

Turnauksen tiedot

1. Pelimuoto: 2v2
2. Ikäraja: Avoin kaikenikäisille
3. Joukkueiden lukumäärä: 4-16
 - a. Jos ilmoittautuneita joukkueita on vähemmän kuin 4, turnaus perutaan.
4. Palkintopotti: 400 €
 1. sija: 190 € (95 €/pelaaja) + laserleikatut LED-pokaalit
 2. sija: 140 € (70 €/pelaaja) + laserleikatut LED-pokaalit
 3. sija: 70 € (35 €/pelaaja) + laserleikatut LED-pokaalit
5. Turnauksen formaatti: Double elimination
 - a. Kaikki joukkueet aloittavat ylemmästä lohkosta.
 - i. Ensimmäisestä ottelusarjan häviöstä joukkue tippuu alempaan lohkoon.
 - ii. Toisesta ottelusarjan häviöstä joukkue putoaa turnauksesta.
 - b. Ensimmäisen kierroksen otteluparit määräytyvät seedauksen perusteella.
 - i. Seedauksessa käytetään apuna pelaajien 2v2-rankkia.
 - ii. Jos joukkueiden määrä ei mene tasan lohkokaaavion kanssa, suuremman rankin omaavat joukkueet pääsevät suoraan toiselle kierrokselle (ns. bye).
 - iii. Mikäli joukkueiden rankit ovat lähes samat, tuomari suorittaa byen arvonnalla perusteella.
 - c. Kaikki ottelusarjat finaalisarjoihin asti ovat BO3 (paras kolmesta).
 - d. Losers final, winners final ja grand final ovat BO5 (paras viidestä).
 - e. Alemman lohkon joukkueen voittaessa grand finalissa pelataan vielä ns. bracket reset.
 - i. Bracket reset on grand finalin tavoin BO5.
6. Turnauksen tuomarit
 - a. st0mba (päätuomari), Discordissa st0mba
 - b. ManChicken, Discordissa _rasto

Yleiset säännöt

1. Peli: Rocket League, viimeisin versio.
 - a. Sallitut alustat: PC, PS4, PS5, XBOX ja Switch.

- b. Pelaajilla on oltava cross-platform päällä.
- 2. Joukkueen koko: 2 varsinaista pelaajaa, tarvittaessa varapelaaja ja valmentaja.
 - a. Koska turnaus käydään BYOC:na, joukkueen jäsenillä tulee olla Vectorama-konepaikka.
- 3. Joukkue voi korvata enintään yhden varsinaisen pelaajan ennakoon ilmoitetulla varapelaajalla.
- 4. Yksittäinen pelaaja tai valmentaja voi olla vain yhdessä joukkueessa turnauksen aikana.
- 5. VoIP-ohjelmisto on sallittu. Turnausjärjestäjä voi tarjota otteluihin VoIP-palvelimen ja vaatia joukkueita käyttämään sitä.
- 6. Mikä tahansa ohjelmisto, joka muokkaa pelitiedostoja tai tuottaa epäreilun edun pelissä, on ehdottomasti kielletty ja toimii perusteena välittömälle poistamiselle turnauksesta.
 - a. Poikkeuksena BakkesMod
- 7. Pelaajien tulee pelata omilla tietokoneillaan/konsoleillaan, näytöillään ja muilla välineillään.
- 8. Pelaajilla tulee olla olemassa oleva Rocket League -lisenssi heidän henkilökohtaisilla tileillään.
- 9. Pelinimet ja kuvat
 - a. Joukkueiden ja pelaajien täytyy käyttää vain heidän virallisia nimiään turnauksessa ja sen otteluissa. Joukkueiden ja pelaajien nimissä ei saa olla sponsoreita, jotka liittyvät alkoholi- tai tupakkatuotteisiin, vedonlyöntiin, aikuisviihteeseen tai mihinkään muuhun lapsille ja nuorille sopimattomaan.
 - b. Lisäksi on otettava huomioon [Rocket Leaguen community-ohjeet](#) sponsoreista.
 - c. Pelaajien tulee käyttää lähetykelpoista profiilikuvaa, kuten joukkueen logoa tai henkilön omaa potrettia.
- 10. Valmennus
 - a. Joukkueen valmentaja on oikeutettu katsomaan ottelua pelaajien takana, mutta hän ei saa kommunikoida pelaajien kanssa millään tavalla, paitsi tauoilla.

11. Aikataulu

- a. Joukkueen kapteenin, koko joukkueen ja sen valmentajan täytyy olla paikalla 30 minuuttia ennen ottelun varsinaista alkamisaikaa suorittaakseen karttojen valinnan ja vastaanottaakseen turnaukseen ja otteluun liittyviä tietoja. Pelipisteen ja pelinsisäisten asetusten valmistelemisen tulee olla tehtynä ennen tätä, mikäli turnauksen aikataulu sen sallii.
- b. Jos joukkue ei ole valmis, kun ottelun on määrä alkaa, joukkue saa rangaistuksia "Otteluita koskevat säännöt"-kappaleen kohdan 2 mukaan.
- c. Turnausjärjestäjän ja turnauksen tuomareiden tulee tiedottaa joukkueille taukojen pituudesta sekä otteluiden että ottelusarjojen välissä.
- d. Turnausjärjestäjä ja tuomarit varaavat oikeuden muuttaa kohdan 11 alla mainittuja aikoja, mikäli olosuhteet niin vaativat.
- e. Äärimmäisissä tilanteissa tuomareilla on viimeinen sana kaikissa asioissa. Tuomarit varaavat oikeuden muuttaa näitä sääntöjä tapauksissa, joissa heidän päätelmän mukaan se on välttämätöntä reilun pelin varmistamiseksi.

