



# FCL: NHL 6vs6 eSM 2020 Säännöt

24.8.2020

VERSIO 1.01

## 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](#))
- Oikeus osallistua turnaukseen edellyttää joukkueelta:
  - ilmoittautumisen FCL: NHL 6vs6 eSM 2020 -turnaukseen NHLGamer -sivustolla
  - osallistuvan joukkueen kotipaikan on oltava Suomessa
  - suomalaista kapteenia ja kahta varakapteenia
  - vähintään 7 lisenssin maksanutta pelaajaa
  - samaa joukkueen nimeä NHLGamer -sivustolla, kuin NHL 20-pelissä
- Pelaajarajoitukset
  - joukkueen maksimipelaajamäärä on 12
  - joukkueessa saa olla enintään 3 pelaajaa, joilla ei ole Suomen kansalaisuutta
  - jäällä saa olla samanaikaisesti enintään 2 pelaajaa, joilla ei ole Suomen kansalaisuutta

\* Joukkueiden kokoonpanot lukitaan 25.8.2020 kello 23:59

## 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 on muutamia esimerkkejä siitä, mitä tulee välttää tämän säännön noudattamiseksi:

- Älä käytä loukkaavaa kieltä
- Älä hyödynnä pelin mekaniikkoja tai bugeja epäreilulla tavalla (älä käytä esim. pelaajatilastoihin vaikuttavia tai pelin rikkovia bugeja tai muuta vastaavaa)
  - maalivahti ei saa jättää maaliaan, yrittääkseen estää vastustajan pelaajaa. Katso havainnollistava video [tästä](#)
- Älä häiritse vastustajiesi pelaamista (älä esim. spämmää heitä viesteillä, soita heille pelin aikana tms.)

## 3) Joukkueenjohdon tehtävät

- Joukkueenjohto (C:t ja A:t) edustaa koko joukkuettansa ja ovat siten vastuussa seuraavista asioista:
  - pelien sopiminen
  - sen varmistaminen, että oma joukkue noudattaa aina turnauksen sääntöjä
  - yhteydenpito muihin kapteeneihin ja liigan ylläpitoon oman joukkueen nimissä
  - sen varmistaminen, että joukkue pelaa kaikki pelinsä ajallaan
  - joukkueen yhteyshenkilö on Discord kanavalla jossa suunnitellaan tulevat lähetykset

## 4) Ottelujen sopiminen

- Ota yhteys vastustajajoukkueen jokaiseen kapteeniin hyvissä ajoin ennen pelattavia otteluita (36-48h)
- Ottelut ovat sovittu vasta siinä kohtaa kun saat hyväksyvän vastauksen (koskee myös oletusaikataulun mukaisia otteluita)
- Joukkueet voivat yhdessä sopia mahdollisista muutoksista oletusaikatauluun, mutta kuitenkin jokaisen turnausvaiheen rajoissa
- Sen jälkeen kun joukkueet ovat sopineet mahdollisista muutoksista oletusaikatauluun, heidän tulee vahvistaa se käyttämällä "Rescheduling" -työkalua (näin ylläpito näkee etteivät joukkueet ole jäämässä jälkeen oletusaikataulusta)
- Sovitut ottelut voidaan siirtää ainoastaan yhden kerran, ilmoittamalla siitä vähintään 9h ennen alkamisajankohtaa. Ilmoituksessa tulee myös ehdottaa vähintään kahta uutta pelipäivää

- Ongelmatilanteessa yritä tehdä kompromissi vastustajan kanssa, mutta jos ette löydä yhteisymmärrystä [ilmoita siitä ylläpidolle](#) (välittömästi - ei viime hetkellä)
- Jos vastustajajoukkue ei ole vastannut vähintään 9h ennen oletusaikataulussa olevaa ajankohtaa [ilmoita siitä ylläpidolle](#)

## 5) Turnausrakenne

- Ilmoittautumiset: 7.8.-21.8.
- Runkosarja: 24.8.-11.9.
- Pudotuspelikierron 1: 14.9.-18.9. (BO5)
- Pudotuspelikierron 2: 21.9.-25.9. (BO5)
- Puolivälierät: 28.9.-1.10. (BO5)
- Välierät: 3.10.-5.10. (BO5)
- Finaalit (Top 2) @ TBD: 10.10. (BO5)

Runkosarja pelataan seitsemässä lohossa, joista jokaisen lohkon neljä parasta joukkuetta etenee suoraan pudotuspeleihin. Tämän lisäksi pudotuspeleihin pääsee mukaan kolme parasta lohkovitosta.

Pudotuspelit pelataan paras viidestä - menetelmällä. Turnaukseen kutsuttu Havu Gaming on turnauksen 1. sijoitettu ja kohtaa ensimmäisellä pudotuspelikierroksella 32. sijoitetun joukkueen. Runkosarjan paras (eli 2. sijoitettu) joukkue kohtaa 31. sijoitetun joukkueen ja niin edelleen.

