

ESML CSGO –liigan sääntökirja

Sisällysluettelo

1. Johdanto	
2. Virallinen sääntökirja	
3. Otteluiden käytännöt	
4. Liigan järjestelyt	
5. Pelinsisäiset säännöt	

1. Johdanto

Tämä dokumentti sisältää Trailblazers organisaation CSGO - liigassa käytettävät säännöt. Kaikki Trailblazersin turnauksiin ja liigoihin osallistuvat pelaajat sitoutuvat ilmoittautuessaan noudattamaan näitä sääntöjä. Liigan tuomaristolla, adminneilla ja Trailblazers organisaation henkilökunnalla on aina viimeinen sana tapauksia selvittäessä.

CSGO -liigan henkilökunta varaa myös oikeuden sääntömuutoksiin tarvittaessa turnauksen aikana. Mahdollisista sääntömuutoksista ilmoitetaan pelaajille ESML CS:GO - liigan discord kanavalla ja mahdollisissa muissa sosiaalisissa medioissa. Liigojen aikataulut ja peliajat ilmoitetaan Suomen ajassa riippuen vuodenajasta: talvella UTC+2 ja kesällä UTC+3 aikavyöhykkeiden mukaisesti.

Kaikkien turnauksen pelaajien on liityttävä ESML CSGO – Discord kanavalle. <https://discord.gg/E5pRBZ4>. Lisätietoja voi kysyä Discordin CSGO-keskustelu kanavalla tai suorana viestinä liigatiimi-roolin omaavilta käyttäjiltä.

2. Virallinen sääntökirja

2.1 Osallistujat

CSGO – liigojen osallistujat ovat pelaajia, eli yksilöitä. Pelaajat osallistuvat turnaukseen joukkueina. Yksilö voi osallistua, sekä ilmoittautua turnaukseen vain yhden joukkueen kanssa. Joukkueet, joissa ilmoittautuneena huomataan yksilöitä, jotka ovat useammassa kuin yhdessä joukkueessa, hylätään automaattisesti. Osallistujilla ei saa olla aikaisempia rikkomuksia tai Valve Anti Cheat merkintöjä millään omistamistään Steam tileistä.

2.2 Turnaukseen osallistumisen rajoitteet

Turnaukseen osallistuvat yksilöt ja/tai joukkueet eivät saa olla pelaajia/joukkueita ammattilaistason e-urheiluorganisaatiossa. Turnauksen minimi-ikäraja on 16-vuotta. Jokaisella turnaukseen osallistuvalla pelaajalla on oltava oma Steam-käyttäjätilinsä, johon kuuluu ostettu versio (Prime-status) Counter Strike: Global Offensive pelistä. Pelaajan on käytettävä samaa Steam-käyttäjätiliä koko turnauksen ajan ja käyttäjätilin tulee olla luotu ennen joukkueen, johon kyseinen pelaaja kuuluu, ilmoittautumista turnaukseen. Pelaajan omistamalla Steam-käyttäjätileillä EI saa olla CS:GO VAC-kieltoa, joka olisi asetettu tunnukselle viimeisen kahden (2) vuoden sisällä (730 päivää). Joukkueiden profiileja voidaan tutkia turnauksen aikana tapauskohtaisesti. Myös liigan ulkopuolisissa otteluissa ja peleissä huijausohjelmien käyttöön viittaavat todisteet voivat johtaa pelaajan ja/tai joukkueen poistamiseen liigasta.

2.3 Turnauksen hallinto

Turnauksen osallistajat voivat ottaa yhteyttä turnauksen järjestäjiin ja tuomareihin

Turnauksen/liigan virallisella Discord kanavalla. Ongelmatilanteissa on myös mahdollista ottaa yhteyttä turnauksen liigavastaavaan sähköpostilla osoitteesta esportsmliiga@gmail.com.

Ensisijaisesti toivomme kuitenkin, että turnauksen osallistajat pyrkivät käyttämään ja tavoittamaan turnauksen henkilökuntaa virallisen Discord-kanavan kautta. Henkilökunta on merkitty palvelinroolilla ”Liigatiimi” ja heidät löydät Discord-kanavan oikealla sijaitsevasta infopalkista.

