

HANDBOOK AOELIGY
SEASON 07



OBSAH

Všeobecné ustanovenia.....	3
Formát súťaže.....	4
Registrácie.....	5
Herný protokol.....	7
Ligový Map pool.....	11
Lobby nastavenie.....	13
Časový harmonogram.....	14
Usádzanie, bodovanie a Tie-Breakers.....	15
Príze pool.....	17
Scheduling, neaktivita a meškanie.....	18
Herné pravidlá a Fair-play.....	20
Streamovanie.....	22

VŠEOBECNÉ USTANOVENIA

- ❖ Súťaž **AOEliga** je určená výhradne pre československých hráčov
- ❖ Všetky zápasy v súťaži sú odohrávané na aktuálnom patchi
- ❖ Organizátorom a adminom súťaže je KapEr - #1695 [discord] spolu s pomocou portálu OVACHAMP.
 - Organizátor si vyhradzuje právo na zmenu pravidiel súťaže i v priebehu aktuálnej sezóny ak to situácia vyžaduje
 - Ligový príze pool je založený na dobrovoľných príspevkoch a v priebehu sezóny sa môže meniť.

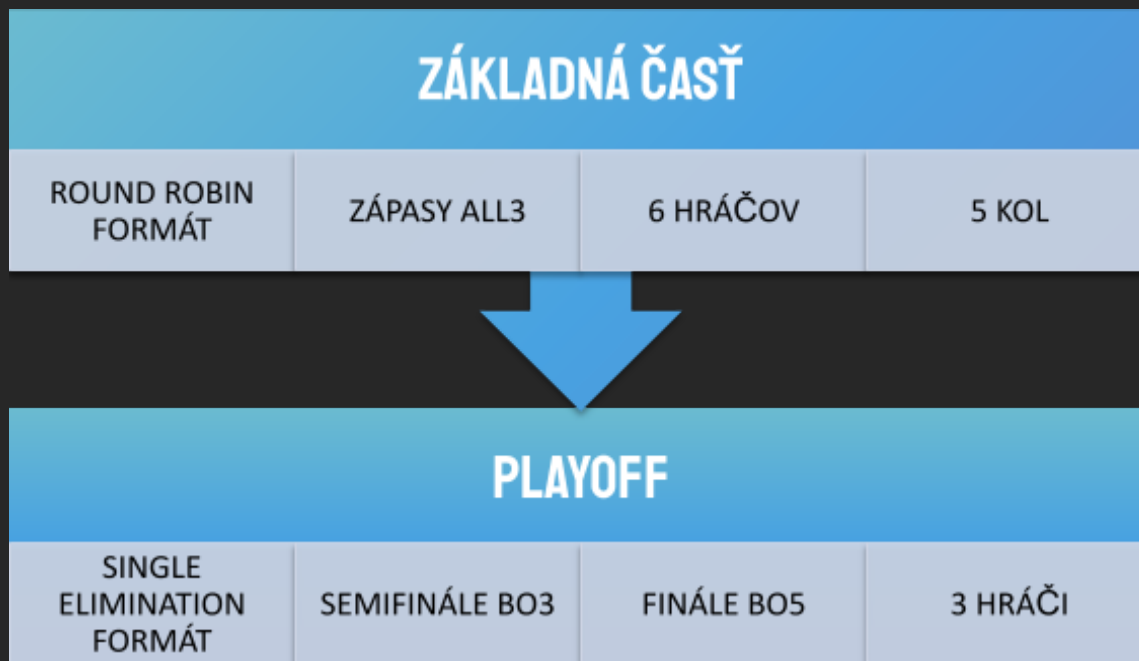
KDE NÁS NÁJDETE	ODKAZ
OFICIÁLNY WEB	<ul style="list-style-type: none">▪ https://aoeliga.eu/
OFICIÁLNY DISCORD	<ul style="list-style-type: none">▪ https://discord.com/invite/bjWyucVFbX
OFICIÁLNY TWITCH	<ul style="list-style-type: none">▪ https://www.twitch.tv/aoeliga
OFICIÁLNY YOUTUBE	<ul style="list-style-type: none">▪ https://tinyurl.com/yvk97v2b

