

Pravidla TTR Hockey League 6v6



Obsah

1	Základní informace a vymezení pojmů	4
1.1	Základní zkratky a vysvětlení pojmů	4
1.2	Průvodní informace	5
1.2.1	Apel na Účastníky	5
1.3	Vedení.....	5
1.3.1	Kontakt na Vedení.....	6
1.3.2	Rozhodování Vedení	6
1.4	Startovné	6
2	Herní formát	7
2.1	Tým	7
2.1.1	Registrace a základní informace	7
2.1.2	Omezení Týmových nastavení a prvků	7
2.2	Hráč.....	8
2.3	Hrací kolo + Zápas	9
2.3.1	Zápasem se rozumí/je nutné splnit	9
2.3.2	Domlouvání Zápasu	10
2.3.3	Řešení pádu Zápasu a nečekaných problémů.....	11
2.3.4	Reportování výsledku Zápasu	12
2.3.5	Nastavení streamů.....	12
2.3.6	Zakázané prvky Zápasu	12
2.4	Soupisky, přestupy, hostování a volní Hráči	13
2.4.1	Volný Hráč.....	13
2.4.2	Soupisky.....	13
2.4.3	Přestupy.....	13
2.4.4	Hostování.....	14
2.4.5	Vynucení odchodu z Týmu.....	14
2.5	Základní část	15
2.6	Play Off	15
2.7	Tresty	16
2.8	Protesty	16
3	Zakázané/regulované oblasti a doporučení.....	17
3.1	Chování na sociálních sítích, v Zápase a prezentace klubu/hráče	17
3.1.1	Hanlivé/urážlivé chování na sociálních sítích	17
3.1.2	Zneužití herních mechanik	17

3.1.3	Znevýhodnění soupeře	17
3.2	Seznam známých chyb/pádů a zákazů.....	17
3.2.1	Freeze Hráče / uvíznutí	18
3.2.2	Disconnect ovladače.....	18
3.2.3	Vynucení nedovolené bránění brankářem / blokování brankářem	18
3.2.4	Neočekávaná chyba	18
3.2.5	Vyhození z lobby/zaseklá lobby	18
3.2.6	Zákaz timeoutů (oddechových časů)	18
3.3	Informování o Týmových či Hráčských změnách	19
4	Změny v pravidlech.....	19

1 Základní informace a vymezení pojmů

1.1 Základní zkratky a vysvětlení pojmů

Pojem	Zkratka	Vysvětlení
Time To Race	TTR	Mateřská společnost, která provozuje fungování TTRHL.
Time To Race Hockey League	TTRHL / Liga	Představuje danou ligu ve hře NHL od EA Sports.
Prospekt	-	Osoba, která je připojena na NHL sekci discordu TTR, nebo jeví zájem se zapojit do konání TTRHL.
Hráč	-	Jakákoliv osoba dané sezóny TTRHL, která zaplatila startovné (bez ohledu na to, zdali je aktuálně na soupisce nějakého týmu).
Účastník	-	Prospekt nebo Hráč.
Tým	-	Jakýkoliv tým dané sezóny TTRHL, který zaplatil registrační poplatek.
Generální manažer	GM	Představuje vedoucího Týmu, který má na starosti komunikaci s vedením ligy (Adminy), domlouvá se s ostatními GMs, plánuje zápasy (vč. jejich dokončení), podává protesty, zajišťuje sběr výsledků a všeobecně vystupuje jako styčná osoba za Tým. Tato osoba je jasně definovaná při registraci Týmu do TTRHL. Současně tato osoba zajišťuje, že Tým dodržuje pravidla.
Asistent Generálního manažera	AGM	Představuje zástupce GM, který v případě nedostupnosti GM přebírá jeho kompetence.
Pověřená osoba		Osoba, která je pověřena vedením zápasu (tj. domluvou s druhým týmem) pro sehrání zápasu a plní pro daný zápas (pouze) zástupnou roli GM. Může se stát, že tato osoba nebude ani GM, ani AGM.
Vedení	-	Představuje majitelem TTR odsouhlasené osoby, které ve formě Adminů zajišťují fungování TTRHL, navrhnou koncepci ligy, včetně řešení problémů a veškeré agendy.
Admin	-	Zodpovědná osoba pověřená k vedení ligy.
Základní část	ZČ	Dlouhodobá část soutěže, ve které se formou Hracích kol odehraje předem definovaný počet zápasů.
Play Off	PO	Nadstavba po ZČ, ve které se dále definovaným formátem odehrají další zápasy, formou Sérií PO. Tato část rozhodne o finálním pořadí.

Hrací kolo	Kolo	Seznam předdefinovaných zápasů, které odehrají všechny Týmy. Vymezeno od pondělí 00:00:00 do neděle 23:59:59.
Série Play Off	Série PO	Předem definovaný formát zápasů mezi dvěma Týmy v rámci PO.
Gamertag	GT/PSNID	Gamertag je unikátní označení hráče ve službě XBOX ; alternativně se jako Gamertag označí PSN ID (PlayStation Network ID) z Play Station
Web	-	Webové stránky https://timetorace.cz/sampionaty/nhl/
Build		Kombinace perků X-Factor a dodatkových zlepšení atributů hráče
BattlePass		Služba, kterou poskytuje vydavatel hry NHL24 ve formátu World of Chel, která umožňuje získat speciální předměty (v dalších obdobích zpoplatněná)

1.2 Průvodní informace

Těmito pravidly se řídí každý Účastník TTRHL bez výjimek. Tento rámec pravidel a informací poskytuje manévrovací prostor pro každého, který se účastní TTRHL. Bez výjimek žádáme všechny Týmy a Účastníky, aby se seznámili s těmito pravidly, měli je na paměti a dodržovali je. Nedodržování pravidel bude penalizováno dle dále definovaných trestů, nicméně všeobecně prosíme o sportovní duch, zdravý selský rozum, férovost a ohleduplnost. Tresty by v první řadě měly sloužit vyloženě jako nutné zlo.

V případě, že Účastník nerozumí některým pravidlům, Vedení TTRHL je k dispozici k jejich bližšímu vysvětlení.

Vedení ligy si vyhrazuje právo pravidla aktualizovat/upravovat v průběhu sezóny, včetně rozložení Hracích kol a umístění Zápasů do Hracích kol. Výjimkou je skladba počtu Zápasů ZČ a PO, která je předem zafixována.