2.4 Osallistujien käyttäytyminen

Odotamme kaikilta turnaukseen osallistujilta yleisesti sopivaa, sekä asiallista käyttäytymistä.

Pelaajien odotetaan kohtelevan muita pelaajia sekä joukkueita kunnioittavalla tavalla, eikä pienintäkään määrää kiusaamista tai rasismia suvaita. Kaikissa turnaukseen liittyvissä sosiaalisissa medioissa, turnauksen discordissa, sekä Counter Strike: Global Offensive pelin sisällä ei saa näkyä seuraavia asioita:

1. Vihapuhetta
2. Epäsopivia nimimerkkejä tai nimen vieressä esiintyviä clan tageja
3. Epäsiiveellisyksiä pelaajien käyttämissä pelinsisäisissä kuvissa tai profiileissa
4. Rasismia tai minkäänlaista kiusaamista muita pelaajia, yksilöitä tai joukkueita kohtaan
5. Tahallista turnausjärjestelyiden tai virallisten pelien viivyttelyä missään muodossa
6. Kiroilua tai muuten loukkaavaa asiasisältöä pelin sisäisessä viesti/äänichateissa virallisen pelin ollessa käynnissä
7. Luottamuksellista tietoa missään muodossa
8. Ulkoisia tietoja, jotka parantavat osallistuvien joukkueiden mahdollisuuksia turnauspelien voittamisessa, pois lukien pelin yleiseen taktiseen puoleen liittyvät asiat kuten YouTube tutoriaalit tai vastaava peliin liittyvä opettava asiasisältöjä
9. Huijaamista missään muodossa

Uskomme, että jokainen osallistuja ja joukkue pyrkii toimimaan asiallisesti. Jos kuitenkin huomaat käyttäytymisen suhteen ongelmatilanteita turnauksen osallistujissa, ilmoitathan siitä turnauksen järjestäjille. Kaikki epäsopivasta käyttäytymisestä johtuvat ongelmatilanteet selvitetään tapauskohtaisesti ja voivat johtaa pelaajan ja/tai joukkueen hylkäämiseen turnauksesta.

2.5 Joukkueiden koostumus

Yksi joukkue koostuu vähintään viidestä pelaajasta. Joukkueeseen voidaan ilmoittaa enintään kymmenen pelaajaa. Joukkue nimeää itselleen joukkueen sisäisen kapteenin, joka on vastuussa kommunikaatiosta turnauksen tuomareiden ja muiden joukkueiden kapteenien kanssa. Kapteenia on mahdollista vaihtaa kesken turnauksen ilmoittamalla vaihdosta turnauksen järjestäjille tai tuomareille. Joukkueella voi olla myös ennakkoon ilmoitettu valmentaja. Valmentaja ei saa toimia pelaajana liigassa.

2.6 Muutokset joukkueeseen

Joukkueet voivat käyttää ketä tahansa joukkueeseen ilmoittautunutta viittä pelaajaa mahdollisesta kymmenestä joukkueen maksimipelaajasta ottelussa. Ottelun aikana pelaajan vaihtaminen on sallittua vain erityistilanteissa, esimerkiksi teknisten ongelmien ilmentyessä. Ottelun aikaiset pelin vaihdokset on hyväksyttävä aina peliä valvovalta tuomarilta. Joukkueiden tulee ilmoittaa pelaavat viisi pelaajaa 12 tuntia ennen ottelun alkua ESML:n Discord-kanavalla, tekstikanavalla pelaavaliineup. Joukkueet voivat siis peluuttaa otteluissa vain niitä pelaajia, jotka on turnauksen ilmoittautumislomakkeessa ilmoitettu turnausjärjestäjille.

2.7 Sääntöjen oikeudellisuus

Jos sääntökirjassa esiintyy kirjoitusvirheitä tai sääntökirjan jokin osio on kirjoitettu epäselvällä tavalla, ei kyseinen osio vaikuta muiden sääntökirjan osien oikeudellisuuteen. Kirjoitusvirhe tai epäselvyys pyritään korjaamaan sääntökirjasta.

