášený výsledek **rozporovat** — na webu u zápasu, s vysvětlením, co nesedí.

§15.2 Druhý kapitán má právo se ke sporu **jednou vyjádřit**. Pak rozhoduje admin, i když se druhá strana nevyjádří.

§15.3 Admin rozhodne spor **co nejdřív, nejpozději do 24 hodin** od jeho podání. Platí to stejně ve skupinách i v playoff.

§15.4 Admin může u sporu **nařídit dohrávku, zapsat výsledek, zápas kontumovat, zrušit, nebo výsledek anulovat**: zápas se pak odehraje znovu od 0:0. Ke každému rozhodnutí připojuje zdůvodnění, které vidí oba týmy.

§15.5 **Rozhodnutí admina je konečné** a odvolací instance ve Splitu 1 neexistuje. Znovu ho otevřít jde **jen s novými důkazy nebo argumenty**, které při rozhodování nebyly k dispozici. Opakovat tytéž námitky znovu nemá smysl.

§15.6 **Protest proti sestavě, rolím nebo draftu se po zahájení hry nepřijímá** — s výjimkou Fearless podle 12.8. Kdo má námitku, musí ji vznést dřív, než hra začne.

§15.7 Při podezření na **cheatování** kapitán ve sporu uvede, že **replay sporné hry má**, a na vyžádání ho adminovi pošle. Nahrávat ho na web není potřeba — musí ho ale mít, dokud se spor neuzavře.

16 — Nedostavení, kontumace a odstoupení

§16.1 Tým, který **nenastoupí** v počtu pěti hráčů **do 30 minut** od oficiálního času, prohrává zápas **kontumačně**. Za menší zpoždění se trestá mírněji podle škály v 11.6.

§16.2 Když nenastoupí **ani jeden tým**, platí 7.3 — oba bez bodů.

§16.3 Po **druhé kontumaci téhož týmu v řadě** je tým ze soutěže **automaticky vyřazen** a jeho výsledky se anulují.

§16.4 Tým může ze splitu **odstoupit**. Odstoupí-li ve skupinové fázi, **anulují se všechny jeho zápasy naráz** — odehrané i ty, které ho teprve čekaly. Nic se nedohrává a nic se nekontumuje ve prospěch soupeřů.

§16.5 Tým **vyloučený nebo diskvalifikovaný** vedením ligy dopadá **úplně stejně** — výsledky se anulují. V playoff se nic neanuluje: odehrané zápasy platí a **zbývající zápasy týmu vyhrává soupeř kontumací**.

§16.6 Vyloučený tým **ztrácí místo v divizi** a do dalšího splitu se vrací přes kalibraci.

17 — Tresty

§17.1 Za porušení pravidel může vedení ligy uložit:

Stupeň	Trest
1	napomenutí
2	ztráta volby strany nebo banů
3	prohra hry
4	kontumace zápasu nebo série
5	vyloučení ze splitu
6	zákaz startu v následujícím splitu
7	jiný trest, který na seznamu není

§17.2 Opakované porušení posouvá trest o stupeň výš. U **hrubých porušení** — streamsniping (11.5), cheatování, falšování důkazů — se nezačíná dole: jde se rovnou od **stupně 3** výš.

§17.3 Sdílení účtu a nasazení hráče, který **není členem týmu**, se trestá kontumací zápasu a zákazem startu pro daného hráče.

Nespadá sem hráč, který v týmu **je**, jen nebyl na zápasové soupisce — to je případ 3.7 a stojí jeden ban, ne zápas.

§17.4 Falšování důkazů — upravený screenshot, vymyšlený výsledek — znamená **okamžité vyloučení ze splitu a zákaz startu v následujícím**.

§17.5 Manipulace se soutěží — zejména úmyslná prohra v kalibraci s cílem dostat se do slabší divize a snáz dosáhnout na prize pool — je nejtěžší přestupek v této lize. **Stojí mimo škálu v 17.1.** Trestá se:

- **trvalým zákazem startu** v Arion League pro celý tým i jednotlivé hráče, kteří se na tom podíleli, a
- **oznámením Riot Games** jako pokus o podvod v komunitní soutěži.

Stejně se posuzuje domluvený výsledek zápasu a jakékoli jiné úmyslné zkreslení sportovního výsledku.

§17.6 Cheatování, skriptování a zneužití chyb hry se trestá vyloučením ze splitu a zákazem startu pro daného hráče.

§17.7 Každý hráč se chová **slušně k soupeřům i k vedení ligy**. Urážky a nadávky mohou vést k trestu podle škály v 17.1. Posuzuje se chat v lobby, herní chat a komunikace na webu ligy.

18 — Závěrečná ustanovení

§18.1 Výklad těchto pravidel náleží vedení ligy a jeho rozhodnutí je konečné.

§18.2 Vedení ligy si vyhrazuje právo pravidla **změnit v zájmu férovosti** soutěže. Změny zveřejňuje v pravidlech na webu a platí od okamžiku zveřejnění. Datum poslední úpravy je v hlavičce pravidel. Podstatné změny oznamuje i na Discordu.

§18.3 Situaci, kterou pravidla neřeší, rozhoduje vedení ligy **podle smyslu těchto pravidel**.

§18.4 Přihlášením do soutěže kapitán potvrzuje, že s pravidly seznámil všechny hráče svého týmu.