1.2.1 Apel na Účastníky

Majitel a Vedení TTRHL prosí všechny Účastníky, aby se chovali slušně, byli ohleduplní, řídili se fair-play, nepokoušeli se o podvodné chování, omezili své vulgární projevy/projevy nenávisti/odsuzování ostatních v komunitě a podobných věcí na minimum. Všichni víme, že hrajeme občas náladovou hru, nebo že zde existují některé rivality mezi Týmy, ale pokusme se k sobě chovat jako lidé a omezit možné problémy na minimum. Předem Vám za to děkujeme.

Taktéž jasně prohlašujeme, že jakýkoliv pokus o oklamání Vedení TTRHL, potažmo pokus o obejití pravidel, bude exemplárně potrestán.

1.3 Vedení

Majitel: Petr Přindiš „TTR LilDogCZ“

Admini TTRHL:

- Michal Kovařík „TTR Jaguar“
- Petr Klement „KlemaoCZ“
- Jakub Hejduk „Jimmy21“

1.3.1 Kontakt na Vedení

Jako kontaktní platforma s Vedením TTRHL je stanoven komunikační nástroj Discord, kde je Vedení k dispozici jak v osobních zprávách (DMs), tak taktéž v NHL sekci, kategorii „Managers“. Veškerou komunikaci prosím směřujte na tuto platformu.

Kontakty Discord:

- ttrjaguar
- klemoacz
- jimmy21.

1.3.2 Rozhodování Vedení

Vedení o všem rozhoduje ve výše definovaném složení, přičemž pro platnost rozhodnutí platí nutnost nadpoloviční většiny. Výsledné rozhodnutí je vnímáno jako společné rozhodnutí – nikde nebude prezentováno jednotlivé rozložení hlasování členů Vedení. V případě potřeby vyřešit nejasné hlasování (remíza), bude mít výhradní (tiebreaker) hlas Majitel TTR.

1.4 Startovné

Pro sezónu jsou stanoveny následující výše startovného:

- Tým:
 - Platí se při registraci Týmu do TTRHL jako administrativní poplatek.
 - Za Tým odvede startovné GM.
 - Startovné pro Tým je stanoveno na 500 CZK / 21 EUR.
- Hráč:
 - Hráč odvádí startovné sám za sebe.
 - Startovné pro Hráče je stanoveno na 250CZK / 11 EUR.
 - V polovině ZČ se startovné za Hráče krátí na polovinu, tedy: 125 CZK / 5,5 EUR.

Oba druhy startovného, tj. jak za Tým, tak za Hráče, je nutné provést bezhotovostním převodem na účet TTRHL:

- Pro CZ:
 - Číslo účtu/kód banky: 4021966013/0800
- Pro SVK:
 - IBAN: CZ71 0800 0000 0040 2196 6013

Pro zaplacení ze zahraničí je možné použít ekvivalent platby v cílové měně, tj. dle aktuálního kurzu dopočítat z cílové částky počet potřebných EUR. Je ale nutné, aby cílová částka obdržená na bankovní účet TTRHL byla ve výši definované startovným.

V poznámce pro příjemce je důležité doplnit buď název Týmu, nebo GamerTag Hráče! Je nutné, aby toto pole bylo vyplněno, jinak by pak bylo složité přiřadit Hráče/Tým k platbě a tyto platby budou vráceny zpět na účet odesílatele a označeny jako neplatné.

Požadovaná struktura je následující:

- Tým:
 - TTRHL tým – název týmu uvedený při registraci
- Hráč:
 - TTRHL hráč – Gamertag/PSN ID

Bez zaplaceného startovného není možné, aby Tým nebo Hráč nastoupil do TTRHL! Startovné je po spárování platby s Hráčem/Týmem nevratné.

2 Herní formát

2.1 Tým

Základní přehled informací a nutných podmínek pro registraci a fungování Týmu v TTRHL.

2.1.1 Registrace a základní informace

- Tým do TTRHL registruje GM.
- Tým dodá Vedení TTRHL následující skutečnosti (většina při registraci):
 - Název Týmu
 - Zkratka Týmu
 - Logo Týmu
 - Soupiska Týmu
 - Definované GM + 2 AGM
 - ID pro EA API
 - V případě znovu-vytvoření Týmu je nutné dodat nové EA API ID!
- GM – předem definovaná osoba při registraci Týmu
 - V případě změny GM v průběhu TTRHL, je povinností Týmu tuto změnu ihned nahlásit Vedení.
- Asistent GM – maximálně 2 osoby, které zastupují GM
 - V případě změny AGM v průběhu TTRHL, je povinností Týmu tuto změnu ihned nahlásit Vedení.
- Tým registrací do TTRHL akceptuje předem definovaný herní formát a souhlasí s dodržováním harmonogramu, pravidel a respektování pokynů Vedení TTRHL.
- Pokud Tým odstoupí v průběhu sezóny, veškeré jeho výsledky jsou kontumovány skóre 0:5, včetně již odehraných Zápasů.
 - Individuální statistiky z již odehraných Zápasů budou anulovány za následujících podmínek:
 - Pokud došlo k odstoupení právě v období na přelomu čtvrtin ZČ (tj. všechny Týmy měly možnost odehrát Zápas s odstoupivším Týmem), nedojde k anulování žádných individuálních statistik.
 - Pokud došlo k odstoupení v průběhu jakékoliv průběhu jakékoliv čtvrtiny ZČ, dojde k anulování individuálních statistik pouze v nedokončené čtvrtině, ostatní zůstávají v platnosti, jelikož všechny Týmy měli možnost s odstoupivším Týme sehrát stejný počet utkání.
- Jakákoliv změna volitelného nastavení (které pravidla umožňují), musí být neprodleně předána Vedení TTRHL na komunikační platformě Discord – dále popisuje kapitola 3.