2.8 Turnausotteluiden lähetys

Turnauksen pelaajat ja joukkueet saavat lähettää omaa pelikuvaansa Internetiin käyttäen kahden minuutin viivettä. Trailblazers pyrkii lähettämään pelejä mahdollisuuksien mukaan. Pelit ovat nähtävissä ESML:n Twitch – kanavalla erikseen ilmoitettuina ajankohtina osoitteessa www.twitch.tv/esmliiga1 tai www.twitch.tv/esmliiga2

2.9 Liigan rakenne ja formaatti

Liigan pelit aloitetaan 19.5 lähtien.

Jokainen liigan joukkue pelaa runkosarjassa jokaista vastaan kaksi BO1-ottelua (koti- ja vierasottelu). Voitetusta BO1-ottelusta joukkue saa kaksi (2) pistettä. Tappiosta joukkue saa nolla (0) pistettä. Karttavoitoista ei jaeta erikseen pisteitä.

Joukkueet asetetaan runkosarjan tulosten mukaan eniten pisteitä saaneesta toiseksi vähiten pisteitä saaneeseen. Vähiten pisteitä saanut joukkue ei etene lohkovaiheesta pudotuspeleihin. Tällä ratkaisemme pudotuspelikierroksen ensimmäiset BO3-otteluparit (Runkosarjan ensimmäinen saa vastaansa kahdeksannen, toinen seitsemännen ja niin edelleen).

Tasapistetilanteen sattuessa ylempi joukkue päätetään ensisijaisesti joukkueiden keskenäisten otteluiden kokonaistulosten mukaan, toissijaisesti kierrosvoittojen mukaan. Jos joukkeet ovat näidenkin jälkeen tasatuloksessa, arvotaan kahdesta ylempi joukkue.

Liigan runkosarja ja ensimmäinen pudotuspelikierron pelataan verkon välityksellä pelaajien omia tietokoneita käyttäen. Runkosarjan kesto on 14 viikkoa ja turnauksen kierrokset pelataan kaksi ottelua per viikko. Ensimmäiselle pudotuspelikierrokselle on varattu aikaa viikko. Turnauksen järjestäjä tarjoaa turnauksen palvelimet.

Toisesta pudotuspelikierroksesta (neljä parasta joukkuetta) eteenpäin ottelut pelataan paikan päällä Skynett Langames 26 -tapahtumassa.

3. Otteluiden käytännöt

3.1 Joukkueiden täsmällisyys

Turnauksen ottelut alkavat aina tiedotettuun ja ennalta sovittuun kellonaikaan. Aikamuutoksia on mahdollista ehdottaa ennakkoon, mutta ottelun vastustajien ja turnauksen järjestäjien on aina hyväksyttävä muutokset. Kaikkien yksilölliseen otteluun kuuluvien pelaajien on oltava pelivalmiudessa ja palvelimella kymmenen (10) minuuttia ennen virallisen pelin aloitusaikaa.

3.2 Viivästyminen

Jos otteluparin joukkue viivästyy ottelun sovitusta aloitusajasta alle, mutta maksimissaan 15 minuuttia, voi turnauksen järjestävä päättää mahdollisista sanktioista joukkueelle. Näihin sanktioihin voivat kuulua esim. odottavalle joukkueelle annettava kierrosetu tai BO3 peleissä yhden kartin etu vastustajalle. Jos otteluparin joukkue myöhästyy 15 minuuttia tai yli, ottelu tullaan

perumaan ja tällöin ajoissa paikalla ollut joukkue saa kyseisen otteluparin ottelusta luovutusvoiton. Jos joukkueella nähdään jatkuvia viivästymisiä, jotka johtavat ottelun perumiseen, voidaan joukkue hylätä turnauksesta turnausjärjestäjän toimesta.

