



# 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: Kotijoukkue on joukkue, joka näkyy ottelutiedoissa toisen joukkueen yläpuolella.

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 Blizzard Entertainmentin 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 turnauksessa käytettävän Discord-palvelimen #tulokset-kanavalle.

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. 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 katsojia, 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.

## **8. Karttadraft ja pisteytys**

8.1: Turnauksessa ei käytetä adminien määräämää map poolia, eli kaikki competitive-kartat ovat pelattavissa.

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

8.3: Draftin kulku

8.4.1: Map veto suoritetaan kapteenien kesken Discord-yksityisviestien välityksellä. Myös kartta draftin tekemiseen suunniteltujen nettisivujen käyttäminen on sallittua.

8.4.2: Kotijoukkueen kapteeni aloittaa karttojen bannaamisen. Draftissa käytettävissä olevat kartat ovat 6 vs. 6 competitive -pelimuodossa olevat 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.