



Grassroots Säännöt & Asetukset

1. Yleiset säännöt

1.1: Joukkueen koko: 6-8 pelaajaa.

1.1.1: Joukkueen jokaisen pelaajan on oltava alle 3500 SR kahden edellisen pelatun kauden ajalta jokaisella omistamallaan pelitilillä. Role queue -kausilla korkein SR on kaikkien roolien korkein saavutettu SR.

1.1.1.1: Jos pelaaja on pelannut turnaussarjan aikaisemmassa turnauksessa, voi hän osallistua turnaukseen, vaikka SR olisi yli 3500.

1.1.1.1.1: Pidämme oikeuden sulkea turnauksista pelaajat, joiden kehityskäyrä ei ole ollut ensimmäisen turnauksen jälkeen todelliselle alle master-tason pelaajalle uskottava.

1.1.1.2: Competitive Beta -kautta ei lasketa, koska Blizzard ei ole kertonut mitä kaudella testattiin. Tästä syystä ko. kaudella saavutettuja SR-pisteitä ei voida pitää luotettavana.

1.1.1.3: Rajatapauksissa turnauksen adminit pitävät oikeuden päättää oman harkintansa mukaan päästetäänkö 3500 SR rajan ylittänyt pelaaja turnaukseen.

1.1.2: Jokaisen pelaajan on todistettava asettamalla käyttämänsä Battle.net-tunnuksen profiili julkiseksi ja kytkemällä tunnus Discordiin.

1.1.3: Mikäli yksikään joukkueen pelaajista rikkoo SR-sääntöjä, voidaan koko joukkue sulkea pois turnauksesta ja joukkueen saavuttama sijoitus, mahdolliset palkinnot ja pistemäärä mitätöidään.

1.1.4: Jokaisella pelaajalla pitää olla SEUL ry:n harrastelijalisenssi. Lisenssin voi ostaa osoitteesta <https://www.suomisport.fi/> (hanki lisenssi, laji: eurheilu (SEUL ry)).

1.2: Turnaussarjassa joukkue käsitetään samaksi joukkueeksi, mikäli seuraavassa turnauksessa joukkueessa on vähintään neljä (4) edellisessä turnauksessa ko. joukkueessa pelannutta pelaajaa.

1.2.1: Mikäli joukkue on sama kuin edellisen turnauksen joukkue säännön 1.2 mukaisesti turnauksen päätteeksi joukkueen saavuttamat pisteet summataan yhteen.

1.2.2: Yksi pelaaja voi olla vain yhdessä joukkueessa turnauksen aikana.

1.2.3: Pelaaja on oikeutettu osallistumaan eri joukkueeseen seuraavassa turnauksessa.

1.3: Turnauksessa käytetään turnausjärjestäjän tarjoamia äänikanavia (Discord, Suomi OW tournaments)

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

1.5: Pelinimet

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

1.5.2: Pelaajien ja joukkueiden nimien on noudatettava pelinkehittäjä Blizzardin TOS-säädöksiä.

1.6: Aikataulut

1.6.1: 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.

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

1.7: Pelin päätyttyä kotijoukkueen kapteeni ilmoittaa tuloksen admineille Discordin välityksellä.

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

2. Lobby säännöt

2.1: Rule set: Competitive

2.2: Map Options

2.2.1: Aseta kaikki muut kartat "Off" asentoon paitsi ennalta valittu kartta. 6

2.2.2: Return to Lobby: After a game

2.3: Hero Options: Kaikki Herot on sallittu, elleivät adminit toisin ohjeista.

2.3.1: Limit Roles: 2 of each role per team

2.4: Gameplay Options

2.4.1: Control-mapeissa score to win: 2 (BO3)

2.4.2: Disable skins: On

2.4.3: Disable killcam: On

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: Peliä jatketaan tauolta, kun molemmat joukkueet ovat valmiina.

4.3: Jos pelaajalla on tekninen ongelma, peli voidaan asettaa tauoksi maksimissaan 10 minuutiksi, jonka jälkeen ottelua jatketaan pelaajan pelikyvystä huolimatta.

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 diskous turnauksesta, pelikiellon asettaminen pelaajalle tai joukkueelle.

5.3.2: Kierroksen häviämistä voidaan käyttää Control-tyyppin 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, sukupuoli-identiteettiä, 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 katsojia, kuin ennalta hyväksytyt lähetyshenkilöt ja adminit.

7.3: Pelaajat eivät saa katsoa tai kuunnella mitään lähetystyksiä turnauspelin aikana.

7.4: Pelaajat saavat itse suoratoistaa pelejään 2 minuutin viiveellä.

8. Kartta draft ja pisteytys

8.1: Kaikki kartat ovat käytettävissä, elleivät adminit toisin sano.

8.2: Draftin kulku

8.2.1: Map veto suoritetaan osoitteessa <http://draft.overtown.fr/>

8.2.2: Viimeiseksi jäänyt kartta pelataan ensimmäisenä ja kartan hävinnyt tiimi valitsee seuraavan kartan jäljelle jääneistä kartoista. Edellisen kartan voittaja valitsee puolen seuraavassa kartassa.

8.3: Lohkovaiheen pisteytys

8.3.1: Kaikki joukkueet pelaavat kahdessa lohossa kerran toisiaan vastaan BO2-ottelun

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

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

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

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

9. Tauot

9.1: Jos pelaajalla on teknisiä ongelmia pelin aikana, hän voi pyytää taukoa chat-viestillä.

9.2: Tuomarit voivat asettaa pelin tauolle tarpeen mukaan.

9.3: Pelin asettaminen tauolle pelaajien toimesta on sallittu vain teknisissä ongelmissa.

9.4: Peliä jatketaan tauolta, kun molemmat joukkueet ovat valmiina.

9.5: Jos pelaajalla on tekninen ongelma, peli voidaan asettaa tauoksi maksimissaan 10 minuutiksi, jonka jälkeen ottelua jatketaan pelaajan pelikyvystä huolimatta.

9.6: Joukkueella on oikeus vaihtaa pelaajia karttojen välissä turnauksessa etukäteen ilmoitetusta rosterista.

10. Turnauksen pisteytykset

10.1: Joukkueet saavat pisteitä jokaisesta osaturnauksesta loppusijoituksen perusteella seuraavasti.

1. 32p
2. 14p
3. 9p
4. 6p
- 5-8. 3p
- 9+ 1p

10.2: Joukkueen pisteet lasketaan yhteen edellisten turnausten tulosten kanssa, mikäli joukkue on säännön 1.2. mukaisesti katsottu samaksi joukkueeksi.

10.3: Finaaliturnaukseen valitaan n (määritellään myöhemmin) parasta joukkuetta esiturnausten yhteenlasketuista pisteistä.