Poznámka: Web a Twitch už neexistuje. Aktuálne ligu streamujú externí streameri

ADMINI AKTUÁLNEJ SEZÓNY AOELIGA VII SÚ:

- MAIN ADMIN "KapEr" – Organizátor
- OVACHAMP ADMIN, TREASURY „Miniguner“ – Ovachamp Admin + strážca príze poolu
- INTERNS – Pomocní admini
 - Rabidéz [radeknavrc]
 - Reynewam
 - Kivarmicz

FORMÁT SÚŤAŽE



❖ Súťaž rozdeľuje prihlásených hráčov do divízií na základe ich individuálnych 1v1 ELO v AoE2 Leaderboard. Približné rozdelenie do divízií môžete vidieť na obrázku pod textom [Slúži iba ako príklad]

- Z každej divízie po odohratí základnej časti postupujú top 3 hráči do Playoff
- 1. Miesto sa automaticky posúva do finále
- 2. a 3. Miesto sa stretnú v semifinále v boji o postup do finále



REGISTRÁCIE

Registrujte sa na ligovom discorde (<https://discord.com/invite/bjWyucVFbX>) v tvare:

AGE OF EMPIRES NICK	KapEr
DISCORD NICK	KapEr #1695
OVACHAMP NICK	KapEr_AoE
AVERAGE ELO	1230
AOEINSIGHTS PROFILE	https://www.aoe2insights.com/user/2168571/

*AVERAGE ELO sa počíta ako (Aktuálne ELO + Najvyššie ELO)/2

❖ PODMIENKY REGISTRÁCIE

- Minimum 20 odohratých hier v 1v1 Ranked Match Leaderboarde
 - Minimum 10 odohratých hier v 1v1 Ranked Match Leaderboarde za posledných 30 dní
 - Povinnosť registrácie pod svojím najviac známym nickom s najvyšším ELO
 - Zákaz viacnásobných registrácií / hráč môže zaregistrovať iba 1 účet
 - Zákaz smurfovania v nižších ligách
 - Registrovaní hráči sú povinní sa registrovať na webe <https://www.ovachamp.cz/> aby si mohli zapisovať výsledky za odohraté zápasy.
- ❖ Admin si ponecháva právo odmietnuť registráciu alebo preradiť hráča do inej divízie [Z dôvodu optimalizácie ligových skupín]

!!!DISCLAIMER: HRÁČI SA REGISTRUJÚ DO LIGY IBA V PRÍPADE AK VEDIA ŽE SÚ SCHOPNÍ DOHRAŤ JU AŽ DO KONCA. Prosím myslíte aj na ostatných hráčov a adminov. NEKAZTE IM BRACKET A SNAŽTE SA TO DOHRAŤ DOKONCA A NAČAS.

HERNÝ PROTOKOL

ZÁKLADNÁ ČASŤ	PLAYOFF
 SCHEDULING	 SCHEDULING
 MAP DRAFT	 MAP DRAFT
 CIVILIZATION DRAFT	 CIVILIZATION DRAFT
 MATCH	 MATCH
 RESULTS	 RESULTS

- ❖ **KAŽDÉ KOLO V ZÁKLADNEJ ČASTI MÁ PRIRADENÚ SVOJU KONKRÉTNU MAPU, NA KTOREJ SA VŽDY MUSÍ ODOHRAŤ PRVÁ HRA** – Zoznam nájdete v Ligovom map poole. Mapu pre nasledujúcu hru je domáca mapa hráča, ktorý prehral

