

Grail Quest Overwatch 6on6 -turnauksen formaatti ja säännöt

Tapahtuman perustiedot

- Paikka: Gatorade Areena, Artukaistentie 8, 20210 Turku
- Aika: 19.-21.10.2017
- Ovet aukeavat torstaina klo 12:00 ja sulkeutuvat la-su yönä klo 24:00 (tapahtuma auki ympäri vuorokauden)
- Konepaikalliset/turnauspelaajat voivat tulla paikalle torstaina alkaen klo 9:00
- BYOC -paikan pitää olla tyhjä sunnuntaina klo 12:00
- Liput (vierailijat & BYOC) tapahtumaan: <http://www.grailquest.fi/liput>
- Tapahtuman Facebook: <https://www.facebook.com/grailquestfi/>
- Tapahtuman Twitter: <https://twitter.com/grailquestfi>

Overwatch -turnauksen perustiedot

- Aika: 19.-20.10.2017
- Turnauksen kotisivut: <http://digitalexecution.fi/grailquest/>
- Turnausformaatti: <https://toornament.com/tournaments/834091769260761088/>
- Joukkueita: 8
 - Nyyrikki Esports
 - FC Lahti Menace
 - 0 – 12
 - Muovailuvahakerho
 - Turku Game Academy – Polarity
 - Turku Game Academy – Exos
 - Maansiirtofirma
 - MHD
- Turnausformaatti (**Check-in torstaina 19.10. klo 13:30 @ Sports bar**):
 - (TO 19.10.) Group stage (2 groups, round robin)
 - (TO 19.10.) Tiebreaker(s)
 - (TO 19.10.) Wild Card (rounds 1 & 2)
 - (PE 20.10.) Playoffs (6 teams, NONBYOC)
- Prizepool: 1500€
 - 1st 800€
 - 2nd 400€
 - 3rd 300€

Turnauksen säännöt

1. Yleiset asiat

- Pelaajat saavat käyttää omia pelivarusteita ja koneita (pois lukien pudotuspelit, joissa erilliset pelikoneet).
- Pelaajien tulee pelata ottelut samoilla pelinimillä, joilla heidät on ilmoitettu check-in:in yhteydessä turnausjärjestäjille.
- Minkäänlaisia huijausohjelmia ei saa käyttää turnauksen aikana. Myöskin mikä tahansa ohjelmisto, joka muokkaa pelitiedostoja tai antaa epäreilun edun pelissä, on kielletty. **Tämän kohdan noudattamatta jättäminen aiheuttaa joukkueen välittömän diskauksen.**
- Turnauksessa on sallittu ns. "trash-talk" joukkueiden välillä – kuitenkin kohtuullisissa määrin. Adminit (tästä eteenpäin: turnaustuomarit) eivät siis rajoita chatin käyttöä otteluiden aikana, kunhan ei tapahdu ylilyöntejä (rasistiset kommentit, liialliset henkilökohtaisuudet jne.)
- Kaikki sääntörikkomukset käsitellään yksittäisinä tapauksina. Jos joukkue haluaa tehdä protestin, tulee protesti tehdä karttojen välissä tai 10 minuutin sisällä ottelun loppumisesta kyseisen ottelun tuomarille. Tämän jälkeen peli(t) ovat tauolla, kunnes turnaustuomarit käsittelevät protestin ja antavan päätöksensä.
- Sääntörikkomuksista jaetaan tarvittaessa seuraavanlaisia rangaistuksia (tapauskohtaisesti):
 - Varoitukset pelaajalle / koko joukkueelle
 - 1 kartan tappio
 - 1 ottelun tappio
 - Pelaajan tai joukkueen poistaminen turnauksesta
 - Pelaajan tai joukkueen poistaminen tapahtumasta
- Turnaustuomareilla on lopullinen päätösvalta kaikissa turnauksen asioissa ja äärimmäisissä olosuhteissa tuomarit voivat tarvittaessa muuttaa sääntöjä.

1.1. Joukkueiden kokoonpanot

- Joukkueen kapteeni ilmoittaa joukkueen lopullisen kokoonpanon torstaina check-inissä (**klo 13:30**) tapahtuman turnaustuomareille.
- Joukkueen kapteenin ilmoittamat kuusi (6) pelaajaa voivat pelata turnauksessa vain kyseisessä joukkueessa.
- Erikoistilanteissa (kuten sairaustapauksissa, tapaturmissa jne.) turnaustuomarit neuvottelevat mahdollisesta varapelaajan käytöstä. Jokainen erikoistilanne käsitellään tapauskohtaisesti.

