



Eesti 2021. a CS:GO meistrivõistluste juhend



Sisukord

Sisukord	2
Preambul.	4
ÜLDSÄTTED	4
Reguleerimisala	4
Mõisted	4
Organiseerimine	5
Eesmärgid	5
Kommertsõigused	5
Intellektuaalomandi õigused	5
Aus mäng	6
OSAPOLTE KOHUSTUSED	6
EASL-i kohustused	6
Osalejate kohustused	6
Karistus	7
AUTASUSTAMINE	7
Karikad	7
Medalid, diplomid ja auhinnad	8
Osavõtjate registreerimine	8
Võistlustest osavõtjad	8
Võistkonna registreerimine	9
MÄNGUREGLID JA VÕISTLUSTE SÜSTEEM	9
Toimumise aeg ja koht	9
Mängureeglid	9
Võistluste süsteem	9
Kvalifikatsiooni mängud	9
Finaal	10
MÄNGUKALENDRI KOOSTAMINE	10
Mängupäevad	10
Mängu alguse kellaajad	10
Mänguaja muutmine	10
Mängu katkestamine	11
MÄNGUKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE	11
Kohtunikud	11
Protesti esitamine	12

MEEDIA JA ISIKLIKUD ANDMED	12
Suhtlemine meediaga	12
Internetiülekanded	12
Isiklikud andmed	12
Lõppsätted	14
Vaidluste lahendamine	14
Ettearvamatud asjaolud ja erandid	14
Lisad	14
Jõustumine	14
LISA 1: Aus mäng	15
LISA 2: Mängureeglid	17
LISA 3: Võistluse süsteemi diagramm	22

Preambul.

Eesti e-spordi meistrivõistlused on Eesti Arvutispordi Liidu (edaspidi EASL) põhikirjaga sätestatud e-sportlaste vahelised võistlused, kus selgitatakse Eesti meister ning Eesti esindajaid Maailma- ja Euroopa meistrivõistlustel.

1. ÜLDSÄTTED

1.1. Reguleerimisala

Juhend sätestab Eesti e-spordi meistrivõistlustel CS:GO – Global Offensive distsipliinis (edaspidi Võistlused) osalevate ning Võistluste organiseerimisega seotud osapoolte õigusi, kohustusi ja vastutust.

1.2. Mõisted

EASL – Eesti Arvutispordi Liit.

Juhatus – Eesti Arvutispordi Liidu kõrgeim.

Aus mäng – kontseptsioon, mis väärtustab ausas konkurentsivõitluses saavutatud tulemust. Ausa mängu kontseptsioonis tegutsevad isikud lojaalsuse, ausameelsuse, sportlikkuse ja eetika printsiipe järgides. Aus mäng välistab pettuse, äraostmise, korrupsiooni, dopingut, vägivalda (nii füüsilise kui moraalse), diskrimineerimist, ekspluataerimist ja liialdatud kommertslikkust.

Võistlus – Eesti e-spordi meistrivõistlus CS:GO – Global Offensive distsipliinis.

Distsipliin – CS:GO - Global Offensive e-spordi distsipliin.

Osaleja – isik, kes osaleb Võistlusel, täites käesoleva juhendi sätestatud Võistlusel osalemise tingimusi ja teeb vastavalt käesolevale juhendile Võistlusel osalemiseks vajalikke toiminguid.

Kohtunik – EASL-i poolt volitatud isik, kes kontrollib Võistlust ja osaleja vastavust käesolevale juhendile.

Võistkond – teatud osalejate arv, kes osalevad Võistlusel ühe võistkonna koosseisus.

Cheat ban – diskvalifitseerimine mängureeglite rikkumise eest, juhul kui kasutatakse keelatud programme või varustusi.

Veebileht – EASL-i ametlik veebileht, kus avaldatakse info Võistlusest.

Passport.gg – platform, millel teostatakse reitingusüsteemi toimingud.

Regionaalne grupp – grupp, mis koosneb võistkondadest ühest regioonist.

1.3. Organiseerimine

- 1.3.1. Võistlusi organiseerib ja juhib EASL.
- 1.3.2. EASL organiseerib Võistlusi igal aastal.
- 1.3.3. EASL-i peaorganisaator (edaspidi Organisaator) on inimene, kes vastutab kõigi Võistlustega seotud küsimuste eest, v.a distsiplinaarküsimused. Organisaator võib osa talle juhatuse poolt määratud kohustustest delegeerida võistluste osakonnale.
- 1.3.4. Võistlusi administreerib EASL-i võistluste osakond.

1.4. Eesmärgid

- 1.4.1. Eesmärgid:

Võistluse eesmärk on arendada Eesti e-spordi ökosüsteemi ja eriti CS:GO distsipliini. Mõiste “areng” tähendab pikaajalist e-spordi platvormi loomist ja CS:GO distsipliini kogukonna arengut.