- ❖ **VYSVETLIVKY**

- SCHEDULING – Nahlásenie dátumu a času zápasu do channelu „Scheduling“ v dostatočnom predstihu (informácia pre streamerov)
- MAP DRAFT – Draftovanie Máp prebieha prostredníctvom nástroja **CAPTAIN'S MODE**. V základnej časti je na dohode hráčov, kto bude v drafte HOST a kto GUEST. V prípade, ak sa hráči nevedia dohodnúť, bude HOST hráč s vyšším aktuálnym 1v1 ELO. V **PLAYOFF** bude HOST vždy HIGHER SEEDED hráč. Používajú sa tieto draftovacie PRESETS:

- **ALL3 MATCH – ZÁKLADNÁ ČASŤ** - <https://aoe2cm.net/preset/nuUDp>
 - 1x Home map pick – Výber domácej mapy na odohrávku
- **BO3 MATCH – SEMIFINÁLE** - <https://aoe2cm.net/preset/vehce>
 - 1x ARABIA – Admin mapa 1. ZÁPASU
 - 1x Home map pick – Výber domácej mapy na odohrávku
- **BO5 FINALS MATCH** - <https://aoe2cm.net/preset/VTTHr>
 - 1x ARABIA – Admin mapa 1. ZÁPASU
 - 1x Global Map Ban – Ban mapy na odohrávku
 - 2x Home map pick – Výber domácich máp na odohrávku

HERNÝ PROTOKOL

- CIVILIZATION DRAFT – Draftovanie civilizácií prebieha prostredníctvom nástroja **CAPTAIN'S MODE**. V základnej časti je na dohode hráčov, kto bude v drafte HOST a kto GUEST. V prípade, ak sa hráči nevedia dohodnúť, bude HOST hráč s vyšším aktuálnym 1v1 ELO. V **PLAYOFF** bude HOST vždy HIGHER SEEDED hráč. Používajú sa tieto draftovacie PRESETS:

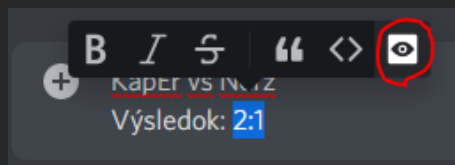
- **ALL3 MATCH/BO3 MATCH SEMIFINALS** <https://aoe2cm.net/preset/ghPoo>
 - 3x Global Civilization Ban – Ban civilizácie na odohrávku
 - 5x Civilization Pick – Výber civilizácií na odohrávku
 - 1x Hidden Snipe – Odobratie civilizácie zo súperovho Civ Picku
- **BO5 FINALS MATCH** <https://aoe2cm.net/preset/mJUzK>
 - 3x Global Civilization Ban – Ban civilizácie na odohrávku
 - 7x Civilization Pick – Výber civilizácií na odohrávku
 - 1x Hidden Snipe – Odobratie civilizácie zo súperovho Civ Picku

KAŽDÚ CIVILIZÁCIU MOŽNO BEHOM ZÁPASU HRAŤ LEN RAZ

- MATCH – Odohrávka v základnej časti je ALL3. To znamená, že súper i proti sebe vždy odohrajú 3 mapy bez ohľadu na stav zápasu. Každá vyhratá mapa sa počíta ako 1b. V základnej časti začína na mape priradenej ku konkrétnemu kolu. V playoff začína vždy na mape Arabia. Playoff pozostáva so Semifinále BO3 a Finále BO5.
- RESULTS – Nahlásenie výsledku zápasu okamžite po jeho odohratí podľa priložených vzorov. Výsledok by mal nahlasovať víťaz zápasu a porazený tento výsledok skontroluje.