3.3 Yhden kierroksen ottelut

Jokainen joukkue on itse vastuussa omista aikataulutuksistaan ja siitä, että kierroksen ottelut tulevat pelattua. Turnauksen pelit pelataan iltaisin, klo 18.00 alkaen. Jos joukkueella jää kierroksen pelejä syystä tai toisesta pelaamatta, katsotaan ne automaattisesti häviöiksi noudattaen kohdassa 3.2 mainittuja sääntöjä. Kierros katsotaan päättyneeksi viikon vaihtuessa eikä edellisen viikon otteluita enää pelata seuraavalla kierroksella. Erityistilanteissa turnauksen järjestäjät ja tuomarit katsovat tapaukset tapauskohtaisesti.

3.4 Valitus ottelusta

Otteluparin joukkueella on mahdollisuus tehdä valitus vastustajajoukkueesta tai ottelun lopputuloksesta liittyen mahdollisiin ongelmiin, jotka ovat valittavan joukkueen mielestä vaikuttaneet ottelun lopputulokseen. Valituksen voi myös tehdä ottelun aikana, esimerkiksi väärien palvelinasetusten takia. Selkeän teknisen ongelman vuoksi ottelu on mahdollista pysäyttää hetkellisesti ongelman korjaamisen ajaksi. Kaikki valitukset on tehtävä viimeistään 24 tuntia ottelun ratkeamisen jälkeen. Valituksen tekee aina tapauksen uhri yhdessä joukkueen kapteenin kanssa.

3.4.1 Valituksen sisältö

Valituksessa on oltava yksityiskohtaiset tiedot mahdollisesta ongelman aiheuttajasta, syystä, sekä siitä, miten/missä/milloin ongelma tai vääräys tapahtui. Jos valitus ei sisällä tarpeeksi tarkkaa informaatiota ongelman ratkaisemiseksi, voidaan valitus hylätä puutteellisena. Lisäksi kaikki valituksesta johtuva tai valituksen sisällä havaittava ylimääräinen epäasiallinen käytös tai haukkuminen voidaan nähdä rangaistavana tekona. Tapaukset käsitellään luottamuksellisesti ja tapauskohtaisesti.

3.4.2 Valituksesta johtuva uusintaottelu

Jos valitus nähdään oikeutettuna, voidaan valituksen seurauksena pelata uusintaottelu ottelusta, jota valitus koskee. Valituksen tekijällä ja/tai uhrilla on oikeus päättää, pelataanko uusintaottelu vai ei. Jos uusintaottelu pelataan, edellisen uusintaotteluun johtaneen ottelun tulokset mitätöidään ja hylätään täysin.

4. Liigan järjestelyt

4.1 Liigan vaiheet

Lahden CS:GO-liigassa on kaksi vaihetta: lohkovaihe ja playoffit. Kaikki turnauksen ottelut pelataan verkon välityksellä. Turnauksen puolivälierät, semifinaalit ja finaali pelataan BO3 menetelmällä. Pudotukseen ja jatkoon johtavat pelit pelataan myös paras kolmesta (BO3) menetelmällä, mutta turnauksen muut ottelut paras yhdestä (BO1) menetelmällä. Yksittäinen karta, tai peli pelataan loppuun niin kauan että otteluparin joukkueista toinen saavuttaa tarvittavan pisteron ottelun virallisella tai jatkoajalla. Mahdollisia jatkoajoja pelataan niin kauan, kunnes jatko aika ei lopu tasatilanteeseen.

4.2 Turnauskaavio ja tulosten ilmoittaminen

Turnauksen pistetilanteet ja otteluparit määritetään esml.fi -sivustolla tehdyssä aikataulussa. Joukkeille on lähetetty liigan otteluiden aikataulu ilmottautumislomakkeessa ilmoitettuun sähköpostiin. Sarjataulukoita päivitetään turnauksen järjestäjien puolesta.