- 1.4.2. Oodatavad tulemused:

- Huvi suurenemine e-spordi vastu tavainimeste seas;
- Uute perspektiivsete CS:GO meeskondade loomine;
- Reitingusüsteemi edukas käivitamine;
- Suur meediakajastus;

1.5. Kommertsõigused

- 1.5.1. Juhendis tähendavad "kommertsõigused" kõiki Võistlustega seotud kommerts- ja meediaõigusi ning võimalusi, muuhulgas:
 - kõiki kehtivaid ja/või tulevasi ülemaailmseid visuaalsete, audiovisuaalsete ja heliliste ringhäälingusaadete (staatiliste ja/või liikuvate kujutiste) edastamise õigusi raadio, televisiooni või muude olemasolevate ja/või tulevaste elektrooniliste levitamisvahendite teel (kaasa arvatud internet ja traadita tehnoloogia);
 - turundus-, sponsorlus-, reklaami-, litsentsi- ja frantsiisiõigusi koos Võistlustega seotud andmete ja statistikaalaste õigustega.
- 1.5.2. Kõik Võistlustega seotud kommertsõigused kuuluvad Võistluste organiseerijale – EASL-le
- 1.5.3. Võistluse logodega seonduvad õigused kuuluvad EASL-le.

1.6. Intellektuaalomandi õigused

- 1.6.1. Kõik Võistlustega seotud õigused intellektuaalomandile kuuluvad ainuisikuliselt EASL-le. Õigused intellektuaalomandile hõlmavad muuhulgas olemasolevaid või tulevasi õigusi liigade,

võistluste ja sarjade nimede, logode, brändide, medalite ning sporditrofeede suhtes. Nimetatud õiguste kasutamiseks on EASL-lt vaja saada eelnev kirjalik nõusolek ning nende kasutamine peab alati vastama EASL-i juhenditele ja juhistele.

- 1.6.2. Mängupaiku ja -aegu kajastava mängukalendri ning Võistlustel peetavate mängudega seotud andmete ja statistikaalased õigused kuuluvad ainuisikuliselt EASL-le.

1.7. Aus mäng

- 1.7.1. Kõik Võistluse mängud tuleb pidada järgides Ausa mängu (inglise keeles Fair Play) põhimõtteid, mis on kirjeldatud käesolevas juhendis Lisa I.

2. OSAPOOLTE KOHUSTUSED

2.1. EASL-i kohustused

- 2.1.1. EASL loob parimad tingimused Võistluste organiseerimiseks. Need tingimused puudutavad muuhulgas Võistluste edendamist, kooskõlastamist ja administreerimist, võistlejate ülesandmist, loa andmist Võistlustel osalemiseks, võistlussüsteemi, Mängureegleid, kohtunike tegevust, kontrolli ja distsiplinaarküsimusi ning kommertsõiguste kasutamist.

2.2. Osalejate kohustused

- 2.2.1. Osalejad kohustuvad:
- kinni pidama lojaalsuse, ausameelsuse ja sportlikkuse printsiipidest vastavalt Ausa mängu põhimõtetele;
 - tunnustama kehtivaid distsipliini reegleid, mis on vastu võetud EASL-i poolt;
 - täitma EASL-i põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
 - järgima kõikides Eesti-sisestes Võistluse vaidlustes, mis on seotud või tekivad seoses EASL-i põhikirja või muude EASL-i dokumentide täitmisega, käesolevas juhendis ning muudes EASL-i dokumentides ette nähtud vaidluste lahendamise korda;
 - vaidlusalases küsimuses lõpliku (viimase astme) lahendi saamiseks, samuti nende Eesti-siseste Võistluse vaidluste korral, mille lahendamiseks puudub EASL-il pädevus, mitte pöörduma tavakohtusse, vaid edastama küsimuse lahendamiseks sõltumatule, erapoolele.
 - hoiduma igasugusest käitumisest, mis kahjustab või võib kahjustada EASL-i poolt organiseeritud või korraldatud võistluste aususe põhimõtet ning kohustuvad tegema EASL-iga täielikku koostööd võitlemaks selliste tegude vastu.
 - esitama Võistlusega seotud audio-visuaalseid materjale meediale ja Organisatorile EASL-i poolt taotluse esitamise korral.

2.3. Karistus

- 2.3.1. Võistluse kehtivate reeglite rikkumiste eest karistatakse. Karistused on karistuspunktid, kaotused ja diskvalifitseerimine.
- 2.3.2. Karistuspunktid antakse suurte juhtumite eest, näiteks tahtlikult administraatorite petmine, mängule ilmumata jätmine, reeglite korduv rikkumine jne. Iga karistuspunkt arvab kümme protsenti (10%) maha Võistluse auhinnaraha kogusummast.
- 2.3.3. Karistuspunkte saab anda kumulatiivselt.
- 2.3.4. Eriliste programmide või varastuste kasutamine on rangelt keelatud.
- 2.3.5. Järgmiste programmide kasutamine toob kaasa cheat ban: Multihacks, Wallhack, Aimbot, värvilised mudelid, tagasilöök, välgu ja heli muudatused. Need programmid on ainult näidised.
- 2.3.6. Osavõtvad võistkonnad on kohustatud ilmuma võistluskohale 15 minutit enne mängu alustamist. Võistluskohale ettenähtud ajal mitteilmunud võistkonnale, kelle süü tulemusena mäng ei toimunud, loetakse mäng kaotatuks.
- 2.3.7. Juhul kui võistkonnas mängib kaasa diskvalifitseeritud, ülesandmata või mõnel muul põhjusel mänguõigust mitteomav mängija, tühistatakse mängu tulemus ja määrusi rikkunud võistkonnale arvestatakse kaotus.
- 2.3.8. Võistluse administratiivsete reeglite rikkumiste eest Võistkond võib olla karistatud sealhulgas auhinnafondi kaotamise või diskvalifitseerimisega.

