



Grassroots Säännöt & Asetukset

1. Yleiset säännöt

1.1: Joukkueen koko: 6-8 pelaajaa.

1.2: Yksi pelaaja voi pelata vain yhdessä joukkueessa turnauksen aikana.

1.3: Mikä tahansa ohjelmisto, joka muokkaa pelitiedostoja tai tuottaa epäreilun edun pelissä, on ehdottomasti kielletty ja on peruste välittömälle poistamiselle turnauksesta.

1.4: Pelinimet

1.4.1: Pelaajien tulee käyttää heidän turnaussivustolle ilmoittamaansa Battle.net-tunnusta koko turnauksen ajan.

1.4.2: Pelaajien ja joukkueiden nimien on noudatettava pelinkehittäjä Blizzard Entertainmentin TOS-säädöksiä.

1.5: Aikataulut

1.5.1: Jos koko joukkue ei ole paikalla ja valmiina kun pelin on määrä alkaa, joukkue luovuttaa ottelun ja/tai kartan automaattisesti ellei admin toisin päättä. Välierien ja finaalien aikana joukkueelle voidaan myöntää 15 minuuttia aikaa olla valmiina, jonka jälkeen joukkue luovuttaa koko ottelun.

1.5.2: Joukkueen kapteenin vastuulla on, että kaikki joukkueen pelaajat ovat valmiina paikalla määräaikaan mennessä.

1.6: Pelin päätyttyä kotijoukkueen kapteeni ilmoittaa tuloksen turnauksessa käytettävän Discord-palvelimen #tulokset-kanavalle.

1.7: Turnauksessa pelaajien on noudatettava SEUL ry:n eettistä ohjeistoa <https://seul.fi/wp-content/uploads/2016/12/SEUL-Eettinen-ohjeisto-aukeamittain.pdf>

2. Lobbysäännöt

2.1: Preset: Competitive

2.2: Modes, All: Kill Cam Disabled.

2.3: "Invite Only" pitää olla valittuna.

2.4: Overwatch Workshop -koodi oikeaoppiseen turnauslobbyyn: 3J79W

3. Muut säännöt

3.1: Macro-toiminnot eivät ole sallittuja.

3.1.1: Yhden näppäimen painalluksen tulee laukaista vain yksi komento pelissä.

3.2: Ulkopuoliset ohjelmat, jotka vaikuttavat pelin tilaan tai suorittavat pelin sisällä toimintoja, ovat kielletty.

3.3: Yhteyden katkaiseminen tahallisesti kesken pelin on kielletty.

4. Tauot

- 4.1: Jos pelaajalla on teknisiä ongelmia pelin aikana, hän voi pyytää taukoa chat-viestillä.
- 4.2: Pelin asettaminen tauolle pelaajan toimesta on sallittua vain teknisissä ongelmissa.
- 4.3: Tuomarit voivat asettaa pelin tauolle tarpeen mukaan.
- 4.4: Peliä jatketaan tauolta, kun molemmat joukkueet ovat valmiina.
- 4.5: Jos pelaajalla on tekninen ongelma, peli voidaan asettaa tauoksi maksimissaan 10 minuutiksi, jonka jälkeen ottelua jatketaan pelaajan pelikyvystä huolimatta.
- 4.6: Joukkueella on oikeus vaihtaa pelaajia karttojen välissä turnauksessa etukäteen ilmoitetusta kokoonpanosta.

5. Protestit ja rangaistukset

- 5.1: Kaikki protestit tulee tehdä 10 minuutin sisällä ottelun päättymisestä. Taukoja ei käytetä pelin aikana protestien tekemiseen. Tapauksen käsitellään adminien toimesta ottelun jälkeen.
- 5.2: Kun ottelusta on tehty protesti, asianomaiset joukkueet eivät voi jatkaa turnauksessa ennen kuin protesti on selvitetty.

5.3: Rangaistukset

- 5.3.1: Varoitus, kierroksen häviäminen, kartan häviäminen, ottelun häviäminen, pelaajan tai joukkueen diskaukset turnauksesta, pelikiellon asettaminen pelaajalle tai joukkueelle.
- 5.3.2: Kierroksen häviämistä voidaan käyttää Control-tyypin kartoissa, jolloin kierros vähennetään kartan lopputuloksesta.
- 5.3.3: Adminit voivat käyttää säädettyjä rangaistuksia haluamallaan tavalla.