Otteluita koskevat säännöt

1. Serverin asetukset ovat seuraavat:
 - a. Soccar
 - b. Mikä tahansa standard map (esim. DFH Stadium)
 - c. 2v2
 - d. No Bots
 - e. LAN tai Europe online-serveri
 - i. Jos saadaan järjestettyä siten, että tuomari ja pelaajat ovat samassa verkossa → LAN
 - ii. Jos lokaalin verkon järjestelyt eivät onnistu → Europe online-serveri
 - f. Mutator Settings → Restore defaults
 - g. Match time 5 minutes (unlimited overtime)
2. Pelaajat eivät saa liittyä joukkueisiin ennen kuin kaikki pelaajat ovat serverillä (lisäksi kts. kappale "Lähettykset" kohta 1).
 - a. Jos peli alkaa ennen kuin kaikki pelaajat ovat liittyneet joukkueisiin, peli aloitetaan alusta.
 - b. Jos joukkue ei liity palvelimelle viimeistään 10 minuuttia sovitun ajan jälkeen, tuomitaan heille luovutustappio.

Lähetykset

1. Jos ottelusarjalla on virallinen lähetys, joukkueiden ja pelaajien on odotettava, että lähetysten tuotanto on valmis, ennen pelin aloittamista.
 - a. Koskee turnauksen finaaliotteluita (winners final, losers final, grand final, mahd. bracket reset), jotka striimataan mahdollisuuksien mukaan Vectoraman Live-lavalle
2. Turnauksen järjestäjä voi päättää, kenellä on oikeus tehdä lähetystä tapahtumasta.
3. Pelaaja voi striimata omaa pelisuoritustaan seuraavin ehdoin:
 - a. Striimiä ei saa mainostaa Vectoraman virallisena striiminä. Tämä koskee mm. striimin otsikkoa.
 - b. Striimaamiseen tulee kysyä lupa turnauksen tuomarilta.

Ongelmatilanteet

1. Live-lavalle striimattavat ottelut
 - a. Mikäli pelaajan yhteys palvelimelle katkeaa, peli aloitetaan samasta tilanteesta ja samasta peliajasta kuin katkeaminen tapahtui.
 - b. Kun yhteyden katkeaminen huomataan, pelaaminen lopetetaan välittömästi, ellei tilanteesta ole syntymässä maalia ja yhteyden menettänyt pelaaja on sellaisessa paikassa, että hänen sijainnillaan ei ole merkitystä maalin syntymiseen.
 - c. Tuomari määrittää, oliko yhteyden katkeamisella merkitystä maalintekoon.
 - d. Pelaajien on kirjoitettava "DC" pelinsisäiseen viestipalveluun varmistaakseen, että järjestäjät ja tuomarit tietävät pelaajan yhteyden katkenneen.
 - e. Yhteyden menettäneellä pelaajalla on 5 minuuttia aikaa korjata yhteysongelmansa.
 - f. Joukkue voi vaihtaa varapelaajan pelaamaan ottelusarja loppuun.
 - g. Mikäli joukkueen varapelaaja ei ole valmis tai yhteysongelmaa ei ole korjattu 5 minuutin aikana, peli jatkuu yhden pelaajan vajauksella (1v2). Yhteyden menettänyt pelaaja tai varapelaaja voi liittyä peliin minä aikana tahansa.
2. Ei striimissa pelattavat ottelut
 - a. Ottelu voidaan aloittaa alusta ensimmäisen 30 sekunnin aikana, jos pelaajalta katkeaa yhteys kesken pelin ja tulos on tasan.
 - b. Joukkueen, jolla yhteysongelma ilmenee tulee sanoa chatissa välittömästi "DC". Muussa tapauksessa pelin annetaan jatkua.

- c. Yhteyden menettäneellä pelaajalla on 5 minuuttia aikaa korjata yhteysongelmansa.
 - d. Mikäli yhteysongelmaa ei ole korjattu 5 minuutin aikana, peli jatkuu yhden pelaajan vajauksella (1v2). Yhteyden menettänyt pelaaja tai varapelaaja voi liittyä peliin minä aikana tahansa.
 - e. Peli voidaan aloittaa uudelleen yhteysongelman takia vain kerran pelisarjassa.
3. Tuomari voi käynnistää minkä tahansa ottelun uudestaan huonon palvelimen vuoksi.

Protestit ja rangaistukset

1. Kaikki protestit pelin tulokseen liittyen tulee tehdä 10 minuutin sisällä pelin päättymisestä.
2. Kun ottelun tulos on protestin alaisena, asianomaiset joukkueet eivät voi jatkaa turnauksessa ennen kuin protesti on selvitetty.
3. Rangaistukset
 - a. Varoitus, ottelun häviäminen, ottelusarjan häviäminen, diskkaus.
 - b. Tuomarit voivat käyttää säädettyjä rangaistuksia haluamallaan tavalla.

Fair play

1. Turnaus käyttää reilun pelaamisen eli fair play -sääntöjä. Haukkuminen, rasismi ja uskonnon pilkkaaminen on kiellettyä ja johtaa rangaistukseen. Vastustajan tahallinen provosointi on kielletty varoituksen uhalla.
2. Osallistujien tulee puhutella tuomareita kohteliaasti ja kunnioittavasti.
3. Jos osallistuja yrittää tahallaan sabotoida pelejä, toisia pelaajia tai turnauksen järjestäjiä, pelaaja diskataan.