

Formát turnaje v League of Legends je Double Elimination:

1. Týmy jsou automaticky rozděleni náhodně do pavouka, kde se budou postupně jejich soupeři generovat dále v pavoukovi dle jejich výhry.
2. Týmy mohou maximálně jednou prohrát. Výherní tým vyjde z finálového kola.
3. Po skončení zápasu kapitáni obou týmů musí nahlásit výsledek zápasu u scorekeeperů

---

#### 『Hlavní Turnajová Pravidla』

1. **ORGANIZÁTOR MŮŽE KDYKOLIV ZMĚNIT PRAVIDLA**
  2. **Nový champ je banned**
  3. Chovejte se normálně, žádná toxicita se nepřipouští. Pokud budete toxic, může to vést k DQ celého týmu.
- 

#### 『Registrace』

1. Všechny ranky jsou dovoleny, hlavní je mít dostatek champů.
  2. Každý team má jeden join code, kterým se zaregistrují.
  3. Používejte své main accounty.
- 

#### 『LOBBY / CHAMPION SELECT』

1. Všichni hráči na battlefy uvidí Tournament Code, kterým se připojí do hry.
  2. Přidejte si jednoho člena z enemy týmu a případně se pozvěte a komunikujte, kdyby byl nějaký problém.
  3. Snažte se zapnout hru co nejdříve, se souhlasem Staff týmu.
  4. Startujte pouze zda oba týmy jsou ready.
  5. Tým s vyšším seedem ( Seed 1 > Seed 2), si vybere stranu.
  6. Pokud Vám schází hráč, hlase Staff týmu.
- 

#### 『In - Game 』

1. Každý tým má možnost pozastavení hry, pokud dojde k nějakému DC nebo jinému technickému problému.
-

- Formát turnaje v CS:GO je tzv. Double Elimination:
- Týmy jsou automaticky rozděleni náhodně do pavouka, kde se budou postupně jejich soupeři generovat dále v pavoukovi dle jejich výhry.
- Týmy mohou maximálně jednou prohrát. Výherní tým vyjde z finálového kola.
- Kapitáni se před zápasem střídají, a postupně vetují mapy, dokud nezbývá poslední mapa na které se bude hrát.
- Pokud tým přijde o více jak pět minut později, kapitán druhého týmu může vytvořit lobby a vybrat mapu na které se bude hrát, opozdilci nemají možnost ovlivnit výběr mapy.
- Pokud tým nepřijde do deseti minut po začátku přípravy na zápas, druhý tým kontumačně vyhrává
- Hru lze přerušit:
- Na základě rozhodnutí organizátora
- Každý tým může využít oddechového času 5 minut, v případě výskytu problému během zápasu (nezamýšlené odpojení, selhání HW/SW, fyzické zabránění ve hře) - pokud organizátor rozhodne, že pozastavením hry se problém do konce oddechového času nevyřeší, může nařídít pokračování ve hře.
- Pokračování v přerušené hře je možné jen s povolením organizátora