6. Fair play

6.1: Turnaus käyttää reilun pelaamisen eli fair play -sääntöjä

- 6.1.1: Kielenkäyttö, lempinimet tai ilmaukset, jotka halventavat sukupuolta, etnistä tai kulttuurista taustaa, toimintakykyä, seksuaalista suuntausta, fyysisiä piirteitä tai ikää ovat kiellettyjä.
- 6.1.2: Puheet tai toiminta, jotka viittaavat seksuaaliseen väkivaltaan, väkivaltaan tai onnettomuuksiin ovat kiellettyjä.

7. Lähetykset

- 7.1: Turnauksella on virallinen lähetys ja otteluita suoratoistetaan, joten joukkueiden sekä pelaajien on odotettava, että lähetysten tuotanto on valmis ennen pelin aloittamista.
- 7.2: Peleissä ei saa olla mukana muita spectaattoreita, kuin ennalta hyväksytyt lähetyshenkilöt ja adminit.
- 7.3: Pelaajat eivät saa katsoa tai kuunnella mitään lähetystä turnauspelin aikana.
- 7.4: Pelaajat saavat itse suoratoistaa pelejään 2 minuutin viiveellä, jos pelissä ei ole virallista lähetystä.

8. Kartta draft ja pisteytys

8.1: Turnauksessa käytetään adminien määräämää map poolia.

8.2: Map pool

8.2.1: Assault: Hanamura, Temple of Anubis, Volskaya Industries

8.2.2: Escort: Dorado, Havana, Rialto, Route 66

8.2.3: Hybrid: Eichenwalde, Hollywood, King's Row

8.2.4: Control: Ilios, Lijiang Tower, Nepal

8.3: Bo2- ja Bo3-otteluissa yhtä karttatyyppeä saa pelata vain kerran. Tämä tulee ottaa huomioon draftia tehtäessä.

8.4: Draftin kulku

8.4.1: Map veto suoritetaan kapteenien kesken Discord-yksityisviestien välityksellä.

8.4.2: Kotijoukkueen kapteeni aloittaa karttojen bannaamisen. Draftissa käytettävissä olevat kartat ovat samat kuin kohdassa 8.2 mainitut kartat. Karttojen bannaaminen jatkuu vuorotellen, kunnes karttoja on Bo2-pelissä enää kaksi jäljellä ja Bo3-pelissä kolme jäljellä.

8.4.3: Jäljelle jääneistä kartoista bannataan vielä niin monta, että ainoastaan yksi kartta jää jäljelle. Tämä kartta pelataan ensimmäisenä. Bo2-pelissä toinen jäljelle jäänyt kartta pelataan seuraavaksi. Bo3-pelissä ensimmäisen kartan hävinnyt joukkue valitsee kahdesta jäljelle jääneestä kartasta seuraavan pelattavan kartan.

8.4.4: Jos draftin loputtua jonkin karttatyypin karttoja on enemmän kuin yksi, tulee karttadrafti tehdä uudelleen.

8.4.5: Kotijoukkueen kapteeni on vastuussa pelilobbyn tekemisestä. Lobbysäännöistä lisää tietoa kohdassa 2.

8.5: Lohkovaiheen pisteytys

8.5.1: Joukkueet pelaavat lohkovaiheessa kaikkia lohkovastustajia vastaan yhden Bo2-pelin.

8.5.2: Yksi kartta on yhden pisteen arvoinen. Jos peli päättyy 2-0, saa pelin voittanut joukkue kaksi pistettä. Tasatilanteessa molemmat joukkueet saavat yhden pisteen.

8.5.3: Kun joukkueet ovat pelanneet ottelunsa, sijoitetaan (SEED) joukkueet seuraavaa järjestystä käyttämällä:

1. W-D-L
2. Map Difference
3. Keskinäinen ottelu
4. Tiebreaker

8.5.4: Tiebreaker ottelut pelataan adminien ennalta määräämässä Control-kartassa (Bo3). Voittaja saa tämän jälkeen ylemmän sijoituksen (SEED)