3. AUTASUSTAMINE

3.1. Karikad

- 3.1.1. EASL autasustab Võistluse võitjaks tulnud võistkonda Eesti meistri rändkarikaga
- 3.1.2. EASL graveerib võitjaks tulnud Klubi nime karikale.
- 3.1.3. Võitja on vastutav karika korrashoidmise ja säilivuse eest. Võitja peab tagastama täiuslikus seisukorras karika EASL-le üks kuu enne Võistluse viimase vooru mängu. Juhul kui karikas kaotatakse või saab kahjustada, hüvitab võistkond EASL-le kõik taastamisega seotud kulud.
- 3.1.4. Rändkarikas saab jäädavalt selle võistkonna omaks, kes on trofee võitnud järjest kolm korda. Kui karikas on võidetud jäädavalt, paneb EASL välja uue karika ning algab uus arvestus.
- 3.1.5. Kui Võistluste korraldamine ei ole mingil põhjusel võimalik, peab viimane võitja rändkarika EASL-le tagastama.
- 3.1.6. Võistlusel teisele ja kolmandale kohale tulnud võistkonnale antakse 2. ja 3. koha karikas.
- 3.1.7. EASL autasustab noorte seas võitjat ning 2. ja 3. kohale tulnud võistkondi karikatega.

3.2. Medalid, diplomid ja auhinnad

- 3.2.1. Võistlustel 1.-3. kohale tulnud võistkondi autasustatakse diplomiga ning nende võistkondade liikmeid kuni 7 medali ning diplomiga.
- 3.2.2. EASL autasustab meenega parimat/parimaid mängijat/mängijaid.
- 3.2.3. Auhinnafond moodustub sponsorite ja partnerite tuludest. Vähemalt 15% sellest tulust, millest on maha arvatud kulud, moodustavad auhinnafondi.
- 3.2.4. Auhinnafondi jagamine:
 - a. Esimene koht - 30% auhinnafondist;
 - b. Teine koht - 20% auhinnafondist;
 - c. Kolmes koht - 15% auhinnafondist;
 - d. Neljas koht - 10% auhinnafondist;
 - e. Viies koht - 10% auhinnafondist;
 - f. Kuues koht - 5% auhinnafondist;
 - g. Seitsmes koht - 5% auhinnafondist;
 - h. Kaheksas koht - 5% auhinnafondist;
- 3.2.5. EASL tasub auhinnafondiga seotud kulusid ja makse ja rahaülekande tasu auhinnafondi summast.
- 3.2.6. Auhindade väljastamine toimub isiklikult Võistluse võitjavõistkondade kaptenitele. Auhinda ei väljastata kolmandatele isikutele ilma digitaalselt allkirjastatud tõendita võitjavõistkonna kapteni poolt. Organisaatoril on õigus küsida auhinna võitjalt või tema esindajalt isikut tõendavat dokumenti, mis on vajalik veendumaks, et auhind teostatakse õigele võitjale.

4. Osavõtjate registreerimine

4.1. Võistlustest osavõtjad

- 4.1.1. Võistlustele saab üles anda EASL-i veebilehe kaudu registreeritud mängijaid, kes on täitnud järgmised nõuded:
 - Eesti riigi resident;
 - mängija peab olema vähemalt 16-aastane;
 - omab Passport.gg platvormil kontot;
 - oma avatud Steam-i kontot;
- 4.1.2. Kui Osaleja sisenes pettusega turniirile ja alustas mängude mängimist või mängis turniiri täies mahus, siis on selle avastamisel Organisaatoril õigus osaleja võistkonna igal etapil turniirilt kõrvaldada ja võidetud auhind ära võtta, kui turniir on läbi. Võistkonnad, kes võtsid allpool olevaid kohti, tõusevad turniiri lõpus ülemisele reale.
- 4.1.3. Iga Võistlusele registreerunud Osaleja kohustab vastutama iseseisvalt oma terviseseisundi eest ja vältima igasuguseid tegevusi, mis võivad Osaleja füüsilist ja psüühilist tervist kahjustada.
- 4.1.4. Kui Osaleja on alaealine ehk on noorem kui 18-aastane isik, siis ta kohustab teavitama oma vanemaid Võistlusel osalemisest ja oma kohustustest.

4.2. Võistkonna registreerimine

- 4.2.1. Võistkond, kes soovib Võistlustele registreeruda, peab registreerima end EASL-i veebilehele.
- 4.2.2. Registreerudes iga võistkond peab nõustuma Kasutustingimuste, Isikuandmete töötlemisega ja Cookie poliitikuga.
- 4.2.3. Võistkonna registreerimuse viimane kuupäev on 25. veebruar 2021. a (k.a).
- 4.2.4. Hilinejaid registreeritakse Võistlustele ainult Organisaatori otsuse alusel.
- 4.2.5. Iga võistkond peab koosnema vähemalt kolmest mängijast ühest regioonist. Need regioonid on määratud EASL-i veebilehel.
- 4.2.6. Võistkonna nime ei ole lubatud Võistluste jooksul muuta.
- 4.2.7. Võistkonna nimi ei tohi sisaldada eesti, inglise ja vene keelte ebatsensuurset sõnavara.
- 4.2.8. Registreerumisel võistkonna kapten peab kirjutama kõikide võistkonna pea- ja vahetusmängijate **õiged** andmed. Vastasel juhul võistkond ei pääse Võistlustele.