- **NA DISCORD**

- Nahlásenie do channelu „Results“
- V tvare „Hráč 1“ vs „Hráč 2“ Výsledok: „2:1“
- Výsledok nahlasovať ako spojler



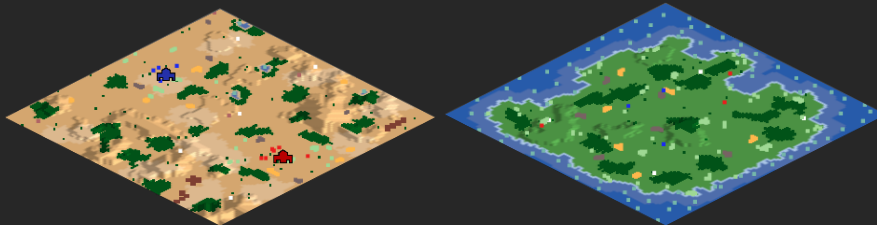
- + Priložiť záznamy/replaye z hier zabalené v .rar alebo .zip. Nájdete ich tu C:\Users\KapEr\Games\Age of Empires 2 DE\76561198102764963\savegame
- + Priložiť odkazy na CIVILIZATION DRAFT a MAP DRAFT

- **NA STRÁNKACH OVACHAMP NÁJDETE NÁVOD**

- <https://www.ovachamp.cz/turnaje/age-of-empires2-definitive-edition/age-of-empires-ii-vii-sezona>

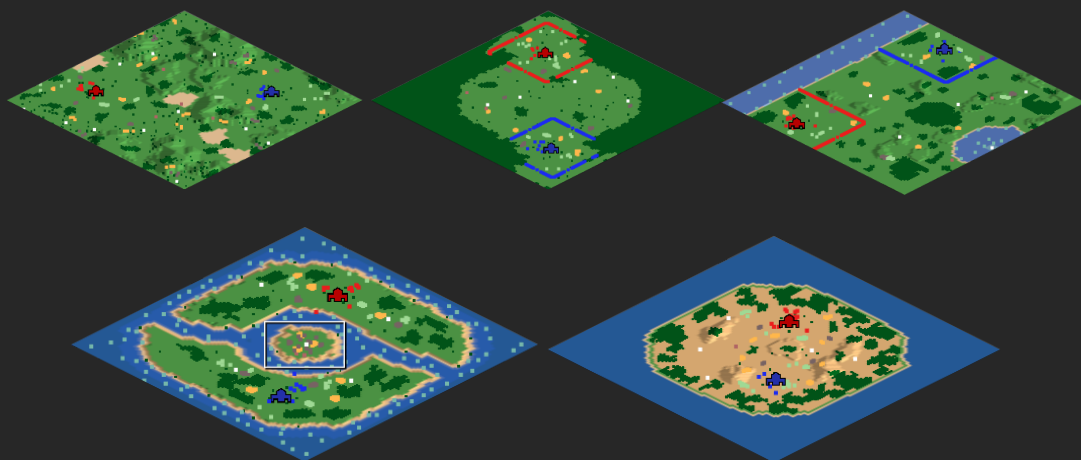
LIGOVÝ MAP POOL

- ❖ **ZÁKLADNÉ MAPY** - Tieto mapy sú súčasťou ligového map poolu, ale nemajú priradené špecifické kolo.
 - ARABIA
 - NOMAD



- ❖ **PRIRADENÉ MAPY** – Tieto mapy sú priradené ku konkrétnemu kolu. Hráči na nich teda musia odohrať vždy prvú hru v zápase v danom kole. Potom nasleduje domáca mapa hráča, ktorý prehral.

OZNAČENIE KOLA	PRIRADENÁ MAPA
1. KOLO	▪ GRAVEYARDS verzia TTL3
2. KOLO	▪ COPENHAGEN verzia NAC
3. KOLO	▪ ARENA
4. KOLO	▪ NORTHERN ISLES
5. KOLO	▪ SOCOTRA



LOBBY NASTAVENIE

❖ Nastavenie každej hry bude vyzerat takto:

CREATE LOBBY SETTINGS	
LOBBY NAME	AOELIGA „HRÁČ 1“ VS „HRÁČ 2“
VISIBILITY	PUBLIC
PLAYERS	2
SET PASSWORD	NEPOVINNÉ
ALLOW SPECTATORS	<input checked="" type="checkbox"/> YES
HIDE CIVILIZATIONS	<input checked="" type="checkbox"/> YES
SPECTATOR DELAY	BO3 = 3 MINUTES;BO5 FINALS = 5 MINUTES
SERVER	DEFAULT/WESTERN EUROPE
DATA MOD	DEFINITIVE SET