2.1.2 Omezení Týmových nastavení a prvků

- Název a logo Týmu nesmí obsahovat vulgární, nebo jinak urážlivé prvky!
- Název Týmu je v průběhu sezóny neměnný!
- Omezení počtu Hráčů na soupisce Týmu, v jeden okamžik, je stanoveno na maximum 12 Hráčů (vč. hráčů na hostování).
- Každý Hráč týmu bude mít odlišné číslo na dresu. Není přípustné, aby dva Hráči ve stejném Týmu používali stejné číslo dresu.
 - Barva čísla dresu musí být rozdílná od pozadí barvy dresu. Jinými slovy, musí být použity barvy, které proti sobě jdou kontrastem.
 - Je zakázáno, aby byla tmavá čísla na tmavém pozadí, respektive světlá na světlém.
- Barvy dresů Týmu jsou povinně stanovené na:
 - Domácí: tmavá sada (převažující tmavá barva)

- Hosté: bílá sada (převažující bílá barva)
- Alternativní: jakékoliv (použití alternativních dresů v Zápase bude předem domluveno mezi GMs, aby nedošlo ke kolizi barev)
- Je striktně zakázáno, aby domácí sada dresů obsahovala světlé barvy ramenou a rukávů – stručně, zákaz bílých ramen na tmavých dresech
 - Stejně tak je zakázáno na hostujících dresech mít tmavé barvy ramenou a rukávů.
 - Jediná výjimka je pro alternativní sadu
- Barvy tyček v domácí aréně Týmu jsou definovány ve výchozím nastavení na červenou barvu. Jiná barva není přípustná.
- Tým bude mít jednotnou barvu helem v Týmových barvách.
 - CHEL helmy jsou zakázány! Jsou dovoleny pouze chromové helmy, za splnění podmínky výše, tj. jednotnou barvu.
- Zakazuje se použití stadionů typu juniorská aréna 1 a 2.

2.2 Hráč

Základní přehled informací týkající se Hráče:

- Aby Hráč mohl nastoupit do zápasu, je nutné, aby byl na soupisce Týmu, tj. být přiřazen na Webu TTRHL v daném Týmu
 - Pro přiřazení Hráče na soupisku Týmu je nutné zaplacení startovného.
 - V případě zpoždění zobrazení/přiřazení na soupisku na Webu bude rozhodným okamžikem moment, kdy bylo zaplaceno Hráčské startovné a byl zadán pokyn k umístění na soupisku Týmu.
 - Oba datумы rozhodných okamžiků musí být dřívějšího termínu než datum uskutečnění Zápasu.
- Hráč poskytne pro fungování ligy svůj Gamertag (XBOX), nebo své ID v PSN (PlayStation).
- Jméno Hráče nesmí obsahovat vulgární, nebo jinak urážlivé prvky!
 - Vedení ligy si vyhrazuje právo požádat Hráče o změnu jména/GT/PSNID v případě, že bude obsahovat vulgární/urážlivé/hanlivé či nevhodné prvky.
 - Jakákoliv změna GT/PSNID nebude financována ze strany TTRHL.
- Hráč musí být národností z České republiky nebo Slovenska. Jiná národnost aktuálně není povolena.
- Jakákoliv změna GT/PSN ID Hráče musí být neprodleně nahlášena Vedení TTRHL.
- Jako jméno Hráče na dresu je doporučováno používat reálné jméno, nebo GamerTag (PSNID).
 - Jméno Hráče na dresu musí zůstat v průběhu sezóny konzistentní!
- Každý Hráč bude mít profil na Webu, kde je požadováno, aby byla jeho reálná fotka – poskytnutím fotky Hráč automaticky souhlasí s vystavením fotky na Webu v kontextu GDPR. V případě nesouhlasu ze strany Hráče, je možné tuto fotku nahradit podobiznou Hráče ze hry.
- V žádném případě nesmí být Hráč registrován v TTRHL pod dvěma různými GT/PSNID z jednoho typu konzole. Současně Hráč nesmí být v lize registrován z Xbox konzole a současně z PlayStation. To znamená:
 - Hráč si vybere, zdali TTRHL bude hrát z Xboxu nebo PlayStation!
 - V případě, že vlastní více GT/PSNID, Hráč má registrován v TTRHL pouze jeden z nich.
 - V případě opodstatněných skutečností, které posoudí Vedení TTRHL, bude umožněn jednosměrný přesun hráče z PS na Xbox, nebo vice versa. Tento akt bude dovolen pouze jednou za sezónu!

- V případě podezření na podvodné chování, potažmo v případě podaného protestu, si Vedení TTRHL vyhrazuje právo požadovat po Hráči doklad totožnosti pro vyřešení situace.
- V případě, že existuje více Hráčů hrajících ze stejné domácnosti (např. rodina, spolubydlení, koleje atp.), bude tato skutečnost oznámena Vedení ligy bez odkladů.
- Hráč musí používat standartní helmy, nikoliv CHEL. Pro brankáře je zde udělena výjimka.

2.3 Hrací kolo + Zápas

Hrací kolo pro ZČ je vždy vymezeno v harmonogramu na Webu a obsahuje zápasy, které je nutné v daném termínu odehrát. Výjimky pro Hrací kolo ve fázi PO jsou dále definovány v článku PlayOff, nicméně všeobecně platí popis níže.

2.3.1 Zápasem se rozumí/je nutné splnit

- Zápas je událost, kdy se dva Týmy dohodly na odehrání předdefinovaného Zápasu v Hracím kole dle harmonogramu.
- Zápas je odehrán:
 - Ve složení na každé straně pět hráčů v poli a jeden brankář.
 - Všichni hráči jsou uživatelsky ovládáni – zamezuje se použití botů, tj. AI.
- Do Zápasu mohou nastoupit pouze Hráči, kteří jsou v daný okamžik na soupisce daného Týmu (příp. v rozhodný okamžik splnili všechny podmínky viz článek Hráč) a daný Tým splňuje veškeré podmínky ke hře (primárně počet současně evidovaných Hráčů na soupisce).
- Zápas je uskutečněn jako soukromá hra s heslem!
- Nastavení zápasu:
 - Heslo je na domluvě obou GMs.
 - Nastavení serveru zápasu je vynuceno na Centrální Evropa!
 - Délka třetiny je stanovena fixně na 4 minuty.
 - Přeskočení opakování záznamů je pro nestreamované Zápasy povoleno. Na stream je ale povinnost nastavit zakázání přeskočení záznamů.
- Oba soupeřící Týmy jsou povinni vyhotovit záznam daného Zápasu pro případné pozdější řešení potíží/protestů, nebo i propagaci ligy.
 - Stream/záznam bude k dispozici minimálně 14 dní od odehrání Zápasu.
 - Nastavení streamu je regulováno na Discordu TTRHL v kanále „Streamy“ a po každém Týmu je vyžadováno, aby se tímto nastavením řídil.
 - Platforma streamu je na výběru daného Týmu, pokud není pravidly pro oficiální ligový stream stanoveno jinak.
- Pověřená osoba vítězného Týmu je povinna zajistit **čitelný** screen výsledků vč. statistických okének, tedy:
 - Primární obrazovku se statistikami hráčů,
 - primární obrazovku statistik zápasu (střely, hity, ...),
 - přehled utkání (časy gólů, vč. pořadí asistencí a tresty hráčů)
 - a detailní statistiky hráčů obou týmů.
- Před zahájením Zápasu Pověřené osoby ověří, zdali výběr dresů jednotlivých Týmů je rozeznatelný, tj. nedochází k problémům s rozeznáním Týmů.
 - V případě že na tuto skutečnost dojde až po spuštění Zápasu, je povoleno **okamžitě** hru opustit a pro opakovaný Zápas je hostující Tým povinen zvolit rozeznatelnou barevnou kombinaci.