5. MÄNGUREEGLID JA VÕISTLUSTE SÜSTEEM

5.1. Toimumise aeg ja koht

- 5.1.1. Registreerumise aeg: 25.01.2021 - 25.02.2021.
- 5.1.2. Kvalifikatsiooni vooru aeg: 1.03.2021 - 1.06.2021.
- 5.1.3. Võistluse finaali toimub juulis. Täpsed finaali kuupäevad avaldatakse vähemalt 14-päeva enne finaali algust EASL-i ametlikul veebilehel.

5.2. Mängureeglid

- 5.2.1. Mängimisel järgitakse EASL-i poolt välja töötatud mängureegleid, mis on toodud Lisa 2.

5.3. Võistluste süsteem

- 5.3.1. Võistlused koosnevad kvalifikatsiooni voorust ja finaalist. Võistluste süsteemi diagramm on näidatud Lisa 3.
- 5.3.2. Kvalifikatsiooni vooru võistkonnad jagatakse neljaks grupiks (edaspidi regionaalne grupp) regiooni jaoks. Regioonide jagamine on määratud EASL-i veebilehel.
- 5.3.3. Iga regionaalne grupp jagatakse alarühmadeks. Alarühmade arv sõltub regionaalse grupi suurusest.

5.4. Kvalifikatsiooni mängud

- 5.4.1. Regionaalse grupi alarühma maksimaalne võistkondade arv on 6 (kuus) meeskonda.
- 5.4.2. Regionaalse grupi alarühmades mängitakse ringsüsteemis BO1 5 mängu.
- 5.4.3. Igast regionaalse grupi alarühmast järgmisesse etappi pääsevad 2 (kaks) võistkonda.
- 5.4.4. Oma alarühmade esimesed ja teised kohad mängivad Single Elimination BO3 süsteemis.

5.4.5. Regionaalsetest gruppidest pääsevad finaali 2 võistkonda igast grupist.

5.5. Finaal

5.5.1. Finaalis mängivad 8 parimat võistkonda igast regioonist.

5.5.2. Finaalis mängitakse Double Elimination BO3 süsteemis.

6. MÄNGUKALENDRI KOOSTAMINE

6.1. Mängupäevad

6.1.1. Mängud toimuvad vastavalt EASL-i juhatuse poolt kinnitatud mängukalendrile, mis on toodud EASL-i veebilehel.

6.1.2. Võistluse kvalifikatsiooni vooru nädalasisesed mängupäevad on üldjuhul esmaspäev, teisipäev, kolmapäev, neljapäev ja reede ning nädalavahetuse mängupäevad on laupäev ja pühapäev.

6.2. Mängu alguse kellaajad

6.2.1. Kõik Võistluste mängud algavad vastavalt EASL-i poolt koostatud mängukalendrile, mis on toodud EASL-i veebilehel.

6.2.2. Mängu alguse kellaegades erandite ja muudatuste tegemise õigus on Organisaatoril.

6.2.3. Mängud, mis on kvalifikatsiooni vooru nädalasisestel mängupäevadel, toimuvad alates kella 19.00.

6.2.4. Mängud, mis on kvalifikatsiooni vooru nädalavahetustel mängupäevadel, toimuvad alates kella 14.00.

6.3. Mänguaja muutmine

6.3.1. Mänguaja muutmiseks Võistlusel tuleb EASL-le esitada kirjalik taotlus koos põhjendusega hiljemalt seitse (7) päeva enne kalendriga kinnitatud esialgset mängupäeva.

6.3.2. Taotlust mänguaja muutmiseks ei ole võimalik esitada, kui mänguni on jäänud vähem kui 7 päeva.

6.3.3. Mänguaja muutmise otsustab EASL-i võistluste osakond lähtudes võistkonna esitatud põhjendusest.

6.3.4. Muudatus jõustub pärast EASL-i võistluste osakonna poolt vastava kinnituse saatmist mängus osalevate võistkondadele.

6.3.5. Mänguaja muutmise korral mängud lükatakse nädalavahetuste mängupäevadele alates kell 10.00.

6.4. Mängu katkestamine

- 6.4.1. Kui mängijal on probleem, mis takistab teda edasi mängimast, on tal lubatud kasutada pausifunktsiooni. Tehnilise pausi funktsiooni saab kutsuda sisestades „Tech” või „technical”. Mängija peab teatama põhjuse enne või kohe pärast matši peatamist.
- 6.4.2. Igal võistkonnal on lubatud kasutada kuni 30-sekundilist aegumist (taktikalist pausi) neli korda kaardi kohta.
- 6.4.3. Kohtunik võib mängu peatada, kui see on vajalik.
- 6.4.4. Kui matš katkestatakse mitteolenevatel osalejatest põhjustel (nt. serveri või mängija krahhi), taastavad kohtunikud mängu, kasutades CSGO varundamise ja taastamise funktsioon, kuid mõnes stsenaariumis võidakse taasesitada mängu või isegi terve matši.
- Kui küsimus toimub mängu esimesel minutil, kahju ei ole tekkinud ja vastane või kohtunik said kohe teada probleemist, mäng taastatakse.
 - Kui probleem tekkis mängu ajal ning pärast kahju tekitamist ja mängu tulemuse saab ikkagi kindlaks teha (nt üksikmängija on langenud, kuid teised jäävad), siis mäng ei mängita uuesti ega taastata. Mäng mängitakse edasi ja see läheb arvesse.
 - Kui probleem tekkis mängu ajal, pärast kahju tekkimist ja mängu tulemust ei saa kindlaks teha (nt serveri krahhi tõttu), matš taastatakse mängu algusest.
 - Kui probleem tekkis mängu ajal, pärast kahju tekkimist ja mängu tulemus on ilmne, kuid seda ei saa näiteks serveri tõttu jätkata, siis see läheb arvesse.
- 6.4.5. Mängu ei taastata ega mängita uuesti sellel juhul, kui see on selgelt osaleja süü (nt vale relva ostmine).

7. MÄNGUKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE

7.1. Kohtunikud

- 7.1.1. EASL-i juhatus määrab Võistluste mängudele kohtunikebrigaadi.
- 7.1.2. Kohtunikud on EASL-i ametlikud isikud mängus.
- 7.1.3. Iga osaleja on nõus kohtunike juhiseid alati täita ja neid järgida.
- 7.1.4. Võistluse kohtunikel on õigus mängud katkestada ja taastada, võistkonda diskvalifitseerida, nõuda mängusalvestust mängijatelt.

7.2. Protesti esitamine

- 7.2.1. Protest peab sisaldama üksikasjalikku teavet selle kohta, miks protest esitati, mille alusel see esitatakse ja millal väidetav juhtum juhtus.
- 7.2.2. Viimane aeg, kui võistkondadel on lubatud protest esitada, 72 tundi pärast matši kavandatud algusaega.
- 7.2.3. Protesti esitamise ja läbivaatamise hind on 100 eurot võistkonna peale. Protesti eest maksab esitav protesti võistkond. Protesti kinnitamise korral kõik rahaline summa tagastatakse võistkonnale.
- 7.2.4. Karjuva rikkumise korral (nt. ebatsensuurne leksika võistluse chatis või küberkiusamine) protesti esitamine on tasuta.

8. MEEDIA JA ISIKLIKUD ANDMED

8.1. Suhtlemine meediaga

- 8.1.1. Võistluste kajastamist meedias korraldab EASL ja talle kuuluvad kõik sellega seonduvad õigused.
- 8.1.2. Mängul aset leidnud vahejuhtumite kohta avaldab informatsiooni meediale ja avalikkusele EASL-i kōneisik.
- 8.1.3. Hea tava näeb ette, et mängijad ja treenerid on meediaga suhtlemiseks avatud. Mängijad ja treenerid hoiduvad ajakirjandusele antavates kommentaarides ja intervjuudes EASL-i mainet kahjustavatest avaldustest.
- 8.1.4. Meediale antavates intervjuudes on mängijatel ja treeneritel keelatud üritada mõjutada kohtunikke.

8.2. InternetiülekanDED

- 8.2.1. EASL tagab partnerite toetusel otseülekanDE teostamist.
- 8.2.2. OtseülekanDED toimuvad kvalifikatsiooni mängude finaalis ja Võistluse finaalis.
- 8.2.3. Võistluse otseülekanDEte edastamise jaoks tuleb saada Organisaatorilt kirjalikku kinnitust.

8.3. Isiklikud andmed

- 8.3.1. Osaleja (edaspidi "isikuandmete subjekt") esitab oma isikuandmed.

- 8.3.2. Isikuandmeid kogutakse Võistlusele registreerumiseks ja korraldamiseks, osalejatele auhindade väljaandmiseks, osalejate teavitamiseks nende võitudest, reklaamipakkumistest, samuti turundusanalüüsi läbiviimiseks ja statistilise teabe ettevalmistamiseks.
- 8.3.3. Isikuandmeid võivad EASL ja / või partnerid ja / või nende sidusettevõtted, samuti nende volitatud isikud töödelda automatiseeritud andmetöötlusvahendite abil. Osalejal on õigus saada Organisaatoriga ühendust võttes muud teavet osaleja isikuandmeid töötleva isiku kohta.
- 8.3.4. Isikuandmete subjektil on õigus saada teavet EASL ja selle asukoha kohta, kui EASL-l on isikuandmete subjekti isikuandmed. Selleks tuleb esitada EASL-li kirjalikku taotlust.
- 8.3.5. EASL, kellel on juurdepääs isikuandmetele, tagab isikuandmete konfidentsiaalsuse seadusega kehtestatud korras.
- 8.3.6. Isikuandmete subjekt võib oma nõusoleku tühistada, saates EASL-ga määratud isikule e-kirja, milles teatatakse osaleja nimi, perekonnanimi, e-post, vanus ja linn. Korraldajal on õigus nõuda andmeid, mis võimaldavad isikuandmeid tuvastada.
- 8.3.7. Asjaolu, et osaleja sooritab mis tahes reeglite punktis 4.1.1 nimetatud toimingut, kinnitab osaleja nõusolekut nende reeglite vastu ning osaleja on nõus edastama korraldajale ome isikuandmeid, nende töötlemist (sealhulgas kogumist, süstematiseerimist, akumulereimist, säilitamist (ka väidete korral), selgitamist (ajakohastamist, muutmist), kasutamist (sealhulgas, kuid mitte ainult, auhinna väljaandmise eesmärgil, individuaalne suhtlemine osalejatega ja reklaamiteave toodete, teenuste ja / või EASL-i ja / või tema partneritega), levitamist (sh üleandmine kolmandatele isikutele), edastamist, sealhulgas piiriülest, depersonaliseerimist, blokeerimist ja hävitamist). Isikuandmeid võib EASL edastada kolmandatele isikutele, kes on kaasatud vastavate lepingute alusel.
- 8.3.8. Võistlusel osalemisega nõustub osaleja, et EASL ja / või tema partnerid ja / või nende volitatud esindaja kasutavad osaleja isikuandmeid (tema kohta käivat materjali) ning volitab EASL-i korraldama reklaamintervjuusid Võistlusel osalemise kohta sealhulgas raadio ja televisiooni, samuti muu meedia jaoks, ja levitada neid tasuta või teha filmi-, video-, helisalvestised reklaamimaterjalide valmistamiseks, nimede, perekonnanimede, eluloo, pildi, hääle avalikustamiseks ja edasiseks kasutamiseks.
- 8.3.9. Selle nõusoleku annab osaleja kogu Võistluse ajaks ja viieks aastaks pärast selle lõppu ning osaleja võib selle tagasi võtta, teatades sellest korraldajale tähtitud kirjaga. Nõusoleku tühistamine isikuandmete töötlemiseks osaleja ja / või muu isikuandmete subjekti poolt, kelle isikuandmed osavõtja edastas korraldajale / tema partneritele (või tema sidusettevõtetele), viib automaatselt asjaomase osaleja osalemisest loobumiseni Võistlusel ja muudab auhinna kättesaamise võimatuks.