GAME SETTINGS	
GAME MODE	RANDOM MAP
MAP STYLE	STANDARD
LOCATION	MAPA Z LIGOVÉHO MAP POOLU
SIZE	TINY (2 PLAYERS)
POPULATION	200
GAME SPEED	NORMAL
REVEAL MAP	NORMAL
STARTING AGE	STANDARD
ENDING AGE	STANDARD
TREATY LENGTH	<NONE>
VICTORY CONDITION	CONQUEST

TEAM AND ADVANCED SETTINGS	
LOCK TEAMS	<input checked="" type="checkbox"/> YES
TEAM TOGETHER	<input checked="" type="checkbox"/> YES
TEAM POSITIONS	<input checked="" type="checkbox"/> YES
SHARED EXPLORATION	<input type="checkbox"/> NO
LOCK SPEED	<input checked="" type="checkbox"/> YES
HANDICAP	<input type="checkbox"/> NO
ALLOW CHEATS	<input type="checkbox"/> NO
TURBO MODE	<input type="checkbox"/> NO
FULL TECH TREE	<input type="checkbox"/> NO
EW, SD, REGICIDE MODE	<input type="checkbox"/> NO*
RECORD GAME	<input checked="" type="checkbox"/> YES

*Výnimka iba v prípade ak by sa v ligovom map poole hrala Empire Wars alebo Regicide mapa

ČASOVÝ HARMONOGRAM

- ❖ Ešte sa môže zmeniť, podľa toho či sa liga spustí načas.
- ❖ Pravdepodobne sa v priebehu sezóny bude ešte upravovať nakoľko sezóna bude prebiehať cez jaré prázdniny.
- ❖ Predbežne platí toto:

ZÁKLADNÁ ČASŤ: OZNAČENIE KOLA	DEADLINE V TERMÍNE
1. KOLO	OD 11.03.2024 DO 17.03.2024
2. KOLO	OD 18.03.2024 DO 24.03.2024
3. KOLO	OD 25.03.2024 DO 31.03.2024
4. KOLO	OD 01.04.2024 DO 07.04.2024
5. KOLO	OD 08.04.2024 DO 14.04.2024

OZNAČENIE KOLA – PLAYOFF	DEADLINE
SEMIFINÁLE	TBD
FINÁLE	TBD

- ❖ V prípade, ak hráči budú meškať s nahlásením výsledku zápasu, budú o tejto skutočnosti upovedomení **NAŠIMI POMOCNÝMI ADMINMI** prostredníctvom DM. Upomienka príde vždy 2 dni pred deadline. V takomto prípade musia hráči spraviť jednu z nasledovných možností **NAJNESKOR DO UPLYNUTIA POVODNÉHO DEADLINU [2dni]**:

1) **ODOHRAŤ ZÁPAS A NAHLÁSIŤ VÝSLEK VČAS**

2) **KONTAKTOVAŤ ADMINA/POMOCNÉHO ADMINA
A OSPRAVEDLNIŤ SA**

– Iba v prípade, ak zápas z nejakého objektívneho dôvodu nie je možné stihnúť odohrať do deadlinu.

!!AK HRÁČI NESTIHNÚ DO DÁTUMU DEADLINU 23:59 BUĎ ODOHRAŤ ZÁPAS ALEBO KONTAKTOVAŤ ADMINA, BUDE TENTO ZÁPAS KONTUMOVANÝ!!