2.3.2 Domlouvání Zápasu

Všeobecně Vedení TTRHL nechce zavádět fixní herní dny, aby nebylo omezena kontinuita ligy. Vnímáme, že ligu hrají i Týmy, které působí současně v několika soutěžích a plánování může být náročné.

Pro domlouvání a harmonogram platí následující body:

- GMS/AGMs se v dostatečném předstihu daného Hracího kola (doporučujeme 2 dny před začátkem Hracího kola) zkontaktují a začnou řešit preference herních časů pro dané Hrací kolo.
 - Každý z GMS předloží svému protějšku možné dny, kdy budou k dispozici a v jaké časy v rámci daných dnů.
 - V případě PO se GMS domluví i na počtu odehraných Zápasů série PO, pro domluvu jasného rámce odehrávaných Zápasů.
- Po domluvě fixního termínu jeden z GMS/AGMs zapíše termín daného Zápas(u/ů) na Discord TTRHL, kanál „Zápasy“.
- Apelujeme na Týmy, aby se domlouvaly včas i z důvodů streamových přenosů Zápasů a jejich plánování.
- Zápasy není možné předehrávat!
 - Výjimku může tvořit povolení Vedením na základě relevantních skutečností. GMS daných Týmů předloží požadavek Vedení, které následně rozhodne o udělení či neudělení výjimky.
- Zápasy Hracího kola musí být odehrány ve stanoveném termínu, tj. do neděle 23:59:59 daného Hracího kola (daného týdne).
- Předem odsouhlasený termín Zápasu je možné zrušit maximálně 3 hodiny před začátkem, pouze z vážných důvodů a po dohodě s Vedením TTRHL, které posoudí vážnost situace.
- Pokud se daný Tým nedostaví k Zápasu do 15 minut po smluveném čase, může být Zápas kontumován, pokud pravidla dále neudělují výjimku.
 - Při souhlasu obou GM je možné Zápas přesunout bez kontumace.
 - Kontumaci, tedy i protest nelze uplatnit, pokud čekající Tým svolí k odehrání Zápasu i po čekací lhůtě. Čekající Tým má tedy na výběr buď počkat (po domluvě s GM protějščího Týmu), nebo využít protest ještě před odehráním Zápasu.
 - V tomto bodě je vhodné zapojit Vedení TTRHL před tímto krokem, zdali důvody zpoždění Týmu jsou relevantní pro protest (např. zpoždění vlivem technických problémů z předchozího Zápasu).
- O odložení Zápasu do dalšího týdne je možné požádat Vedení TTRHL, které musí odložení schválit.
 - Zápas je možné odložit maximálně na dva týdny, poté musí být dohrán.
 - Každý Tým má k dispozici 4 odložení za sezónu. Při vyčerpání tohoto budgetu již nebude možné další odložení schválit.
 - Pokud nebude Zápas odehrán ani po dvou týdnech od odložení, fixní termín určí Vedení TTRHL.
- V případě, že se GMS/AGMs nedokážou domluvit na termínu pro odehrání Zápasu a jeden z nich nechce, nebo již nemá možnost odkladu, je nutné zapojit Vedení TTRHL pro asistenci v rozhodnutí o termínu.
- Všeobecný, nicméně nikoliv striktní, postup Vedení TTRHL pro rozhodování o termínu Zápasu bude počet předložených termínů soupeři. Tedy Tým, který se snažil nabídnout více termínů a možností, bude mít preferenci.

2.3.3 Řešení pádu Zápasu a nečekaných problémů

V případě neočekávaných problémů při průběhu Zápasu (dále i definováno v článku seznamu známých problémů), jako například disconnect hráče, neočekávaná chyba hry atp. je standardem řešení následující:

- Tým, který není v plném složení(disconnect Hráče), nebo eviduje problém, přestává hrát/pokusí se jakoukoliv metodou(zakázané uvolnění, postavení mimo hru, vyhození puku do hlediště...) přerušit hru, tj. umožnit vstup do menu Zápasu.
- V tu chvíli Pověřená osoba v Zápasu kontaktuje jeho protějšek v druhém Týmu, seznámí ho se situací a společně se domluví na postupu řešení.
 - Využijte ideálně hlasový hovor pro urychlení řešení.
- Pokud situaci nelze vyřešit, aby bylo možné dokončit rozehraný Zápas(to jest prioritou), aniž by ubíhal herní čas, tak Tým evidující chybu opustí zápas, Pověřené osoby zaznamenají odehraný čas, stejně tak vyscreenují všechny potřebné statistiky.
- Následně dojde k domluvě zbývajícího dohrávaného času pro nový Zápas (dohrávaný).
 - Bereme, že 12 reálných sekund je 1 herní minuta v případě, že by Tým byl okraden o poslední celou minutu v třetí třetině.
 - Předpokladem je, že dohrávaný čas se rovná času pádu hry nebo
 - v případě pádu v prvních pěti minutách každé třetiny je možnost dohrát celou třetinu (po jednomyslné domluvě Pověřených osob) nebo
 - v případě pádu v posledních třech minutách první a druhé třetiny je možnost nedohrávat třetinu (po jednomyslné domluvě Pověřených osob).
- Po odpojení/problému je stanoven 15minutový chráněný interval, který je určen na řešení technických potíží.
 - V případě, že některý z Týmů hraje poté návazný Zápas, je tímto chráněn k 15minutové čekací lhůtě, ale musí návazný Zápas zahájit neprodleně po skončení dohrávaného Zápasu. Čekající Tým prosíme o trpělivost. Vedení ale deklaruje, že by Týmy měly mít časový polštář mezi Zápasu.
 - V případě, že ani po uplynutí chráněného intervalu není Tým připraven k dohrávce, celá situace se posouvá Vedení TTRHL. Oba Týmy předloží Vedení varianty, jak s daným Zápasem naložit. Prosíme ale primárně o lidskou a rozumnou domluvu – nespolehejte na zásah shůry v podobě rozhodnutí Vedení.
- Pro nově rozehraný(dohrávaný) Zápas doporučujeme čas orámovat tak, aby Zápas končil uplynutím třetiny (tj. stát od začátku třetiny a čas zrekonstruovat do doby pádu).
- V mezidobí, tj. mezi spadlým a dohrávaným Zápasem není Hráčům umožněno měnit pozice a buildy (vč. výšky, váhy, X-Factor perků a nastavení bodů).
 - V případě porušení musí být tato skutečnost podložena na streamu, či screenem. Nelze argumentovat slovy – já si to pamatuji.
- Dohrávaný Zápas se musí dohrát ve stejném složení, pokud není domluvou mezi Pověřenými osobami a Vedením dohodnuto jednohlasně jinak.
- V případě, že byl jakýkoliv z Týmů v době pádu Zápasu v početní nevýhodě, je nutné toto vyloučení zrekonstruovat i v nově dohrávaném Zápasu. Trest musí odpykávat stejný Hráč. Pro urychlení se doporučuje vyhození puku do hlediště z vlastního obranného pásma.
- Na odpojení brankáře v průběhu samostatného úniku soupeře bude automaticky nahlíženo jako na úmyslné jednání a tato situace bude zkoumána Vedením TTRHL.
 - Tento přečin musí být taktéž v nově založeném Zápasu nahrazen, tj. doporučuje se nasimulovat únik a provést podražení zezadu.

