



TTG LAN 2019

Kodukord ja reeglistik

Sisukord

1. Kodukord

1.1 Üldine informatsioon

1.2 Keelatud asjad

1.3 Lubatud asjad

2. Tarkvara ja Fair-Play

3. Counter Strike: Global offensive

3.1 Üldine mängukorraldus

3.2 Võistkonnad

3.3 Vahetused

3.4 Bracket Süsteem

3.5 Mapid

3.6 Mapi valimine

3.7 Keelatud asjad

3.8 Serverite sätted

4. League of Legends

4.1 Üldine mängukorraldus

4.2 Vahetused

4.3 Võistkonnad

4.4 Bracket süsteem

4.5 Mängu peatumine

5. Turvalisus ja korrahoid

5.1 Truvakontroll

5.2 Korrahoid

5.3 Elektrisüsteem

5.4 Liikumine

1. Kodukord

1.1. Üldine Informatsioon

- Ürituseks osalemiseks peab alla 18 aastasel isikul olema lapsevanema kirjalik luba
- Üritus toimub Tartu Tamme Gümnaasiumis (Edaspidi nimetusega TTG).
- Toimumiskohta tohib siseneda ainult vahetusjalanõudes või sokkides
- Igal mängijal peab olema kaasas vähemalt 5 meetrine pikendusjuhe, millel on olemas maandus ja piisavalt auke kõikide mängija elektritarbe esemete jaoks.
- Igal osalejal peab olema kaasas ID-kaart.
- Kõrvalistel isikutel on keelatud siseneda (v.a. Korraldaja eri loal)
- Ürituse korraldaja varustab osalejat istekohta, lauapinna, elektrienergia ja võrguühendusega.

1.2. Keelatud asjad

- Keelatud on ürituse ajal tarvitada tubakatooteid ning neid endaga kaasa sisse võtta (mokatubakas, nuuskubakas, närimistubakas)
- Keelatud on ürituse ajal tarvitada tubakatooteid kooli territooriumil.
- Keelatud on üritusel ajal tarvitada alkohoolseid jooke
- Keelatud on sisestada oma elektritarbe esemeid otse peamisesse elektripikendusse
- Keelatud on reklaamida enda või kellegi teise poolt korraldatavat turniiri meie discord kanalis.
- Keelatud on ürituse toimumise ajal ümber tõsta switchides olevaid kaableid.

1.3. Lubatud asjad

- Lubatud on kaasa võtta toitu ja alkoholivabu jooke.

2. Personaalarvutid ise !!!

Osaleja vastutab ainuisikuliselt oma personaalarvutisse paigaldatud tarkvara eest. Igat liiki piraattarkvara, ebaausat eelist andva tarkvara ("Häkid" jmt) ja teiste ebaausate võtete kasutamine on rangelt keelatud. Ebaausate võtete kasutamisel eemaldatakse osaleja ilma eelneva hoiatuseta turniirilt. Võistlejal on lubatud kasutada ainult ametlikku modifitseerimata mänguklienti. Üritusel osaledes kinnitab osaleja, et ta on reeglistiku täies mahus lugenud, seda mõistnud ja nõustub sellega.

3. Counter Strike: Global Offensive

3.1. Üldine mängukorraldus

- Mängud toimuvad 5v5 formaadis
- Iga võistleja peab olema tuttav turniiri ja mängu reeglitega
- Turniiril osa võtmine, kinnitab reeglitega nõustumist.
- Terve tiim vastutab võistlejate eest.
- Mängijad peavad kasutama Discordi mänguserverite info saamiseks.
- Mängijad saavad serveri detailid mänguvana käest, **KÜSIMA ISE EI PEA!**

3.2. Võistkonnad

- Ühes võistkonnas peab olema kokku 5 mängijat.
- Võistkonna kapten on üks 5-st mängijast.

3.3. Vahetused

Vahetusmängijate kasutamine turniiri jooksul ei ole lubatud. Kui meeskonnaliige ei ole võimeline mängu jätkama siis ei saa meeskond turniiril osalemist jätkata.

3.4. Bracket süsteem

- Bracket süsteem on round robin.
 - Igas grupis on 5 tiimi.
 - Igast grupist pääsevad edasi 2 tiimi.
 - Playoff mängudes on loser bracket.
- Grupi mängud on BO1
- Playoffid on BO3

3.5. Mapid

- de_inferno
- de_cache
- de_train
- de_dust 2
- de_nuke
- de_mirage
- de_overpass

3.6. Mapide valimine

Map lepitakse tiimi kaptenite vahel kokku. Map on võimalik valida mängusiseselt commandiga !maps mapinimi.

Automaatsüsteemi kokkujooksmisel:

Tiimi kaptenid teevad kivi-paber-käärid

BO1 puhul: Miinus map kaotaja, miinus map võitja, miinus map kaotaja, miinus map võitja, miinus map kaotaja, miinus map võitja. Võetakse map mis üle jäi.

Pooled otsustatakse kniferoundiga.

BO3 puhul: Miinus map võitja, miinus map kaotaja. Võitja valib esimese mapi, kaotaja valib teise mapi, kolmas map on random. Pooled otsustatakse igal mapil Kniferoundiga.