USÁDZANIE, BODOVANIE A TIE-BREAKERS

❖ Všetci hráči sú v brackete **ZÁKLADNEJ ČASTI** usadení náhodne. Náhodne generované sú aj jednotlivé kolá, v ktorých ROUND ROBIN systém priradí hráčovi súpera

❖ Za každú vyhratú hru (mapu) získajú hráči do tabuľky 1b, pričom sa hraje v systéme ALL3. Každé kolo musia hráči odohrať všetky 3 zápasy

ZÁKLADNÁ ČASŤ: VÝSLEDOK	ZÍSKANÉ BODY
PREHRA 0:3	0b
PREHRA 1:2	1b
VÝHRA 2:1	2b
VÝHRA 3:0	3b

TIE BREAKERS	POPIS
1. POINTS SCORED	POČET BODOV V TABUĽKE
2. WIN VS TIED PARTICIPANTS	POROVNANIE VZÁJOMNÉHO ZÁPASU
3. BO3 MATCH	ROZHODUJÚCI VZÁJOMNÝ ZÁPAS

PRIZE POOL

❖ Výhry uvedené v tabuľke majú predbežný informatívny charakter. Skutočné výhry sa počas sezóny môžu zmeniť v závislosti od aktuálnej sponzorskej situácie a budú v správnu chvíľu oznámené v oznámeniach. Viac info nájdete na DC v kanály PRIZEPOOL

1. LIGA	VÝHRA
1. MIESTO	▪ 30% PRIZEPOOLU
2. MIESTO	▪ 20% PRIZEPOOLU

2. LIGA	VÝHRA
1. MIESTO	▪ 15% PRIZEPOOLU
2. MIESTO	▪ 10% PRIZEPOOLU

3. LIGA	VÝHRA
1. MIESTO	▪ 12,5% PRIZEPOOLU
2. MIESTO	▪ 7,5% PRIZEPOOLU

4. LIGA	VÝHRA
---------	-------

1. MIESTO	<ul style="list-style-type: none"> 5,0% PRIZEPOOLU + VECNÁ CENA TBD
2. MIESTO	<ul style="list-style-type: none"> VECNÁ CENA TBD

5. LIGA	VÝHRA
1. MIESTO	<ul style="list-style-type: none"> VECNÁ CENA TBD

6. LIGA	VÝHRA
1. MIESTO	<ul style="list-style-type: none"> VECNÁ CENA TBD

7. LIGA	VÝHRA
1. MIESTO	<ul style="list-style-type: none"> VECNÁ CENA TBD

SCHEDULING, NEAKTIVITA A MEŠKANIE

SCHEDULING – Všetci hráči sú povinní rešpektovať určený časový harmonogram a jeho deadlines ku každému kolu

- V prípade, ak hráč z objektívneho dôvodu nemôže odohrať svoj zápas, musí kontaktovať Admina ešte pred uplynutím deadline
- Viac informácií na strane 10. Časový Harmonogram

NEAKTIVITA – Všetci hráči sú povinní nahlásiť prípadnú neaktivitu dopredu

- Ak viete, že tu na nejaký čas nebudete (Dovolenka, choroba), musíte túto skutočnosť nahlásiť Adminovi
- V prípade, ak Admin túto informáciu neobdrží, môže vás označiť ako neaktívneho hráča za nesplnenie deadline a následne kontumovať zápas

MEŠKANIE – Všetci hráči sú povinní rešpektovať nahlásený dátum a čas odohrávky

- V prípade, ak hráč mešká na zápas dlhšie ako 30 minút, môže byť zápas na žiadosť súpera kontumovaný Adminom ak to uzná za vhodné
- Admin zápas nekontumuje v prípade, ak hráč meškal na zápas z objektívneho dôvodu

LEAVNUTIE LIGY - Ak hráč napriek pravidlám opustí LIGU

- V prípade ak opustil ligu po odohratí 1. kola zaujme jeho miesto v brackete náhradník. Ten bude musieť urýchlene odohrať ten prvý zápas odznovu.
- V prípade ak hráč opustil ligu v neskoršom kole tak sa všetky zápasy automaticky kontumujú v prospech súperov - a to aj už odohraté.

