

FCL: NHL 1vs1 eSM 2020 Säännöt

1.9.2020

VERSIO 1.01

Versiohistoria:

- 1.01:
 - Korjaus runkosarjasta jatkoon pääsevien määrään. Lohkon 8 parasta, eli yhteensä 120 pelaajaa jatkaa pudotuspeleihin.
 - Semifinaalit ja finaalit livenä pelatessa BO3.
 - Pelistä kesken poistuminen (ns. rage quit) on kielletty sanktioiden uhalla.
 - Lisätty ohjeistusta raportointiin.
- 1.00
 - Alkuperäinen versio

1) Turnaukseen osallistuminen

- Kaikilla turnaukseen osallistuvilla pelaajilla on oltava:
 - Käyttäjätili NHLGamer.com -sivustolla (jokaisella pelaajalla saa olla vain yksi käyttäjätili, jos samassa taloudessa asuu enemmän kuin yksi pelaaja tulee siitä ilmoittaa etukäteen turnauksen ylläpidolle)
 - PSN ID liitettynä NHLGamer.com pelaajaprofiiliin
 - Kilpailulisenssi ostettuna suomisport.fi -sivustolta ([ohjeet](#))
 - Ilmoittautuminen FCL: 1vs1 eSM 2020 turnaukseen NHLGamer.com -sivustolla
 - Suomen kansalaisuus

2) Reilu peli

"Reilu peli" on turnauksen tärkein sääntö. "Reilu peli" tarkoittaa ylipäänsä sitä, että vastustajaa kohdellaan niin kuin haluaisi itseään kohdeltavan. Tähän kuuluu pelaajien välinen yhteydenpito, mutta myös kaikki suoraan tai välillisesti peliin liittyvä toiminta. Alla esimerkkejä siitä, mitä tulee välttää tämän säännön noudattamiseksi:

- Älä käytä loukkaavaa kieltä
- Älä häiritse vastustajiesi pelaamista (älä esim. spämmää heitä viesteillä, soita heille pelin aikana tms.)
- Älä poistu pelistä kesken pelin. Pelistä poistuminen (ns. rage quit) voi johtaa sanktioihin ja jopa turnauksesta poistamiseen. Syynä on pelin ja vastustajan kunnioittaminen, sekä maalieron mahdollinen merkitys tasapisteissä.

3) Ottelujen sopiminen

- Suosittelemme, että jokainen pelaaja liittyy [NHLGamerin Discord-kanavalle](#) ottelujen sopimista varten

- Luomamme otteluohjelman ajat ovat ehdotuksia, joiden pohjalta pelaajien tulee keskenään sopia milloin ottelut pelataan. Ottelut tulee pelata annettujen aikojen puitteissa
- Ongelmatilanteissa sovi kompromissista vastustajan kanssa ja ehdota sitä [ylläpidolle](#) (välittömästi - ei viime hetkellä)

4) Turnausrakenne

- Ilmoittautumiset: 7.8.-27.8.
- Runkosarja: 31.8.-20.9.
- Pudotuspelit 21.9.-1.10. (BO5)
- Finaalit (Top 4) @ TBD: 10.10. (BO3)

4.1) Turnauksen kulku

- Ensimmäinen kierros (Alkusarja - n.200)
 - 15 lohkoa, 13-14 pelaajaa per lohko
 - yksinkertainen sarja
 - jatkoon 8 per lohko (eli yhteensä 120 pelaajaa)

- Toinen kierros (Pudotuspelit BO5 - 120)

Pelaajat sijoitetaan pudotuspeleihin runkosarjasijoitusten perusteella seuraavasti:

- Lohkojen voittajat #1-15
- Lohkojen toiseksi sijoittuneet #16-30
- Lohkojen kolmanneksi sijoittuneet #31-45
- Lohkojen neljänneksi sijoittuneet #46-60
- Lohkojen viidenneksi sijoittuneet #61-75
- Lohkojen kuudenneksi sijoittuneet #76-90
- Lohkojen seitsemänneksi sijoittuneet #91-105
- Lohkojen kahdeksanneksi sijoittuneet #106-120
- Kolmas kierros (Pudotuspelit BO5 - 62)
- Neljäs kierros (Välisarja - 32)
 - Turnaukseen kutsutut Kriketsi17 ja Artuzio liittyvät turnaukseen 1. ja 2. sijoitettuna
 - 8 lohkoa, 4 pelaajaa per lohko
 - kaksinkertainen sarja
 - jatkoon 2 per lohko
- Viides kierros (Pudotuspelit BO5 - 16)

Pelaajat sijoitetaan viidennen kierroksen pudotuspeleihin neljännen kierroksen runkosarjasijoitusten perusteella seuraavasti:

- Lohkojen voittajat #1-8
- Lohkojen toiseksi sijoittuneet #9-16
- Kuudes kierros (Pudotuspelit BO5 - 8)
- Seitsemäs kierros (Pudotuspelit BO3 - 4)

- Kahdeksas kierros (Pudotuspelit BO3 - 2)

5) Palkinnot

1. 2500 €
2. 1000 €
3. 500 €
4. 300 €
5. 50 €
6. 50 €
7. 50 €
8. 50 €

6) Turnauksen ylläpito

Turnauksen ylläpito isännöi turnausta, valvoo sääntöjen noudattamista, tutkii mahdollisia sääntörikkomuksia ja ratkaisee pelaajien ja joukkueiden välisiä kiistoja. Sääntöjen rikkominen johtaa rangaistuksiin, joita ovat:

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

Ylläpitoon saa yhteyden valitsemalla vaihtoehdon "FCL Ylläpito" tuki -osiossa. Kyseiset ketjut näkyvät vain liigan ylläpidolle ja ketjun luojalle. Älä lähetä yksityisviestejä yksittäisille ylläpidon jäsenille.

7) Kutsut

Turnauksen pudotuspelivaiheeseen kutsutaan hallitseva suomenmestari Kristian "Kriketsi17" Veijola. Lisäksi turnauksen pudotuspelivaiheeseen kutsutaan myös NHL GWC 2020 European Finals -turnauksen voittanut Arttu "Artuzio" Mustila.

8) Turnauksen säännöt

8.1) Yleiset säännöt

- Peli: NHL 20
- Pelialusta: PlayStation 4
- Online Versus -pelitila
 - Joukkueet: NHL-joukkueet (ei tähdistöjoukkueita)
 - Vaikeustaso: Tähtipelaaja
 - Pelityyli: Competitive

- Erät: 4 minuuttia
- Säännöt: NHL-säännöt (Custom)
- Loukkaantumiset: Pois
- Tasatilanteessa:
 - Jatkuva 5 vs. 5 jatkoaika ratkaisuun asti
- Maalivahdin ohjaus: Päällä
- Pisteiden määräytyminen:
 - voitto varsinaisella peliajalla 2p
 - voitto jatkoajalla 2p
 - tappio jatkoajalla 1p
 - tappio 0p
- Tasapisteissä olevien pelaajien sijoitus määräytyy tämän mukaisesti:
 - Lohkosijoitus
 - Keskinäisen ottelun tulos
 - Maaliero*
 - Tehdyt maalit*
 - Voitot varsinaisella peliajalla*

*Koska eri lohkoissa voi olla eri määrä pelattuja pelejä, vertaillaan joitakin tilastoja "per peli" -periaatteella.