3.7. Keelatud asjad

- Kõiksugu kolmanda osapoole poolt loodud abistavad programmid on rangelt keelatud!
- Igasugune Lua scriptimine on keelatud!
- Lubatud mängusiseselt kirjutatud makrod, a'la relvade ostmise bindid
- Keelatud on igasugused mänguvälised mängu graafikat oluliselt muutvad tööriistad.
- Keelatud on mängu viivitada rohkem kui 5 minutit, kui põhjus ei ole tehniline probleem
- Lisaks on arvuti jõudlusega seotud info mängu peale kuvamine keelatud. (sh rakendused NvidiaSLI Display, Rivatuner).
- Keelatud on pommi plantimine ligipääsmatutesse kohtadesse.
- Keelatud on mapi exploitide ärakasutamine (sh. pixelwalking)
- Kahtluse korral on korraldajatel õigus mängija arvuti läbi uurida.

3.8. Serverite sätted

- Iga server jooksub CS:GO kõige uuemat versiooni.
- Serverite tickrate on 128.
- Serverid kasutavad kõige uuemat ESL konfiguratsiooni.
- Serverite haldus (mäng ise) toimub boti kaudu.
- Mängijad saavad serveri numbri / ip teada kohapeal (Mänguvana käest)
- IP on leitav Discordi kanali nimetusest.

4. League of Legends

4.1. Üldine mängukorraldus

- Mängud toimuvad EUW serverites

- Mängud toimuvad 5v5 formaadis
- Mängu laad: Tournament Draft
- Turniiril osa võtmine, kinnitab reeglitega nõustumist.
- Terve tiim vastutab võistlejate eest.
- Mängu mapiks on Summoner's Rift
- Mängijad saavad turniiri võtme mänguvalduse kaudu.

4.2. Vahtused

Vahtusmängijate kasutamine turniiri jooksul ei ole lubatud. Kui meeskonnaliige ei ole võimeline mängu jätkama siis ei saa meeskond turniiril osalemist jätkata.

4.3. Võistkonnad

- Ühes võistkonnas peab olema kokku 5 mängijat.
- Võistkonna kapten on üks 5-st mängijast.

4.4. Bracket süsteem

- Mängud toimuvad kahes alagrupis.
- Alagrupis mängitakse iga tiimiga kaks korda läbi.
- Peale alagruppe järgneb mäng WINNER ja LOSER bracketis
- Täpsem süsteem ja ajakava ilmub kodulehel ja FB lehel

4.5. Mängu peatumine

- Ühenduse kadumise korral mänguserveritesse:
 - ühel osalejel - jätkub mäng ja mängija võib ühineda mänguga uuesti.
 - Kõikidel osalejatel:
 - Enne first bloodi / 10 minutit – Reset
 - Pärast first bloodi / 10 minutit – Mänguvana otsus
- Osalejal on õigus nõuda mängu reseti tehniliste probleemide korral, ainult enne first bloodi / 10 minutit. Selle nõudmiseks peab Discordi teatama mänguhaldurit ja ootama juhiseid.

5. Turvalisus ja korrahoid

5.1. Turvakontroll

- Igat LAN-ile tulevat isikut kontrollitakse.
- Kontrollida võidakse ka arvutikasti sisu.
- Keelatud asjad konfiskeeritakse (vt. Kodukord 1.2)

- Kontroll toimub iga kord kui sisened.
- ID-kaardi põhine alasse sisenemise süsteem.

5.2. Korrahoid

- Füüsilise kontaktiga teisele inimesele haiget tegemisel on ürituse meeskonnal õigus osaleja ürituselt eemaldada ja terve osaleja meeskond eemaldatakse turniirilt.
- Teiste ähvardamisel antakse hoiatus, kui asi kordub on ürituse meeskonnal õigus osaleja ürituselt eemaldada ja terve osaleja meeskond eemaldatakse turniirilt.
- Osaleja peab jälgima ürituse meeskonna/korraldajate poolt antud juhiseid, mitte selle tegemisel on ürituse meeskonnal õigus osaleja ürituselt eemaldada ja terve osaleja meeskond eemaldatakse turniirilt.
- Eraomandi rikkumisel tuleb leida kompromiss ohvri ja kahjutekitaja vahel, ürituse meeskonnal on õigus osaleja ürituselt eemaldada ja terve osaleja meeskond eemaldatakse turniirilt, lisaks sellele ka küsida tegijalt kompensatsiooni.
- Rahutuste tekkimisel proovitakse leida lahendus ja ürituse meeskonnal on õigus osaleja ürituselt eemaldada ja terve osaleja meeskond eemaldatakse turniirilt, juhul kui asjaolud lähevad käest ära.

5.3. Elektrisüsteem

- Osaleja peab panema oma pikendusjuhtme peamisesse voolu pikendusse.
- Osaleja ei tohi panna pikendust peamise trassi vahele.
- Elektrivoolu kadumisel, peab osaleja eemaldama oma pikenduse peamisest voolu pikendusest ja andma sellest korraldajatele/meeskonnale märku.
- Osaleja ei tohi ise proovida kaitsmeid sisse panna, kuna see on ohtlik.

5.4. Liikumine

- Peamine liiklus on soovitatav, et toimuks suuremates vahedes.
- Kooli peal kõndimine on keelatud va korraldaja loal / vetsu minekul.
- Keelatud on siseruumides joosta.