1.2. Valmentaja/manageri

- Joukkueen valmentaja tai manageri voi seurata ottelua joukkueen takana. Valmentaja tai manageri EI VOI kommunikoida joukkueen kanssa, pois lukien seuraavat tilanteet:
 - Pick & ban (karttavalinnassa) ennen ottelua
 - Puoliajalla, kartojen ja kierrosten välissä

1.3. Otteluiden aloitusajat

- Otteluiden aloitusajat näkyvät joukkueille jaetussa taulukossa sekä turnaussivuilla.
- Aloitusajat ovat lopullisia eikä niistä jousteta, ellei:
 - Edelliset ottelut kestä odotettua pidempään (pelit menisivät päällekkäin)
 - Edellinen kierros pelattiin loppuun odotettua nopeammin (seuraava kierros aloitetaan aikaisemmin)
 - Turnaustuomarit antavat uudet aloitusajat viivästyksien takia (tapauskohtaisia)

1.4. Ottelun aloitus ja pelin säännöt

- Ottelun turnaustuomari tekee Lobby:n etukäteen ja antaa karttavalinnan jälkeen kutsun Lobbyyn joukkueiden kapteeneille. Tämän jälkeen kapteenit voivat kutsua lopun tiimin Lobbyyn.
- Käytettävät asetukset löytyvät linkistä kohdasta 2. Pelin Säännöt.
 - <http://seul.fi/esports/pelisaannot/turnausaannot-overwatch/>
- Ottelun tuomari vastaa ottelun käynnistämisestä ja tarkistaa, että kaikki ovat valmiina (mm. pelaajat ja turnaustoimihenkilöt).

1.5. Tauot

- Ottelua valvova tuomari voi tarvittaessa laittaa pelin tauolle. Taukoa pyydetään pelaajien puolesta in-game chatin välityksellä, tai tuomari voi suoraan itsenäisesti laittaa pelin tauolle.
- Pelaajat voivat pyytää taukoa, jos ilmenee joku tekninen ongelmista. Esimeriksi:
 - Pelaajalla lakkaa jokin laite toimimasta (hiiri, näppäimistö jne.)
 - Pelaajan peli/kone kaatuu kokonaan
 - Pelaajalta/pelaajilta katkeaa yhteys peliserveriin

Peliä jatketaan tauolta, kun molemmat joukkueet ovat valmiina.

- Kartta aloitetaan alusta, jos pelaaja tippuu pelistä pois teknisen ongelman vuoksi ennen kuin karttaa on pelattu yhden minuutin ajan.
- Jos ottelua on kulunut yli minuutti, pyydetään ongelmatilanteissa tuomarilta taukoa ja odotetaan maksimissaan 10 minuuttia, jotta ongelma on korjattu. Jos ongelma ei korjaannu 10 minuutin aikana, jatketaan peliä vajaamiehityksellä.
- Poikkeustapauksina pelaajista tai heidän koneistaan riippumattomat ongelmat (koko alueen verkkoyhteys / sähköt häviävät jne.)
- Ottelut laitetaan tauolle ja turnaustuomarit selvittävät jatkon tapauskohtaisesti.

2. Turnausformaatti

2.1. Group Stage

- Joukkueet on arvottu satunnaisesti 2:een lohkoon (Group 1 & Group 2)
- Joukkueet pelaavat lohkojen sisällä kerran toisiaan vastaan
 - Round-robin, 3 ottelua / joukkue
- Otteluiden koti- ja vierasjoukkueet ovat merkattu ottelulistaan
- Lohkovaiheen ottelut ovat kaikki Best-of-2 (Bo2) otteluita

- Ottelut pelataan kierroksittain, joissa jokainen joukkue pelaa yhden ottelun per kierros.
- Kartat valitaan ennen ottelua ennalta määräytyistä karttatyypeistä (**karttavalinta sekä karttatyytit selitetty alempana "Mapdraft" kohdassa**).

- Otteluiden pisteytys menee seuraavasti:
 - 2-0 voitosta tulee 1 piste Win-sarakkeeseen
 - 1-1 tasapelistä tulee 1 piste Draw-sarakkeeseen
 - 0-2 tappiosta tulee 1 piste Loss-sarakkeeseen

- Kun 3 kierrosta on pelattu, määräytyy lohkosijoitukset käyttäen vertailua:
 - Wins / Draws / Losses >> Round difference (+/-) >> Head-to-Head tulos

2.2. Tiebreaker(s)

- Jos lohkovaiheen lopussa sijoitusvertailun jälkeen joukkueita on tasatilanteessa, pelataan Tiebreaker -ottelu(t). Otteluissa pelataan 1 kartta joka selitetty "**Mapdraft**" osiossa.