5. Pelinsisäiset säännöt

5.1 Varsinainen peliaika

1. Pelattavia eriä yhteensä 30, puolten vaihto 15. erän jälkeen
2. Ensimmäinen joukkue, joka saa 16 voitettua erää voittaa pelin
3. Aloitusraha \$800
4. Kierroksen aika 1min 55s 5. Freezetime 15s
6. C4-aika 40s
7. Jos varsinainen peliaika loppuu tasapeliin (15-15), pelataan jatkoaika

5.2 Jatkoaika

1. Joukkueet jatkavat samalla puolella mihin normaali peliaika päättyi
2. Jatkoajalla ensimmäinen joukkue, joka voittaa 4 erää, voittaa pelin (MR3). Puolten vaihto 3. erän jälkeen
3. Aloitusraha \$10000
4. Jatkoaikaa pelataan, kunnes voittaja selviää

5.3. Muut säännöt

Scriptien käyttö on kielletty pois lukien ostoscriptit ja kranaatinheittoscriptit.

Hiiren tai näppäimistön macro-ominaisuuksien käyttäminen on kielletty.

Palvelimelta ei saa poistua tahallisesti ennen pelin päättymistä, pois lukien teknisten ongelmien korjaamiseksi (esim. scoreboard bugi)

Pommia ei saa tahallisesti asettaa tai pudottaa sellaiseen paikkaan, mistä sitä ei kykene nostamaan tai purkamaan yksin ”Pixelwalking”, ”map swimming”, ”floating”, sekä flashbugien käyttö on kiellettyä. Normaali pelaajien boostaaminen on sallittua silloin, kun se ei anna pelaajille pääsyä paikkaan tai näköalaa mitä kartassa ei ole tarkoitettu nähtäväksi.

Trailblazers varaa oikeuden näiden sääntöjen muutoksiin. Rikkeistä katsotaan aina oikeudenmukaiset ja tapauskohtaiset rangaistukset.

5.4. Pelin tauot

Teknisen ongelman kohdatessa peli asetetaan tauolle seuraavan erän alussa. Teknisten ongelmien ratkaisemiseksi annetaan maksimissaan 10 minuuttia aikaa. Tämän jälkeen peli jatkuu, vaikka joku pelaajista ei kykenisikään vielä jatkamaan Mikäli tekninen ongelma on aiheutunut 15 sekuntia erän alkamisesta JA ennen erän ensimmäistä aiheutettua vahinkoa, tuomari voi palauttaa tilanteen erän alkuun mikäli mahdollista. Muutoin erä pelataan loppuun.

5.5. Kartat

Karttoina pelataan:

1. de_dust2
2. de_inferno
3. de_vertigo
4. de_overpass
5. de_train
6. de_nuke
7. de_mirage

5.6. Karttavallinnat ja vedot

BO1:

Runkosarjassa kotijoukkue aloittaa karttojen poistamisen (joukkue A) ja vierasjoukkue poistaa toisena (joukkue B). Pudotuspeleissä ylempänä pelikaaviossa ollut aloittaa karttojen poistamisen (joukkue A) ja alemmaksi sijoitettu poistaa toisena (joukkue B).

1. A poistaa kartan
2. B poistaa kartan
3. A poistaa kartan
4. B poistaa kartan
5. A poistaa kartan
6. B poistaa kartan
7. Jäljelle jäänyt kartta pelataan ratkaisevana. Tämän kartan aloituspuolet ratkaistaan puukkokierroksella.

BO3:

Ylempänä pelikaaviossa ollut aloittaa karttojen poistamisen (joukkue A) ja alemmaksi sijoitettu poistaa toisena (joukkue B).

1. A poistaa kartan
2. B poistaa kartan
3. A valitsee kartan, B valitsee aloituspuolen tähän karttaan.
4. B valitsee kartan, A valitsee aloituspuolen tähän karttaan.
5. A poistaa kartan
6. B poistaa kartan
7. Jäljelle jäänyt kartta pelataan ratkaisevana. Tämän kartan aloituspuolet ratkaistaan puukkokierroksella.

Trailblazers pidättää oikeudet kaikkien tässä dokumentissa mainittujen sääntöjen sääntömuutoksiin sekä dokumentin tekstisisällön muutoksille.