## 6) Palkinnot

1. 3500 € + seurapalkinto
2. 1000 €
3. 500 €

- Mitaleita on varattu 10 per joukkue ja palkintorahat jaetaan tasan pelaajien kesken ellei toisin ilmoiteta
- Pelaaja saa mahdollisen eSM -tittelin ja osuuden palkinnosta, jos on pelannut turnauksessa vähintään kaksi ottelua.

## 7) Kutsut

Turnauksen pudotuspelivaiheeseen kutsutaan hallitseva suomenmestari HAVU Gaming, joka voitti viime kesän FCL-finaalin Assembly Summer 2019 -tapahtumassa.

## 8) 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
- Pelikiellot
- 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.

## 9) Turnauksen säännöt

- Turnauksen ottelut pelataan 6 vs. 6 yksityinen ottelu –tilassa
- Runkosarjan aikana joukkueet pelaavat kaksi ottelua kutakin lohkonsa vastustajaa vastaan
- Joukkueiden tulee noudattaa sivustolla ilmoitettua järjestystä, kumpi aloittaa kotiottelulla
- Pelaajasiirrot eivät ole sallittuja turnauksen aikana ja joukkueiden kokoonpano lukitaan 25.8.2020 kello 23:59
- Pisteiden määräytyminen:
  - voitto varsinaisella peliajalla      2p
  - voitto jatkoajalla                      2p
  - tappio jatkoajalla                      1p
  - tappio                                      0p
- Joukkueiden ollessa tasapisteissä runkosarjan jälkeen, paremmuusjärjestys erotellaan seuraavasti:
  - voitot (jatkoaikavoitot mukaan lukien)
  - pisteet keskinäisistä otteluista
  - maaliero
  - tehdyt maalit
  - arpa

- Pudotuspelit:

Runkosarja pelataan seitsemässä lohossa, joista jokaisen lohkon neljä parasta joukkuetta etenee suoraan pudotuspeleihin. Tämän lisäksi pudotuspeleihin pääsee kolme lohkonsa viidenneksi sijoittunutta parhaalla pistekeskisarvolla pelannutta joukkuetta.

Pudotuspelit pelataan paras viidestä -menetelmällä. Turnaukseen kutsuttu HAVU Gaming on turnauksen 1. sijoitettu ja kohtaa ensimmäisellä pudotuspelikierröksellä 32. sijoitetun joukkueen. Runkosarjan paras (eli 2. sijoitettu) joukkue kohtaa 31. sijoitetun joukkueen ja niin edelleen.

Joukkueet sijoitetaan pudotuspeleihin runkosarjasijoitusten perusteella seuraavasti:

- |  |        |
|--|--------|
| ○ Kutsu (HAVU Gaming)                              | #1     |
| ○ Lohkojen voittajat                               | #2-8   |
| ○ Lohkojen toiseksi sijoittuneet                   | #9-15  |
| ○ Lohkojen kolmanneksi sijoittuneet                | #16-22 |
| ○ Lohkojen neljänneksi sijoittuneet                | #23-29 |
| ○ Kolme parasta lohkojen viidenneksi sijoittunutta | #30-32 |

- Tappelun aloittaminen ja niiden haastaminen on kiellettyä

- pelin ollessa käynnissä
- aloitustilanteissa
- pelikatkon jälkeen
- poikkeuksena ison taklauksen johdosta tuleva automaattinen tappeluhaaste (jota ei saa ottaa vastaan)
- tappelun sattuessa, tulee ottelu keskeyttää välittömästi ja palauttaa siihen tilaan missä se oli ennen tappelun alkamista (joukkueet voivat yhteisymmärryksessä sopia myös vaihtoehtoisesta menettelytavasta)

- Varusteet ja jäähalli

- kotijoukkueen pelipaidat ja kypärät tulee olla värisävyltään tummia tai kirkkaita
- vierasjoukkueen pelipaidat ja kypärät tulee olla värisävyltään valkoisia tai vaaleita
- pelinumeroiden pitää erottua mahdollisimman hyvin pelipaidasta
- pelipaitojen ollessa liian samankaltaiset, ottelu tulee käynnistää uudelleen ennen ensimmäistä aloitusta ja vierasjoukkueen tulee vaihtaa pelipaidat
- maalitolppien värisävy tulee olla pelin oletusarvo punainen