2.3. Playoff seeding

- Kun lohkovaihe ja mahdolliset Tiebreaker-ottelut on pelattu, sijoitetaan lohkojen joukkueet jatkopeleihin seuraavalla tavalla:
 - Molempien lohkojen 1. sijat (seed 1) siirtyvät suoraan pudotuspelien toiselle kierrokselle
 - Molempien lohkojen 2. sijat (seed 2) siirtyvät suoraan pudotuspelien ensimmäiselle kierrokselle
 - Molempien lohkojen 3. sijat (seed 3) siirtyvät Wild Card otteluun (WC1-1)
 - Molempien lohkojen 4. sijat (seed 4) siirtyvät Wild Card otteluun (WC1-2)

2.4. Wild Card

- Wild Card -ottelut pelataan lohkovaiheen ja mahdollisten tiebreaker pelien jälkeen torstaina.
- Kaikki Wild Card -ottelut ovat Best-of-three (Bo3).
- Wild Card kierroksen karttavalinnat selitetty ”Mapdraft” osiossa.

Wild Card round 1

Ensimmäisen kierroksen otteluja on kaksi:

- Wild Card ottelu 1 (WC1-1), jossa vastakkain molempien lohkojen Seed 3
- Wild Card ottelu 2 (WC2-2), jossa vastakkain molempien lohkojen Seed 4

WC1-1 -ottelun voittaja siirtyy pudotuspelien ensimmäiselle kierrokselle ja häviäjä siirtyy Wild Card -kierrokselle 2.

WC1-2 -ottelun voittaja siirtyy Wild Card -kierrokselle 2. Häviäjä putoaa turnauksesta.

Wild Card Round 2

- Toisen kierroksen ottelussa pelaa vastakkain WC1-1 -ottelun häviäjä sekä WC1-2 -ottelun voittaja. WC1-1 -ottelusta tullut joukkue toimii kotijoukkueena.

Ottelun voittaja siirtyy pudotuspelien ensimmäiselle kierrokselle. Häviäjä putoaa turnauksesta.

2.5. Playoffs

- Pudotuspelit pelataan perjantaina 20.10.2017 Single elimination -tyylillä järjestyksessä:
 - Ensimmäinen kierros → toinen kierros → 3rd Place → Finaali

Kierroksen häviäjät putoavat turnauksesta ja voittajat jatkavat aina eteenpäin, kunnes turnauksen voittaja on selvillä.

- Pudotuspeleissä pelataan Best-of-three (Bo3) -otteluita pois lukien finaali, joka on Bo5.
- Pudotuspelien karttavalinnat selitetty ”Mapdraft” osiossa.
- Pudotuspeleissä kotijoukkue on korkeammalle sijoitettu (seed) joukkue.
- Jos joukkueiden sijoitukset (seed) ovat samat, kotijoukkue valitaan kolikonheitolla.

3. Mapdraft

- Karttavalinnat suoritetaan kapteenien ja tuomarin (tuomarit merkattu ottelulistaan) kesken 5 min ennen ottelun alkua. Tästä annetaan vielä tarkemmat tiedot viimeistään check-in:in yhteydessä **torstaina klo 13:30**.

3.1. Group Stage

- Lohkovaiheen joka kierroksella on ennalta määrätty karttatyypit (Assault, Control, Escort, Hybrid)
 - Round 1: Hybrid & Escort
 - Round 2: Assault & Control
 - Round 3: Control & Escort
- Mappool:
 - Assault: Hanamura, Horizon Lunar Colony, Temple of Anubis, Volskaya Industries
 - Hybrid: Eichenwalde, Hollywood, King's Row, Numbani
 - Escort: Dorado, Junkertown, Route 66, Watchpoint: Gibraltar
 - Control: Ilios, Lijiang Tower, Nepal, Oasis
- Karttavalinta noudattaa seuraavaa kaavaa:
 - Kotijoukkue valitsee aluksi, haluavatko he ensimmäisen valinnan (pick) vai poiston (ban).
 - Ensimmäinen joukkue poistaa (ban) yhden kartan kummasta karttatyypistä tahansa.
 - Toinen joukkue poistaa (ban) yhden kartan samasta karttatyypistä.
 - Ensimmäinen joukkue poistaa (ban) yhden kartan seuraavasta karttatyypistä (siitä karttatyypistä, josta ei vielä ole poistettu).
 - Toinen joukkue poistaa (ban) yhden kartan samasta karttatyypistä.