ZDRŽOVANIE HRY - Hra trvajúca dlhšie ako 120 INGAME MINÚT

- V prípade ak hra trvá dlhšie ako 120 INGAME [herných] minút a SÚČASNE 1 z hráčov vedie o minimálne 2-násobok počtu bodov druhého hráča, **ZÁPAS VYHRÁVA HRÁČ S VYŠŠÍM BODOVÝM SKÓRE**
- Hráči pri takomto víťazstve nezabudnú poslať spolu s replaymi aj výsledný SCREENSHOT obsahujúci dĺžku hry a bodové skóre

HERNÉ PRAVIDLÁ A FAIR-PLAY

❖ HERNÉ PRAVIDLÁ



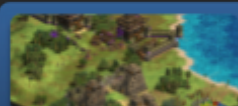
PLAYER RESTARTS

- Hráč nemá právo na reštart mapy bez dôvodu
- RESTART povolený iba v prípade ak hráči majú nesprávne nastavené GAME SETTINGS. Oboja hráči sú zodpovední na správne nastavenie a kontrolu hry.



BUGGED MAP

- Hráč má právo na reštart zabugovanej mapy do 5 ingame minút
- Po 5. minútach je to na dohode hráčov . Ak súper nesúhlasí hra sa musí dohrať



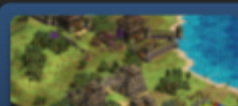
DISCONNECT/GAME CRASH/OUT OF SYNC

- Hráči musia spraviť restore hry
- Ak restore nie je možný a hráči sa nedokážu zhodnúť na reštarte, je nutné kontaktovať admina



LAMING

- Straggler tree lame je zakázaný
- Všetky ostatné formy lamingu sú povolené v takom rozsahu, ako to povoľuje hra



MODES

- Hráči môžu používať len také ingame módy, ktoré ovplyvňujú iba ich vlastný pohľad

- BUGGED MAP – znamená, že niektorý z vašich hlavných resources (Main Gold/Stone, Berries...) buď nebol vôbec vygenerovaný, alebo bol vygenerovaný za prekážkou(les...)

❖ FAIR PLAY

- Hráči by mali rešpektovať jeden druhého a vyhnúť sa zbytočným osobným útokom. Ak bude hráč v lige príliš toxický môže byť disqualifikovaný Adminom ak to uzná za vhodné.
- Hráči sú povinní rešpektovať pravidlá Fair play. Ich porušenie bude sankcionované Adminom na základe závažnosti. Medzi takého prehrešky patrí napríklad:
 - Úmyselná prehra
 - Zneužívanie bugov v hre vo svoj prospech
 - Smurfovanie
 - Viacnásobné registrácie a hranie v lige na viacerých účtoch
 - Stream sniping
 - Akákoľvek forma cheatovania, ktorú nás tu nenapadlo napísať
- V prípade ak máte podozrenie / obvinenie ohľadom porušovania pravidiel súťaže, kontaktujte prosím ADMINA prostredníctvom DM.

!!Ak si hráč pickol civilizáciu, ktorú nesmel (už ju hral alebo nebola v jeho drafte) tak tento zápas automaticky prehráva

!!!NOVÉ PRAVIDLO!!!

- ❖ V Semifinále a Finále playoff je povinné, aby obaja hráči boli počas zápasu pripojení na aoeliga discord voice channel.
- ❖ **ADMIN má právo požiadať hráčov o zdieľanie obrazovky počas LIVE hry.**

STREAMOVANIE

- ❖ Streamovanie zápasov **AOELIGY** je otvorené pre všetkých, za predpokladu ak streamer splní nasledujúce podmienky:
 - ❖
 - a. Počas hier musí byť na streame zobrazené logo AOEligy na viditeľnom mieste [Nájdete ho v **DISCORD CHANNEL „ZAKLADNI PREHLED“**]
 - b. Ak streamujete svoj POV ako hráč, váš stream delay musí korešpondovať so **SPECTATOR DELAY** určeným v pravidlách (3 minúty)
 - c. Po odstreamovaní zápasu označí tento zápas na DISCORDE príslušnou **REAKCIOU** ako odstreamovaný. [“pepeOK, Palec hore alebo zelenou farbou]