9. Lõppsätted

9.1. Vaidluste lahendamine

- 9.1.1. Juhendist tulenevate vaidluste lahendamiseks kohaldatakse EASL-i põhikirja IV peatükis sätestatud.

9.2. Ettearvamatud asjaolud ja erandid

- 9.2.1. Juhendis käsitlemata küsimustes, v.a distsiplinaarasjades, on otsuste tegemise pädevus Organisaatoril. Organisaatori otsused on lõplikud.
- 9.2.2. Erakorraliste asjaolude ja vääramatute jõuga seotud küsimuste lahendamise ning erandite tegemise pädevus juhendi rakendusallas on vaid Juhatusel.

9.3. Lisad

- 9.3.1. Kõik lisad moodustavad käesoleva juhendi lahutamatu osa.

9.4. Jõustumine

- 9.4.1. Käesolev juhend on kinnitatud EASL juhatuse poolt 12. jaanuar 2021. a ja kehtib 2022. a.

LISA 1: Aus mäng

Aus mäng väärtustab ausas konkurentsivõidet saavutatud tulemust. Ausa mängu kontseptsioonis tegutsevad isikud lojaalsuse, ausameelsuse, sportlikkuse ja eetika printsiipe järgides. Aus mäng välistab pettuse, äraostmise, korruptsiooni, dopingut, vägivalda (nii füüsilise kui moraalse), diskrimineerimise, ekspluateerimise ja liialdatud kommertslikkuse.

Ausa mängu põhimõtteid kohustuvad järgima kõik Osalejad. Nad peavad hoiduma igasugusest käitumisest, mis kahjustab või võib kahjustada EASL-i poolt organiseeritud või korraldatud mängu või Võistluste aususe põhimõtet ning kohustub tegema EASL-ga täielikku koostööd võitlemaks selliste tegude vastu.

Isik, kes ei järgi ausa mängu reegleid:

- on aktiivselt või passiivselt seotud või üritab ennast siduda pettuse, altkäemaksu või korruptsiooniga e-spordialases tegevuses;
- kasutab tema e-spordiala tegevuse kaudu talle teatavaks saanud mitteavalikustatud informatsiooni, mis kahjustab või võib kahjustada mängu või EASL-i poolt tunnustatud Võistluste aususe põhimõtteid;
- otseselt või kaudselt mõjutab või üritab mõjutada ükskõik millise otsese või kaudse tegevusega mängukäiku ja/või eelnevalt fikseerida mängu või võistluste tulemust (kokkuleppeline mängutagajärg) olenemata sellest, kas isiku eesmärgiks on saada sellest isiklikku kasu (varalist või mittevaralist); luua kasu saamise võimalus kolmandale isikule või on vastavaks käitumiseks mistahes muu põhjus. Kasu saamise all mõistetakse nii finantsilist kui igasugust muud kasu sh mittevaralist kasu;
- käitub endale või kolmandale isikule eelise saamiseks viisil, mis avaldab või võib avaldada mõju mängu või Võistluste käigule ja/või tulemusele, ning mis on vastuolus EASL-i põhikirjaliste eesmärkidega;
- isikliku või kolmandate isikute kasu eesmärgil osaleb otseselt või kaudselt panustamises või sellega sarnases tegevuses ennustusmängudes mängu tulemuse või käigu peale EASL-i või tema poolt korraldataval Võistlusel, milles osaleb tema või tema lähedase isiku võistkond. Kasu saamise all mõistetakse nii finantsilist kui igasugust muud kasu;