8.2) Muut säännöt

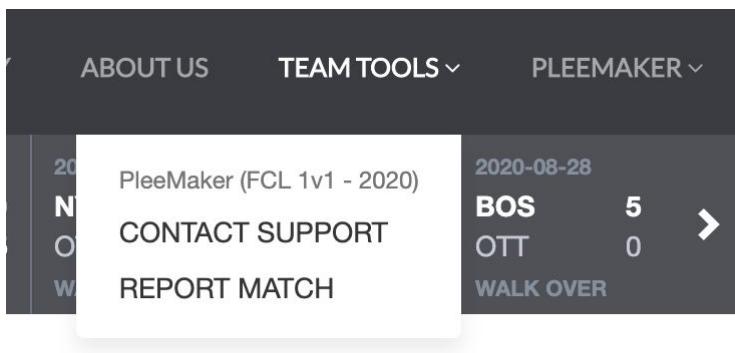
- Jos pelaaja myöhästyy yli 15 minuuttia ilman ennakoilmoitusta, vastustajan tulee ottaa välittömästi yhteys turnauksen ylläpitoon. Viestissä tulisi olla todiste siitä, että vastustaja ei ilmestynyt paikalle.
- Viivästyksen syistä riippuen turnauksen ylläpito voi tuomita myöhästyneen pelaajan hävinneeksi
- Kumpikin pelaaja saa käyttää "pausen" pelikatkon aikana. "Pausea" ei saa kuitenkaan käyttää ennen ottelun ensimmäistä aloitusta.
- Pelaaja voi lähteä ottelusta ensimmäisen kahden minuutin aikana, jos pelissä esiintyy merkittävää viivettä
- Ottelu tulee aloittaa alusta, jos pelaaja putoaa ottelusta ensimmäisen kahden minuutin aikana tai tapahtuu jokin muu virhe
- Ensimmäisen kahden minuutin aikana tulleet maalit jäävät voimaan, vaikka peli käynnistetään uudestaan ongelmatilanteen johdosta
- Pelaaja ei saa lähteä pelistä tahallaan ensimmäisen kahden minuutin jälkeen
- Maaleja ei hyväksytä, jotka syntyvät pelaajan tiputtua, tai jos peli toimii virheellisesti
- jos kello hyppää taaksepäin, tulee ottelu palauttaa siihen tilaan, kun se oli virheen tapahtuessa (maalit ja jäähyt)
- Pelaajan tippuessa ottelusta ensimmäisen kahden minuutin jälkeen, toimitaan seuraavasti:

- Ottelu käynnistetään uudelleen ja kello annetaan juosta siihen kohtaan, milloin pelaaja tippui. Ottelu palautetaan samaan tilaan kuin aiemmin (maalit ja jäähyt). Pelaajat voivat sopia myös keskenään vaihtoehdoisen menettelytavan

Muissa ongelmatilanteissa sovelletaan SEUL ry:n ja NHLGamer:in sääntöjä.

9) Otteluiden raportoiminen

- Ottelun voittaja syöttää ottelun tuloksen ja tilastot
- Ottelujen lopputulokset syötetään NHLGamer.com -sivustolla TEAM TOOLS-valikon kautta, painamalla REPORT MATCH



- Tämän jälkeen valitaan oikean otteluparin kohdalla "Submit stats"

Latest Matches **Schedule** Playoffs Players

Choose team: PleeMaker ▾

AWAY	Tue, 1 September 2020	HOME
PleeMaker	20:00 EEST Submit stats	MIGRIP
MIGRIP	20:00 EEST Submit stats	PleeMaker

AWAY	Wed, 2 September 2020	HOME
MonkeyHeadAF	20:00 EEST Submit stats	PleeMaker
PleeMaker	20:00 EEST Submit stats	MonkeyHeadAF

- Ottelusta syötetään maalit, oliko kyseessä jatkoaika, laukaukset, taklaukset, hyökkäysalueaika, rangaistusten määrä (2min rangaistus = 1) ja aloitusvoitot. Voit myös halutessasi kirjoittaa pienen tekstin pelistä.

EDIT MATCH

PleeMaker (AWAY)	-	TeikDaun (HOME)
3	Goals	2
Overtime		
Yes		
16	Total Shots	8
11	Hits	7
08 : 04	Time on Attack	05 : 08
2	Amount of penalties <small>(Example: 4min = 2)</small>	1
8	Faceoffs won	8

PleeMaker (Away) press release regarding the game:

B *I* U ☺ ☰ ☷ ☹ ☲ ☱ ☳ ☴ ☵ ☶ ☷ ✕ ✕ Verdana 11pt

Kiitos hyvästä ja tasaisesta pelistä!