- V případě chyby známé jako „timeshift“, tj. čas se vrátí zpět a smažou se veškeré góly, které padly od té doby, jsou Týmny povinny zrekonstruovat výsledek umožněním gólů. Hra pokračuje dále srovnáním skóre do původního stavu (vč. trestů). V tento čas prosíme zbytečně nezdržovat Zápas a skóre dorovnat co nejdříve.

2.3.4 Reportování výsledku Zápasu

Výsledek daného Zápasu reportuje Pověřená osoba vítězného Týmu a to tak, že vyscreenované výsledky vloží ve formě čitelného obrázku na Discord TTRHL do kategorie „screeny-s-výsledky“.

V případě, že došlo k rozdělení Zápasu na dvě a více částí (tj. dohrávání Zápasu), nahrají se z každé dohrávané části Zápasu všechny povinné screeny, definované pro Zápas.

Veškeré screeny je GM/AGM/Pověřená osoba povinna nahrát na uvedený kanál do 24h od ukončení Zápasu.

Jakákoliv manipulace s výsledky Zápasu je striktně zakázána a jakékoliv podezření na manipulaci s nimi bude tvrdě trestáno!

2.3.5 Nastavení streamů

Pro stream je povinné nastavení:

- Rozlišení: 1080p
- Platforma: Twitch nebo Youtube
- Kamera při vyloučení a nájezdu musí být nastavena na pohled do pole (nesmí být pohled z trestné lavice/střídačky)
- Doporučujeme použití typu kamery Horní nebo Oblast!

Pro Zápas streamovaný ligou, tj. vysílané na oficiálním kanálu Time To Race Twitch je povinné nastavení:

- 1080p
- Minimálně 5000 bitrate
- Vypnout mikrofon z párty
- Vypnout hlasitost hudby a komentáře na 0/10
- Zapnutá výsledková tabule
- Povolit přeskočení záznamu: NE!
- Prosíme nepřeskakovat pauzu mezi třetinami – nechat zobrazené statistiky třetiny.

2.3.6 Zakázané prvky Zápasu

Následující skutečnosti jsou v Zápase regulovány zákazem:

- Je zakázáno použití buildu Hráče, který je získán prostřednictvím služby/feature BattlePass!
- Je zakázáno přijmout bitku vyvolanou tvrdým hitem, střelou po odpískání, případně jakýmkoliv neúmyslným prostředkem, který hra NHL nabízí.
 - V případě, že dojde k přijetí bitky výše uvedeným způsobem, bude Zápas přerušena a je nutné zbývající čas dohrát v nově založeném Zápase. (pozn. je žádoucí, aby zápas neobsahoval boty/AI).
 - Pro atraktivnost je povoleno v poslední minutě Zápasu, za rozhodnutého stavu (definován rozdílem stavu skóre o tři a více gólů), vyvolat cílenou bitku (tj. oboustranně přijatou). Omezení počtu takto povolených bitek je 1x za Zápas!
 - V případě, že by v poslední minutě po takto odsouhlasené bitce vstřelil gól Hráč ovládaný AI, tato statistická událost nebude zanesena do statistik Ligy (pouze u lidsky ovládaných Hráčů).
- Je zakázána nesportovní hra definovaná následovně:

- Úmyslná střelba a sekání po přerušení hry.
- Úmyslné zdržování hry (cycling za vlastní brankou, opakované vycouvání z útočné poloviny za vlastní branku/obraného pásma ... v případném protestu vyhodnocováno individuálně).
- Úmyslné opuštění Zápasu (posuzováno velmi přísně)!
- Úmyslné blokování/držení Hráče uvnitř branky:
 - Situace, kdy brankář úmyslně blokuje Hráče uvnitř branky a zamezuje mu vyjetí a pokračování ve hře.
- Úmyslné vykopnutí branky ze své pozice:
 - V případě rychlého bruslení a tlaku do branky lze branku vyhodit z děr. Je striktně zakázáno využít této chyby.
- Úmyslné blokování Hráče v ofsajdu:
 - Situace, kdy Hráč bránícího Týmu úmyslně blokuje útočícího Hráče v ofsajdu (tj. postavení mimo hru) a zamezuje mu tím vyjetí, tedy vyčištění obranného pásma.

2.4 Soupisky, přestupy, hostování a volní Hráči

2.4.1 Volný Hráč

Volným Hráčem se rozumí osoba, která má zaplacené startovné, ale aktuálně není vedena na žádné soupisce Týmu. Volný Hráč je k dispozici pro zapsání na soupisku do uplynutí uzávěrky soupisek a přestupů, posléze již nemůže být zařazen na žádnou soupisku v dané sezóně.