- kasutab ja/või edastab teistele talle tema e-spordialalise tegevuse kaudu teatavaks saanud mitteavalikku infot, teeb ebaeetilisi avaldusi, kutsub üles provokatiivsele käitumisele, rikub või võib oma käitumisega rikkuda e-spordi mainet või EASL-i poolt tunnustatud mängu või Võistluse aususe põhimõtet;
- rikub oma käitumisega üldisi häid käitumisnorme- ja tavaid;
- edastab e-spordiüritusel ükskõik millisel viisil üritusega sobimatu sõnumi, sh poliitilise või solvava jms;
- ei järgi EASL-i ja/või tema organite poolt tehtud otsuseid.
- põhjustab meelega mängu hilinemise või ärajäämise;
- põhjustab meelega mängu katkemise või peatamise või kes vastutab mängu meelega katkemise või peatamise eest;
- käitub vägivaldselt, provokatiivselt või kasutab ebatsensuurseid väljendeid; - käitub eelise saamiseks ebasportlikult;
- kasutab või üritab kasutada dopingut või on see, kes annab või üritab anda dopingut mängijale kasutamiseks;
- vabatahtlikult ja viivitamatult ei teavita EASL-i temale tehtud ettepanekust mõjutada mängu või võistluse käiku ja/või tulemust;
- vabatahtlikult ja viivitamatult ei teavita EASL-i ükskõik millisest talle teada olevast rikkumisest ülaltoodud käitumispõhimõtetes.

LISA 2: Mängureeglid

Mängu versioon

Võistlusel kasutatakse mängu kliendi uusimat saadaolevat versiooni. Kui viimane kättesaadav versioon on vigade või äärmuslike tasakaalu muutustega võib kasutada vanemat versiooni kui see on tagasivõtmiseks kättesaadaval.

Kaardi valimise kord

Mängitavad kaardid:

- Vertigo (de_vertigo)
- Dust2 (de_dust2)
- Inferno (de_inferno)
- Mirage (de_mirage)
- Nuke (de_nuke)
- Overpass (de_overpass)
- Train (de_train)

Ainult 2 inimest võistkonnast saavad osaleda kaardi valimise protsessis. Kaardi valimise protsessi jooksul, esimene valik, mida võistkonna esindajad, on lõplik ja vahetada seda enam ei saa.

Iga võistkond peab teha oma valikud 150 sekundi jooksul (kui on soov, siis iga valik saab teha sammu kaupa). Kui aeg lõpeb, siis jäänud valikud teeb juhuslikult mängu kohtunik.

BO1 korral peab kaardi valimise protsess olema lõppenud 20 minutit enne mängu algust.

BO3 korral 30 minutit enne mängu algust.

Best-Of-One (BO1) mängud

Kaardi valimise protsess:

1. Võistkond A kustutab 1 kaardi.
2. Võistkond B kustutab 2 kaarti.
3. Võistkond A kustutab 2 kaarti.
4. Võistkond B kustutab 1 kaardi.
5. Mängitakse viimaseks jäänud kaardi.

Küljed valitakse noa vooru abil.

Best-Of-Three (BO3) mängud

Kaardi valimise protsess:

1. Võistkond A kustutab 1 kaardi.
2. Võistkond B kustutab 1 kaardi.
3. Võistkond A valib 1 kaardi.
4. Võistkond B valib 1 kaardi.
5. Võistkond A kustutab 1 kaardi.
6. Võistkond B kustutab 1 kaardi.
7. Viimaseks jäänud kaart on kolmas.

Võistkond A valib pooled kaardil, mida valis Võistkond B ja vastupidi; kolmandal kaardi küljed valitakse noa raundi abil.

Mängu seaded

Seaded, mida kasutatakse igas 2021. a mesitrivõistluste mängus:

- Rounds: Best out of 30 (mp_maxrounds 30)
- Round time: 1 minute 55 seconds (mp_roundtime 1.92)
- Start money: \$800 (mp_startmoney 800)
- Freeze time: 20 seconds (mp_freezetime 20)
- Buy time: 20 seconds (mp_buytime 20)
- Bomb timer: 40 seconds (mp_c4timer 40)
- Overtime rounds: Best out of 6 (mp_overtime_maxrounds 6)
- Overtime start money: \$16,000 (mp_overtime_startmoney 16000)
- Round restart delay: 5 seconds (mp_round_restart_delay 5)
- Break during half time: 2 minutes 30 seconds (mp_halftime_duration 150)
- Break during half time in overtimes: disabled.

Overtime

Kui kaardi tulemus on viik (15:15), siis mängitakse overtime “best of 6” formaadis (mp_maxrounds 6) ja “start money” on \$16,000 (mp_overtime_startmoney 16000). Võistkonnad alustavad samal küljel, millel nemad mängisid viimase poole mängu jooksul.

Overtimes mängitakse kuni ühe võistkonna võiduni.

Mängu chat

Vestlused, mis ei ole mänguga seotud ning solvamine on keelatud.

Treenerid

Online võistlused

Võistkondadele on lubatud omandada treenerit, kes asub mängu serveris ja saab osaleda võistkonna vestluses.

Offline võistlused

Võistkondadele on lubatud omandada treenerit, kes asub mängujooksul meeskonna taga ja on liitunud võistkonna vestlusega (Teamspeak; Discord). Treener saab rääkida ainult taktiliste pauside ja “half-time” (pärast esimest 15 raundit) jooksul. Muu aja jooksul rääkimine on rangelt keelatud.

Pausid

Taktilised pausid (4 pausii; 30 sekundit)

Kaardi jooksul saab iga võistkond võtta kuni 4 taktilist pausi (ESC → Call Vote → Call Tactical Timeout). Overtime jooksul lisa pause ei tule.

