

Shelter Gameroom turnaussäännöt

Jokaisen turnaukseen osallistuvan henkilön tulee lukea ja ymmärtää alla olevat säännöt ja käyttäytyä urheilijamaisesti turnauksen aikana, Tämä koskee myös pelaajan avatar-kuvaa ja pelinimeä. Turnaustuomareilla on viime kädessä päätösvalta kaikissa konflikti- ja sanktiointitilanteissa. Turnaustoimihenkilöt varaavat kaikki oikeudet näitä sääntöjä koskeviin muutoksiin. Turnaustuomarit voivat tarvittaessa keskeyttää turnauksen vakavan teknisen ongelman tai muun mahdollisen äkillisen tapahtuman, esimerkiksi sairastapauksen vuoksi.

Nämä säännöt ovat pääasiassa turnauksiin, jotka pelataan paikallisessa turnaustapahtumassa. Verkossa pelattaviin turnauksiin sääntöihin voidaan tehdä pieniä muutoksia. Turnausjärjestäjä on velvollinen ilmoittamaan aikataulut, turnausformaatin ja palkinnot ennen turnausta.

Kaikki huijaaminen, mukaan lukien pelin seuraaminen toisen henkilön avustuksella, on kielletty. Jos osallistuja ei tiedä, onko jokin pelimekaniikka sallittu, heidän tulee kysyä päätuomarilta ennen turnausta onko kyseinen mekaniikka sallittu vai ei. Sääntöjen rikkominen johtaa rangaistuksiin, joita ovat:

- Varoitukset
- Yhden pelin tappio
- Yhden otteluserjan tappio
- Palkintosumman vähentäminen
- Pelaajan tai joukkueen poistaminen turnauksesta
- Pelaajan tai joukkueen poistaminen tapahtumasta

Turnaustuomarin tekemä päätös voidaan kyseenalaistaa käsittelemällä asia turnauksen päätuomarin kanssa. Kantelu päätöksestä on tehtävä päätuomarille heti, kun tuomari on antanut päätöksen tai kun peli, jota päätös koskee, on päättynyt. Päätuomarin päätös on lopullinen ja siitä ei voi tehdä kantelua.

Rocket League

1. YLEISET SÄÄNNÖT

1.1. Järjestäjillä on oikeus muuttaa sääntöjä kesken turnauksen, jos näkevät tarpeelliseksi.

1.2. Sääntöjä rikottaessa järjestäjät päättävät rangaistuksista sääntörikkomusten vakavuuden mukaan.

1.2.1. Rikkomukset käsitellään tapauskohtaisesti.

1.3. Otteluita pyritään suoratoistamaan Shelter Gameroomin Twitch-kanavalla.

1.4. Pelaajat eivät saa suoratoistaa pelejään, ellei asiasta ole erikseen toisin sovittu.

1.5 Pelit pelataan 2vs2 muodossa.

1.6 Pelaajien tulee käyttää heidän virallista pelinimeään koko turnauksen ajan.

1.7 Joukkueiden tulee valita kapteeni itselleen, hänen vastuullansa on, että kaikki joukkueen pelaajat ovat valmiina paikalla määräaikaan mennessä.

1.8 Pelin päätyttyä kotijoukkueen kapteeni ilmoittaa tuloksen turnauksen adminille

1.9 Turnauksen ensisijaisena tiedotuskanavana toimii Shelter Gameroomin Discord kanava ja shelter.gg sivusto

2. OTTELUJA KOSKEVAT SÄÄNNÖT

2.1 Serverin asetusten tulee olla seuraavanlaiset

Standard soccer

Champions Field (Joukkueet voivat sopia halutessaan eri kentän)

2 vs 2

No Bots

Europe

Default mutators / no mutators

Match time 5 minutes

2.2 Pelaajat eivät saa liittyä joukkueeseen ennen kuin kaikki pelaajat ovat serverillä.

2.3 Jos peli alkaa ennen kuin kaikki pelaajat ovat liittyneet joukkueeseen, peli aloitetaan alusta.

3. ONGELMATILANTEET

3.1 Jos pelaaja ei ilmesty sovittuun otteluun, paikalle saapumattoman joukkueelle merkitään 0-3 tappio.

3.2 Jos pelaajalta katkeaa yhteys kesken pelin, kun peliä on kestänyt alle minuutin ja tulos on 0-0, ottelu aloitetaan alusta. Muussa tapauksessa pelin annetaan jatkua.

3.2.1 Peli voidaan aloittaa uudelleen vain kerran.

3.3 Kaikki protestit tulee tehdä 10 minuutin sisällä ottelun päättymisestä. Taukoja ei käytetä pelin aikana protestien tekemiseen. Tapaus käsitellään adminien toimesta ottelun jälkeen.

3.4 Häiritsevää käytöksestä, kuten haukkumisesta tai muusta epäurheilijamaisesta käytöksestä rangaistaan tapauskohtaisesti.

Nämä säännöt ovat tehty Rakettiliigan sääntöjen pohjalta ja niitä on muokattu Shelter Gameroomin turnaukseen sopivaksi 26.9.2019.

Shelter Gameroom pidättää oikeuden sääntömuutoksiin.