2.4.2 Soupisky

- Maximální počet Hráčů na soupisce je definován v Týmových omezeních.
 - Veškeré Týmové operace jako přestup, hostování a akvizice volných Hráčů se podřizuje limitu aktuálního počtu Hráčů.
- Na soupisce Týmu může figurovat pouze Hráč, která má zaplacené startovné.
- Soupiska Týmu má definováno, na které pozici daný Hráč může nastupovat (hlavně u brankářů, tj. rozlišení pole vs. brankář).
- GM/AGMs mají na starosti udržovat soupisky Týmu aktuální.
- Soupisky se uzavírají (trade deadline), tj. stávají se neměnnými, po dokončení ¾ ZČ!
 - Fixní termín bude doplněn po oznámení harmonogramu.
 - Neměnná soupiska (uzavření) znamená, že není možnost provést přestup, nebo zapsat volného Hráče.
 - V období od uzávěrky soupisek do konce ZČ je stále možné využít hostování, které má svá vlastní pravidla, viz článek hostování.

2.4.3 Přestupy

Přestupem se rozumí:

- Jasný souhlas Hráče a obou GMs na převodu práv Hráče mezi danými Týmy.
- Přestup mezi Týmy bude oznámen na Discordu TTRHL v sekci „soupisky-přestupy“ ve formátu:
 - Hráč <gamertag> přestupuje z týmu <název_původního_týmu> do týmu <název_nového_týmu> s platností od <datum>
- Přestupy se současně řídí nadřazenými pravidly soupisek.
- Přestup nemůže být postdatován, tj. proveden zpětně do minulosti.
- Každý přestup bude potvrzen GM původního Týmu (odkud Hráč přestupuje) a to buď textovým souhlasem odpovědí na přestupové oznámení, v sekci „soupisky-přestupy“, nebo reakcí pomocí emoji palce nahoru na přestupové oznámení ve stejnojmenné sekci.

- Bez tohoto potvrzení nebude přestup potvrzen ze strany Vedení TTRHL.
- Jedná se o ochranu práv na daného Hráče.

2.4.4 Hostování

V průběhu ZČ je možné provádět hostování, tzn. odeslat svého Hráče na výpůjčku do konkurenčního Týmu. Hostování se řídí následujícími pravidly:

- Hostováním se rozumí jasný souhlas Hráče a obou GMs na propůjčení práv Hráče mezi danými Týmy na omezenou dobu.
- Možnost hostování je omezeno časovým obdobím od začátku do konce ZČ.
- Na PO se Hráč vrací do svého mateřského Týmu.
- Minimální doba hostování je určena na období rovné $\frac{1}{4}$ ZČ. V tento časový horizont nelze Hráče povolovat zpět do mateřského Týmu.
 - Příklad: ZČ bude trvat 8 měsíců, minimální délka hostování bude tedy odpovídat 2 měsícům.
- Hostování bude rozlišeno na dvě varianty:
 - Na dobu určitou
 - Minimální hranice stanovena pravidly, maximální hranice stanovena dohodou GMs.
 - Předem zapsaný termín konce hostování nelze v průběhu hostování měnit!
 - Hostování končí navršením doby určené hostováním, nebo odvoláním Hráče z hostování mateřským Týmem po splnění podmínky minimální doby na hostování.
 - Na dobu neurčitou
 - Minimální hranice stanovena pravidly, maximální hranice stanovena koncem ZČ.
 - Hostování končí navršením konce ZČ, nebo odvoláním Hráče z hostování mateřským Týmem po splnění podmínky minimální doby na hostování.
- Pro případy začátku a konce hostování je definováno, že hostující Hráč nemůže nastoupit dvakrát v jednom kole
 - Tzn. že by odehrál Zápas za mateřský Tým, ten ho následně umístil na hostování a zároveň odehrál Zápas již v novém Týmu, ale ve stejném kole, co hrál Zápas za mateřský Tým.
- Každý Tým může mít na soupisce maximálně jednoho Hráče na hostování. Počet Hráčů odeslaných mateřským Týmem na hostování se nelimituje.
- Hostování mezi Týmy bude oznámeno na Discordu TTRHL v sekci „soupisky-přestupy“ ve formátu:
 - Hostování hráče <gamertag> z týmu <název_mateřského_týmu> do týmu <název_nového_týmu> na dobu určitou/neurčitou s platností od <datum> do <datum – volitelné, záleží na druhu hostování>

2.4.5 Vynucení odchodu z Týmu

V případě, že by došlo k situaci, kdy daný Hráč bude k dispozici pro 6 Zápasů po sobě jdoucích a nebude nominován do sestavy, může požádat Vedení TTRHL o uvolnění ze soupisky aktuálního Týmu.

Vedení TTRHL následně vyvolá dialog mezi GM Týmu a daným Hráčem, bude požadovat důkazy, že daný Hráč byl k dispozici (screeny votingů, atp.) a pokusí se situaci vyřešit, alternativně umožní Hráči opustit Tým, aby se stal volným Hráčem.

2.5 Základní část

Je dlouhodobou částí sezóny TTRHL, ve které budou Týmy soupeřit dle následujících skutečností:

- Každý s každým odehraje v ZČ celkem 4 utkání.
 - Dvakrát na domácím hřišti a dvakrát na venkovním hřišti.
 - Pořadí využití domácí arény je určeno harmonogramem Hracích kol.
- Bodové přiděly jsou definované následovně:
 - Výhra v řádné hrací době: 2b
 - Výhra v prodloužení: 2b
 - Prohra v prodloužení: 1b
 - Prohra v řádné hrací době: 0b
- Celá základní část bude rozložena do Hracích kol, která budou definována v harmonogramu na Webu TTRHL. Hrací kolo obsahuje rozpis jednotlivých Zápasů.
 - Dané Hrací kolo je zařazeno do určitého týdnu v roce. V tomto týdnu má Tým povinnost dané Zápas odehrát.
- Konec Základní části, není-li v průběhu sezóny řečeno jinak, spadá na konec posledního Hracího kola.

Finální podoba tabulky po ZČ je řešena standardním klíčem:

- Body
- Vzájemné zápasy
- Počet výher
- Skóre (gólový rozdíl)
- Vstřelené góly
- Náhodný los

Při shodě vícero Týmů rozhoduje minitabulka se stejným klíčem.

Pro pořadí v průběhu ZČ v případě nestejného počtu odehraných Zápasů rozhoduje hned po bodech počet odehraných Zápasů, tedy který Tým docílil stejného počtu bodů v menším počtu Zápasů. V případě rovnosti počtu Zápasů je nadále využíván klíč popsany výše.