POWERED BY TINY

Submit

- Suosittelemme varmuuden vuoksi tallentamaan todisteet jokaisen ottelun tuloksesta (esim. viimeisen 30 sekunnin tallenne, missä näkyvät molemmat otteluissa pelaavat PSN ID:t ja ottelun loppuyhteenvedo (tilastot). Näitä ei tarvitse toimittaa mihinkään kuin mahdollisissa kiistatilanteissa.
- Yhteyden tukeen saa täältä: <https://nhlgamer.com/community/support/>
 - Suosittelemme kirjoittamaan tukipyynnöt englanniksi, sillä pystymme tällöin auttamaan teitä huomattavasti nopeammin.

9) Yhteysongelmat

Otteluita ei ole tarkoitus pelata huonolla internet-yhteydellä. Mikäli kohtaat ongelmia yhteyden laadussa - ole yhteydessä vastustajaasi ongelman ratkaisemiseksi välittömästi pelin alussa, ennen maalien syntymistä, jotta yhteysongelmat voidaan ratkaista mahdollisimman neutraaleissa merkeissä.

Odotamme turnaukseen osallistujilta kiinteää yhteyttä, joka on nopeudeltaan vähintään 3/1 Mb/s ja yhdistetty konsoliin Ethernet-kaapelilla.

- PlayStation käyttäjillä tulee olla NAT Type 1 tai 2
- Jos yllä olevat vaatimukset eivät täyty pelaaja voidaan poistaa turnauksesta

Lue täältä ohjeet NAT-TYYPIN vaihtamisesta:

- [PS4](#)

10) Lähetykset

Tulemme tekemään lähetyksiä FCL: 1vs1 eSM 2020 turnauksen pudotuspelivaiheesta eteenpäin. Lähetysten järjestämisen helpottamiseksi pyydämme teitä noudattamaan näitä ohjeita:

- Jokaisen pelaajan tulee olla Discord kanavalla lähetettävien otteluiden sopimista varten (lisätietoja luvassa ennen pudotuspelien alkua)
- Sovittujen otteluparien pelaajilla tulee olla jonkin verran ylimääräistä aikaa aikataulussaan, jotta he voivat viivyttää pelejään (esimerkiksi jos aiemmin pelattava ottelu menee jatkoajalle)
- Ottelut, joista tehdään tuotanto ei saa lähettää missään muussa kanavassa
- Uusintoja ei saa ohittaa
- Edellä mainittujen sääntöjen noudattamatta jättäminen voi johtaa kurinpitotoimiin

11) Vedonlyönti

Lyhyesti: FCL: 1vs1 eSM 2020 -pelaajat eivät saa lyödä vetoa kyseisen turnauksen otteluista.

Jos joku henkilö (pelaaja, manageri tai joku suoraan pelaajaan sidoksissa oleva) todetaan lyöneen vetoa, oman tai muun pelaajan ottelusta, ottelu(t) mitätöidään tarpeen vaatiessa. Henkilö, joka asetti vedonlyönnin, saa kalenterivuoden mittaisen porttikiellon (365 päivää alkamispäivästä). Yllä oleva kielto koskee myös, jos vedonlyöntiä suoritetaan toissijaisen tai kolmannen osapuolen tilin avulla.

Tämän lisäksi suosittelemme, että pelaajat yrittävät rajoittaa ystäviensä ja perheenjäsenten vedonlyöntiä tässä turnauksessa, jotta vältymme epäselviltä tilanteilta.

Rohkaisemme kaikkia ilmoittamaan, jos heillä on kiistatonta näyttöä siitä, että tietty henkilö tai henkilöt ovat lyöneet vetoa - joko suoraan tai kolmannen osapuolen välityksellä. Turnauksen ylläpito käsittelee asiat tapauskohtaisesti ja varaamme täyden oikeuden rangaistuksen määrittelyssä.