Tämän jälkeen molemmista karttatyypeistä on jäljellä 2 karttaa kumpaakin.

- Se tiimi, jolla on ensimmäinen valinta (pick), valitsee yhden kartan, jonka he haluavat pelata kummasta tahansa karttatyypistä. Tästä tulee ensimmäinen pelattava kartta (map1).
- Tämän jälkeen toinen joukkue valitsee (pick) toisesta jäljellä olevasta karttatyypistä yhden kartan, josta tulee ottelun toinen pelattava kartta (map2).

Kotijoukkue valitsee ensimmäisen kartan aloituspuolen. Toisena pelattavan kartan puolen valitsee aina ensimmäisen kartan hävinnyt joukkue (jos puolen valitseminen on kartassa mahdollista).

Ohessa esimerkkikuva (Kuva 1.) kuvitteellisesta karttavalinnasta, jossa karttatyypit ovat escort & control:

[escort maps]: Dorado, Junkertown, Route 66, Watchpoint: Gibraltar.

[control maps]: Ilios, Lijiang Tower, Nepal, Oasis.

ESIMERKKI MAP DRAFTISTA	
Team 1 - kotijoukkue	Team 2 - vierasjoukkue
Kotijoukkue päättää pickata ensimmäisenä.	
- Team 2 bannaa Junkertown	
- Team 1 bannaa Watchpoint: Gib	
- Team 2 bannaa Oasis	
- Team 1 bannaa Nepal	
Escort maps: Dorado & Route 66	
Control maps: Lijiang Tower & Ilios	
- Team 1 pickaa Doradon.	
- Team 2 pickaa Ilios	
- Team 1 valitsee puolustuksen ensin	
Map 1: Dorado, Team 1 puolustaa ensin.	
Map 2: Ilios (häviöjä valitsee puolen jos voi valita)	

KUVA 1. Esimerkki karttavalinnasta (mapdraft).

- Jos kartta jostain syystä päättyy tasapeliin (draw), pelataan decider -kierros heti tasapeliin päättyneen kartan jälkeen.
- Kartta on ennalta määrätty (alla) kierroksittain. Jos kyseinen kartta pelataan/on pelattu ottelussa muutenkin, poistaa kotijoukkue yhden kartan kolmesta pelaamattomasta kartasta, jonka jälkeen vierasjoukkue valitsee kahdesta jäljellä olevasta pelattavan kartan.
 - Round 1 tiebreaker map: Lijiang Tower (bo1)
 - Round 2 tiebreaker map: Oasis (Bo1)
 - Round 3 tiebreaker map: Ilios (Bo1)

3.2. Tiebreaker(s)

- Tiebreaker -pelit pelataan, jos lohkovaiheen lopussa joukkueita on tasapisteissä vertailun jälkeen.
- Tiebreaker -peleissä pelataan yksi control kartta bo1 -periaatteella.

Tiebreaker map(s):

- Round 1: [Lijiang Tower] Bo1
- Round 2: [Nepal] bo1 (if needed)
- Round 3: [Ilios] bo1 (if needed)

3.3. Wild Card

- Wild card -otteluissa pelataan Best-of-three (Bo3) -periaatteella.
- Karttavallinnat noudattavat lohkovaiheen tapaa, mutta karttatyyppiä on nyt 3, joista joukkueet valitsevat pelattavat kartat.

3.4. Playoffs

- Pudotuspelien ensimmäinen ja toinen kierros sekä pronssiottelu pelataan Best-of-three (Bo3) -periaatteella:
 - Kaikki kartat ovat poolissa, josta kotijoukkue aloittaa poistamalla (ban) yhden kartan kerrallaan, jonka jälkeen vierasjoukkue poistaa (ban) aina yhden kartan kerrallaan omalla vuorollaan.
 - Tätä jatketaan vuorotellen, kunnes jäljellä on 3 karttaa. Nämä ovat Playoffeissa pelattavat kartat.
 - Kotijoukkue valitsee ensimmäisen pelattavan kartan ja vierasjoukkue valitsee aloituspuolen (jos aloituspuolen voi valita kys. kartassa).
 - Tämän jälkeen kartan hävinnyt joukkue valitsee seuraavan kartan jäljellä olevista vaihtoehdoista ja kotijoukkue valitsee aloituspuolen.

3.5. Finaali

- Finaali pelataan Best-of-five (Bo5).
- Finaalissa noudatetaan pudotuspelien (playoffs) tyyliä, mutta 3 kartan sijasta viimeiset 5 karttaa valitaan.