2.6 Play Off

Následující body definují strukturu a průběh PO:

- PO je hráno systémem BestOfSeven (BO7), to znamená na čtyři vítězná utkání.
- Předkolo PO je hráno systémem BestOfFive (BO5), to znamená na tři vítězná utkání.
- Nasazení do čtvrtfinále PO probíhá na základě výsledků v ZČ a to křížem, tj. nejlepší po ZČ hraje s nejhorším.
- Nasazování v dalších fázích PO se odvíjí od minitabulky postupujících Týmů, která je vytvořena na základě výsledků ze ZČ.
- Rozložení domácích a hostujících Zápasů v PO je řízeno podle postavení po ZČ, tj. lepší z dvojice po ZČ začíná Zápas na domácí půdě. Níže příklad:

○ Zápas	Domáci	Hosté
○ Zápas 1	Lepší	Horší
○ Zápas 2	Lepší	Horší
○ Zápas 3	Horší	Lepší
○ Zápas 4	Horší	Lepší
○ Zápas 5	Lepší	Horší
○ Zápas 6	Horší	Lepší

- Zápas 7 Lepší Horší
- Na odehrání daného Hracího kola PO (ČF, SF, F) je stanoveno období jednoho týdne (tj. 7 po sobě jdoucích dní). Existuje možná výjimka na další prodloužení o 3 dny (tj. celkem na 10 dní), přičemž při uplynutí základní týdenní lhůty osloví GMs Vedení TTRHL, předloží jejich voting (sestavy – počty) na následující 3 dny a domluví se na pevném termínu za spolupráce Vedení, kdy se PO série dohraje (i pokud by to mělo být 7 Zápasů v kuse/v jeden den).
- Na předkolo PO je stanoveno období pěti po sobě jdoucích dní.

2.7 Tresty

Všeobecně platí pro uvedené zákazy, nedodržení pravidel, nebo jako univerzální platformu pro jakékoliv penalizace, následující tresty:

- První porušení: napomenutí
- Druhé porušení: kontumace
- Třetí a další porušení:
 - ZČ: odečtení 2 bodů z tabulky pro daný Tým
 - PO: kontumace utkání

Pro neoprávněný start Hráče v Zápase platí automatická kontumace 0:5! V případě opakovaného (tj. více než jednou) prokázání porušení pravidel ve formě neoprávněného startu, nebo i jednorázového úmyslného podvodného startu, má vedení TTRHL k dispozici následující možnosti:

- Vyloučení Hráče:
 - pro danou sezónu
 - na dobu nedefinovanou
- Vyloučení Týmu:
 - pro danou sezónu
 - na dobu nedefinovanou

Jakákoliv rozhodnutí o trestech budou evidována/uchovávána, přičemž budou dále sloužit jako precedens pro danou oblast.

Vedení TTRHL si vyhrazuje právo pozměnit rozhodnutí o trestu, jeho formě a výši v případech, které nejsou pravidly explicitně definovány!

Současně si Vedení TTRHL vyhrazuje právo rozšířit stávající pravidla na základě výstupů řešení trestů, ale i všeobecně, pokud narazí na potenciálně problematickou skutečnost, která by mohla v budoucnu přinést problémovou situaci. Pokud na tuto skutečnost (novou nepokrytou oblast) narazí až při řešení trestu, taktéž si vyhrazuje právo na přidání nových / editaci stávajících pravidel, aby byla dříve nepokrytá skutečnost zahrnuta. V tomto případě Vedení poskytne vysvětlení protestujícímu, poškozenému a celé komunitě, na základě jakých skutečností postupovalo, případně jaká pravidla přidala/upravila.

2.8 Protesty

Každý Tým má právo podat protest na porušení jakéhokoliv pravidla, zákazu, či jiné skutečnosti. Protesty se budou řídit následujícím postupem:

- Tým má právo podat protest do 24 hodin od ukončení Zápasu, pokud se protest týká daného Zápasu. V případě všeobecného protestu není časové ohraničení.
- Podaný protest bude podán na Discordu TTR, v sekci „protesty“.
- Protest bude mít následující strukturu:
 - a. Název: stručný název protestu

- b. Zadavatel: GM/AGM protestujícího Týmu
 - c. Proti komu je veden protest: označení Týmu/Hráče
 - d. Které pravidlo bylo porušeno: označit dle pravidel zónu porušení
 - e. Událost, při které došlo k porušení pravidel: Zápas (definovat Hrací kolo, Týmy)
 - f. Odkaz na stream, dle kterého lze posoudit, zdali došlo k porušení pravidel
 - g. Volný popis protestujícího Týmu: do 500 znaků
 - h. Přílohy protestu: obrázky, doplňkové materiály
- Protest nelze zpětně upravovat, ani zároveň dodávat postupně další skutečnosti, tzn. v prvním podání musí být úplný! Na doplněné informace nebude brán zřetel.
 - Podaný protest bude řešen Vedením TTRHL.
 - Vedení TTRHL se zavazuje protest vyřešit do 48 hodin od půlnoci dne, kdy byl protest podán.
Příklad časování níže:
 - a. Protest podán 24.8.2023 v 8:33
 - b. Startovní čas pro řešení Vedením je tedy 24.8.2023 23:59:59 (půlnoc dne, kdy byl protest podán)
 - c. Rozhodnutí musí padnout do 26.8.2023 23:59:59
 - Pod daným protestem nebude v uvedeném kanále/sekci probíhat žádná diskuze a objasňování mezi kýmkoliv. Tyto zprávy/příspěvky budou mazány a nebude na ně brán zřetel.
 - Vydaný verdikt Vedení je neměnný a nelze se k němu odvolat.

3 Zakázané/regulované oblasti a doporučení

3.1 Chování na sociálních sítích, v Zápasu a prezentace klubu/hráče

Takto identifikované chování může být posouzeno jako nesportovní a trestáno dle sazebníku trestů.

3.1.1 Hanlivé/urážlivé chování na sociálních sítích

Tato oblast je self-explaining, tj. samo vysvětlující. Jedná se o urážlivé, hanlivé, sprosté chování jedince, např. i s prvky šikany, vydírání, či nevhodného osobního charakteru. Prosíme Vás o vřelé, přátelské, pohodové chování v celé komunitě. Nikomu z nás kontroverze nejsou příjemné, natož pak jejich případné řešení a regulace. Ještě jednou tedy apelujeme na selský rozum a rozumné chování. Samozřejmě není cíleno na omezení komunikace, zamezení štengrování/popichování, které ke sportovnímu prostředí patří, nicméně vše má své limity.