- Myöhästyminen
  - jos joukkue myöhästyy yli 15 minuuttia ilman ennakoilmoitusta, vastustajan tulee ottaa välittömästi yhteys turnauksen ylläpitoon. Viestissä tulisi olla todiste siitä, että vastustajajoukkue ei ilmestynyt paikalle
  - viivästyksen syistä riippuen turnauksen ylläpito voi tuomita myöhästyneen joukkueen hävinneeksi
- Kumpikin joukkue saa käyttää "pausen" pelikatkon aikana. "Pausea" ei saa kuitenkaan käyttää ennen ottelun ensimmäistä aloitusta
- Joukkue 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 uudelleen 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 keskeytetään seuraavalla pelikatolla ja yksi pelaaja kummastakin joukkueesta ottaa ylös tarvittavat tilastot
  - käynnistetään ottelu uudelleen ja kellon annetaan juosta siihen kohtaan, milloin pelaaja tippui. Ottelu palautetaan samaan tilaan kuin aiemmin (maalit ja jäähyt). Joukkueet voivat vaihtoehtoisesti sopia myös keskenään vaihtoehtoisen menettelytavan
  - Lopuksi kahden ottelun palat kootaan yhteen ja ne raportoidaan järjestelmään yhtenä otteluna (manual tool)
- Kiistatilanteissa videotodisteet tulee toimittaa välittömästi turnauksen ylläpidolle

Muissa ongelmatilanteissa sovelletaan SEUL ry:n ja NHLGamerin sääntöjä.

## 10) Otteluiden raportointi

- Ottelun voittanut joukkue raportoi aina ottelut
- Ottelut tulee raportoida viimeistään 12 tunnin sisällä päättymisestä, mutta toivomme raportoinnin tapahtuvan välittömästi otteluiden jälkeen

- Tilastojen raportoinnista vastaavan tulee säilyttää todisteet syötettyjen tilastojen oikeellisuudesta koko turnauksen ajan, väärinkäytösten estämiseksi

### 10.1) Normaalitilanne

Ottelut, jotka ovat pelattu loppuun ilman ongelmia raportoidaan API -raportointityökalua käyttämällä. Voittaneen joukkueen kapteeni aloittaa raportoinnin NHLGamer.com-pääsivun valikosta "Team Tools" -> "Add Match (EA API)" avulla, minkä jälkeen hän syöttää ottelun tilastot sekä tapahtumat (otteluiden ilmestyminen raportointityökaluun saattaa joskus kestää hetken).

### 10.2) Katkennut peli

Voittaneen joukkueen kapteeni raportoi pelin tilastot NHLGamer.com-pääsivun valikosta "Team Tools" -> "Add Match (EA API)" -> "Click here to use manual tool" avulla, minkä jälkeen hän raportoi oman joukkueensa henkilökohtaiset tilastot.

Huom! Älä käytä katkenneen pelin ohjeistusta muuten kuin katkenneiden pelien raportointiin, sillä se aiheuttaa sekä enemmän vaivaa joukkueille, että tallentaa pienemmän määrän tilastoja otteluista.

## 11) Lähetykset

Tulemme tekemään lähetyksiä FCL: 6vs6 eSM 2020 turnauksesta. Lähetysten järjestämisen helpottamiseksi pyydämme teitä noudattamaan näitä ohjeita:

- Jokaisen joukkueen yhteyshenkilö tulee olla Discord kanavalla lähetettävien otteluiden sopimista varten
- Sovittujen otteluparien joukkueilla 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

Tulemme seuraamaan lähetyksissä ECL 10 Elite-kauden sääntöjä ja ohjeistuksista. Näistä toimitetaan kapteeneille vielä suomennetut versiot kauden alussa.

## 12) Joukkueen nimen vaihtaminen

FCL:n aikana joukkueilla on kertaluontoinen mahdollisuus muuttaa nimensä erillistä maksua vastaan.

- Viikko 1: 100 EUR
- Viikko 2: 200 EUR
- Viikko 3: 300 EUR
- Viikko 4: 500 EUR

- Viikko 5 & Pudotuspelit: 1000 EUR

Jos joukkue / sponsori sopii nimenvaihdosta turnausjärjestäjän kanssa ja ilmoittaa siitä ennen turnauksen alkua\* maksua ei tarvitse suorittaa.

\*Turnauksen alku tarkoittaa ensimmäistä pelipäivää, kaksi tuntia ennen oletusaikataulun alkamista.

Jokainen nimimuutos on turnausjärjestäjän harkinnan alainen, ja pidätämme sellaisenaan oikeuden hylätä sen milloin tahansa, mistä tahansa syystä.

### **13) Vedonlyönti**

Lyhyesti: FCL: 6vs6 eSM 2020 -joukkueiden jäsenet eivät saa lyödä vetoa kyseisen turnauksen otteluista.

Jos joku henkilö (pelaaja, manageri tai joku suoraan joukkueeseen sidoksissa oleva) todetaan lyöneen vetoa, oman tai muun joukkueen 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.