Tehnilised pausid

Iga mängija saab võtta tehnilist pausi kirjutades chatti “.tech” ning peab enne või kohe pärast pausi võtmist ütleva põhjuse. Mäng jätkab pärast probleemi lahendamist. Kui pole võimalik lahendada probleemi lühiajal, siis otsustab mängu kohtunik kuidas käituda selles olukorras.

Mängu kohtuniku pausid

Mängu kohtunik saab võtta pausi igal ajal, kui see on vajalik.

Mängijate seaded

Skriptid

Kõikide skriptide kasutamine, mis annavad eelist mängukäigus on keelatud, välja arvatud on ostmise skriptid, relva ümberlülitamise skriptid ning “jumpthrow”.

Graafilised driverid

Kõikide väliste graafiliste driverite kasutamine on keelatud.

Overlays

Väliste overlay programmide (nagu Nvidia SLI display, Rivatuner Overlay) on keelatud. Programmid, mis näitavad **ainult** FPS (Frames Per Second) on lubatud, aga EASL ei soovita neid kasutada.

Muudetud mängu failid

Mängu failide muutmise ning väliste modifikatsioonide kasutamine on keelatud.

In-game nickname

Mängija peab mängus kasutama seda sama nickname, millega tema on võistlusele registreeritud ning seda ei saa seda enam muuta.

Mängu protseduurid

Vaheaeg

Mängude vahel on vaheaeg vähemalt 10 minutit. BO3 (Best-Of-Three) mängides kaartide vahel on vaheaeg vähemalt 8 minutit. Täpsemad vaheaja pikkused valib mängu kohtunik.

“Half time” vaheajad puuduvad.

Mängijate arv

Kõik mängud peavad toimuma 5vs5 formaadis. Kui mingi mängija puudub põhjuseta mängu serveris 15 minutit enne algust, siis tuleb tehniline kaotus.

Kui mängu käigus mängijal tekkivad probleemid mängu serveri liitumisega, siis tuleb paus ja lõpeb kui mängija tuleb tagasi või teda asendatakse (asendus mängija peab olema enne registreeritud võistkonna koosseisus). Juhul, kui mõlemaid tegevusi pole võimalik teostada, siis peab võistkond valima - kas jätkata neljakesi või saada tehnilist kaotust.

Kui võistkonnas on vähem kui 4 mängijat, siis mängu enam jätkata ei saa ja tuleb tehniline kaotus.

Mängijate asendus

Ainult võistkonna koosseisus registreeritud mängijaid võivad asendusena olla. Enne asendamist tuleb kindlasti informeerida mängu kohtunikku.

Kaardi käigus on võimalik asendada mängijat ainult tehniliste põhjuste pärast.

Mitte tehnilised asendused toimuvad ainult kaartide vahel ning mängu kohtunik peab olema informeeritud vähemalt 5 minutit enne kaardi algust.

Mängu katkestamine

Kui mäng katkestub mängijate sõltumata põhjuste pärast, siis otsustab mängu kohtunik kuidas konkreetses olukorras käituda.

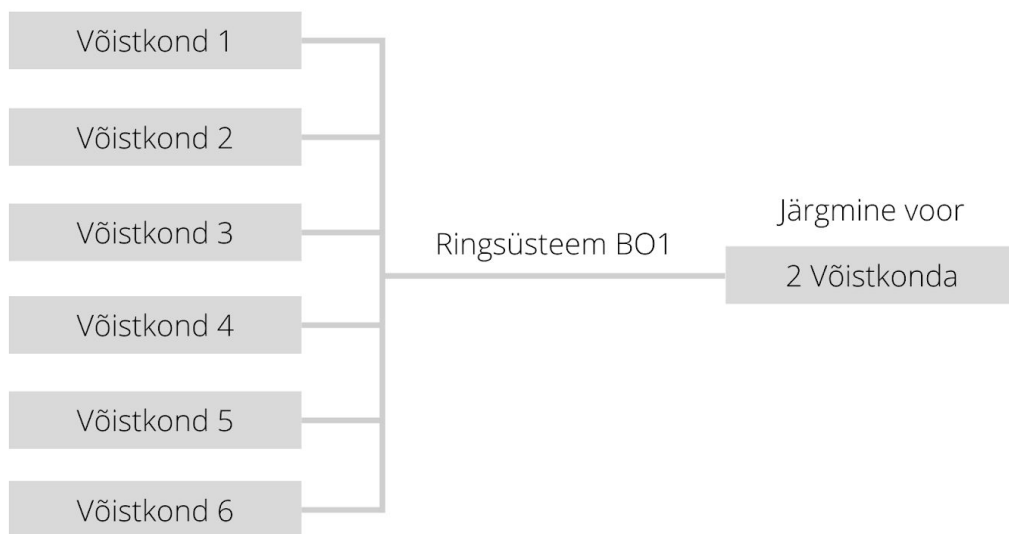
Kui mäng katkestub mängijate personaalsete tehniliste põhjuste pärast:

Juhul, kui raundis kahju enam ei olnud, siis tuleb tehniline paus ning raund mängitakse uuesti kasutades "backup" funktsiooni.

Juhul, kui enne probleemi ilmumist oli juba mingi kahju, siis tehniline paus tuleb ainult pärast raundi lõpetamist.

LISA 3: Võistluse süsteemi diagramm

Alarühmade etap: Ringsüsteem BO1



Kvalifikatsiooni vooru finaali: Single Elimination BO3



Ülejaanud alarühmad

Finaal: Double Elimination BO3