3.1.2 Zneužití herních mechanik

Prosíme o to, aby Hráči vědomě nevyužívali chyby hry, jakožto herní mechaniky, které by nezvýhodňovaly soupeře. Jedná se například o vynucení synchronizace, zamrzání a padání hry, dříve i odpojení.

3.1.3 Znevýhodnění soupeře

Prosíme, aby nebyly využívány techniky a metodiky, jak vyrušovat protiHráče během Zápasu, jako například spamování zpráv/volání na komunikačním portálu konzole/Discordu, nebo přístup na párty hovor/Týmovou komunikaci v průběhu Zápasu a její narušování.

3.2 Seznam známých chyb/pádů a zákazů

V případě, že dojde k jakémukoliv úmyslnému zneužití níže popsaných situací ve prospěch Týmu, bude tato skutečnost trestána individuálně!

V případě, že Týmy v Zápasu narazí na jakoukoliv skutečnost, která se podobá známým problémům, proaktivně spolu řeší situaci a postupují podle návodu na pád Zápasu/neočekávané situace.

Pokud Tým narazí na nové typy známých problémů, prosíme je, aby o těchto skutečnostech spravil Vedení TTRHL. Předem moc děkujeme.

3.2.1 Freeze Hráče / uvíznutí

Existuje chyba, kde Hráč zůstane “viset” v nechtěné animaci/pozici/textuře. Jedná se například o:

- Hráč po hitu leží a nelze ho zvednout
- Hráč zůstane zaseklý v textuře mantinelu
- Uvíznutí brankáře v rozkleku, příp. textuře branky

V případě, že kterýkoliv z Týmů narazí na tento freeze problém, okamžitě přeruší hru, jelikož přerušením hry se docílí k resetu Hráčů, tedy i jejich uvolnění z uvíznutí.

Pro rozvolnění pochybností, nejedná se o situace, které jsou standartním ovládním hry, tj. nouzový zákrok brankáře, pomalé zvedání Hráče po hitu při vyčerpané energii atp.

3.2.2 Disconnect ovladače

Existuje všeobecně známý problém u Xbox ovladačů, kde dochází k tomu, že ovladač začne problikávat, i po rychlé opětovné synchronizaci s Xboxem sice svítí, ale hra z něj nepřijímá vstup. V tu chvíli Hráč nemůže ovlivnit hru a ani přerušeni hry není řešením. Jediným řešením je restart Xboxu a hry.

3.2.3 Vynucení nedovolené bránění brankářem / blokování brankářem

Brankáři není dovoleno vyjíždět mimo své brankoviště ve snaze blokovat/křížit/zbrzdit proti Hráče, pokud není výslovně mezi brankářem a Hráčem puk (tj. Zachycení/odehrání puku). Stejně tak není dovoleno vynucení nedovoleného bránění Brankáře, tj. úmyslného postavení Brankáře do pozice, ze které pramení vyloučení za nedovolené bránění brankáře.

3.2.4 Neočekávaná chyba

Po spuštění Zápasu, případně v lobby může dojít k *neočekávané chybě*, chyba způsobená samotnou hrou a jejím programováním. V případě této chyby není jiného řešení, než nového matchmakingu.

3.2.5 Vyhození z lobby/zaseklá lobby

Projevuje se buď zaseklou lobby – nelze označit Hráče do stavu připraven, případně jakkoliv měnit build, nebo právě po uplynutí časového intervalu nepřenesl Hráče do Zápasu, je nutné opakovat proces matchmakingu.

3.2.6 Zákaz timeoutů (oddechových časů)

Existuje chyba, na kterou již na konci listopadu upozornila soutěž ECL ([Update to the Official Rules: Timeouts temporarily banned - ECL - SportsGamer](#)) – Vedení TTRHL danou problematiku sledovalo, provádělo due dilligence, řešerše na webu a čekalo na první potvrzení dané skutečnosti (reálný videozáznam dané chyby).

Chyba se projevuje, s největší pravděpodobností, po provedení timeoutu při aktivním tlaku, kdy následně dojde k chybě využití energie Hráčů, kterým se energie stále samovolně vybíjí a při zastavení se zpětně nedobíjí. Toto ovlivňuje férovost Zápasu a je tedy potřeba tuto situaci reflektovat.

Na základě nedávných událostí se Vedení TTRHL usneslo, z preventivních důvodů, zakázat použití oddechových časů v jakékoliv situaci s efektivní platností od 4.1.2024 17:00.

Pokud navzdory zákazu dojde k použití timeoutu v Zápasu, řešení bude následující:

- V případě, že se chyba neprojeví, je možno dohrát Zápas a výsledek je platný.
- V případě, že se chyba projeví:
 - Zápas bude okamžitě přerušeno!

- Jakákoliv událost (trest, gól) po daném timeoutu nebude platná a Zápas se bude dohrávat od času a daného skóre, kdy byl uplatněn timeout.
- Jinak platí podmínky pro dohrání Zápasu, jak je popsáno v kapitole 2.3.3.
 - Tzn. rekonstrukce trestů atp.
- Jakýkoliv Tým, který využije timeout v průběhu Zápasu obdrží oficiální napomenutí.
 - Tato oblast se může dále řídit tresty z kapitoly 2.7.

Jakmile bude potvrzeno, že tato chyba byla odstraněna, timeouty budou znovu povoleny.

3.3 Informování o Týmových či Hráčských změnách

Jakékoliv změny, které jsou charakterem změny nastavení Týmu nebo Hráče je nutné předávat Vedení TTRHL na Discordu, kategorie *NHL Managers* a její následné příslušné sekce. Jiná forma předávání oficiálních změn není přípustná!

4 Změny v pravidlech

Datum	Autor	Popis změny
23.11.2023	Jakub Hejduk	Přidání kapitoly 3.3 ; doplnění klauzule pro pořadí v tabulce v průběhu ZČ
4.1.2024	Jakub Hejduk	Úprava sekce anulování individuálních statistik v případě odstoupení Týmu + úprava informování o změnách vůči Vedení TTRHL, kapitola 2.1.1. ; úprava možnosti kontumace v případě překročení čekací lhůty, kapitola 2.3.2 ; nová kapitola 3.2.6. timeouty