



Säännöt

Johdanto

Nämä säännöt ovat Pappaliigan viralliset säännöt Counter-Strike 2 -pelille. Jokaisen liigaan osallistuvan henkilön tulee olla Pappaliiga RY:n jäsen ja noudattaa alla olevia sääntöjä sekä käyttäytyä urheilijamaisesti ja kunnioittavasti muita osallistujia kohtaan liigan aikana. Näissä säännöissä sovelletaan SEUL yleisiä sääntöjä CS2 -pelille. Näiden sääntöjen noudattamatta jättämisestä voidaan rangaista myöhemmin kuvatuilla tavoilla. Pappaliigan CS-administolla on aina viimeinen sana, jopa silloin kun päätös on kirjoitettujen sääntöjen vastainen, mikäli se on tarpeellista reilun pelin, tasapuolisuuden tai urheiluhengen säilyttämiseksi.

Nämä säännöt koskevat kaikkia Pappaliiga Ryn CS2 liigoja, turnauksia ja tapahtumia.

Osallistumalla liigaan, hyväksyt ja sitoudut noudattamaan näitä sääntöjä.

Mikäli säännöistä löytyy epäkohtia tai tulee kysyttävää, niin avaathan CS tiketin [#tiketit-ja-tukipyynnöt](#) -kanavalla.

Pappaliigan yhteisön löydät discord-palvelimelta <https://discord.gg/qbySKpAYch>

Discord-palvelimelta löydät myös kaikki liigaa koskevat ajankohtaisimmat tiedot seuraavilta kanavilta [#cs-tiedotteet](#) ja [#cs-info](#)

Sisällys

1. Yleiset säännöt.....	2
2. Pelisäännöt	6
3. Muut säännöt	8
4. Tauot	10
5. Kartat	11
6. Liigamuoto	12
7. Sääntörikkomukset, protestit ja rangaistukset	12
8. Fair play.....	13
9. Lähetykset.....	13
10. Vastuuvapauslauseke.....	13
11. Administo.....	13
12. Muutosloki.....	14



1. Yleiset säännöt

- 1.1 Peli: Counter-Strike 2, viimeisin versio.

- 1.2 Joukkueen maksimikoko on 10 pelaajaa +1 valmentaja
 - Joukkueen kapteenin on oltava liigan discordissa (<https://discord.gg/qbySKpAYch>)
 - CS2 ei tue valmentaja-paikkoja, joten valmentajat eivät saa liittyä ottelun serverille.

- 1.3 Joukkue voi vaihtaa karttojen välissä enintään kaksi (2) pelaajaa seuraavaan karttaan.
 - 1.3.1 Pelaajanvaihto karttojen välissä tehdään avaamalla tiketti liigan discordissa
 - 1.3.2 Joukkueen kapteenin vaihdosta on tehtävä tiketti liigan discordissa viimeistään 3 minuutin kuluessa otteluauilan virallisesta aukeamisajankohdasta.
 - Mikäli tikettiä ei ole avattu kohdan 1.3.2 mukaan, rangaistaan siitä karttatappiolla ja kierroserotus -13.

- 1.4 Yksittäinen pelaaja voi toimia toisen sarjatason joukkueen valmentajana.

- 1.5 Rosterlock
 - 1.5.1 Muiden sarjojen kuin Mestaruussarjan osalta rosterlock astuu voimaan ilmoittautumisen sulkeutuessa 7.1.2024
 - 1.5.2 Yksittäinen pelaaja voi pelata vain yhdessä joukkueessa kauden aikana.
 - 1.5.3 Kauden aikana rosteriin ei saa lisätä pelaajia.
 - 1.5.3.1 Mestaruussarjassa rosterimuutokset ovat sallittuja playoffien edeltävään viikkoon saakka seuraavilla rajoituksilla
 - Kertaalleen rosterista poistettu pelaaja ei saa enään liittyä uudestaan rosteriin
 - Playoffeissa saa pelata vain, jos on pelannut runkosarjan aikana vähintään yhden ottelun

- 1.6 Liigassa pelaavien joukkueiden kokoonpanon jokaisen pelaajan minimi-ikä on 30v. (Tämä lasketaan syntymävuoden mukaan)
 - 1.6.1 Valmentaja saa olla alle 30v.
 - 1.6.2 Joukkueet, jotka ovat olleet mukana kausilla 1-3, saavat jatkaa heidän nykyisellä kokoonpanollansa vaikka heillä olisi hyväksytyjä alle 30v pelaajia.
 - 1.6.2.1 Tämä sääntö koskee myös tulevia pelaajalisäyksiä uusille sekä vanhoille joukkueille.



- 1.7 VoIP-ohjelmisto on sallittu.
- 1.8 Mikä tahansa ohjelmisto, joka muokkaa pelitiedostoja tai tuottaa epäreilun edun pelissä, on ehdottomasti kielletty ja toimii perusteena välittömälle poistamiselle liigasta.
- 1.9 "Ghostaaminen" (esim lähetyksen katsominen pelin aikana) on ehdottomasti kielletty ja siitä tullaan rankaisemaan seuraavanlaisesti:
 - Ensimmäisestä kerrasta varoitus
 - Seuraavilla kerroilla karttatappio
- 1.10 Kausien välissä hajonneiden joukkueiden slotin pitäminen tulevalle kaudelle voidaan ratkaista seuraavilla tavoilla:
 - Erkaantuneen joukkueen osapuolet sopivat keskenään kumpi pitää slotin
 - Riitaantumistilanteessa joukkue, jolla on enemmistö edelliskaudella pelanneista pelaajista saa pitää slotin (kuitenkin vähintään puolet pelanneista pelaajista)
 - Jos tilanne on edelleen tasan, eikä saada sovittua, niin edellisen kauden joukkueen kapteeni päättää kumpi joukkue pitää slotin.
- 1.11 Pelinimet ja kuvat
 - 1.11.1 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.
 - 1.11.2 Pelaajien tulee käyttää lähetykselpoista Steam-profiilikuvaa, kuten joukkueen logoa tai henkilön omaa potrettia.
 - 1.11.3 Pelaajien, joukkueiden ja pelinsisäisten tavaroiden nimissä ei saa olla mitään kohdassa 1.11.1 kiellettyä
 - 1.11.4 Nimimerkin vaihtaminen pelialustalla on sallittu, mutta siitä on ilmoitettava administolle avaamalla CS tiketti [#tiketit-ja-tukipyynnöt](#) -kanavalla.
 - Nimimerkin vaihtaminen pelialustalla on kielletty hakuajan päättymisen ja kauden alkamisen välisenä aikana.
- 1.12 Pelaaja, jolla on käytettävällä alustalla pelaamisen estävä pelikielto tai alle viisi (5) vuotta vanha CS VACban, FACEIT tai ESPORTAL cheating ban millä tahansa hänen pelitileistään, ei saa osallistua eikä pelata liigassa.



- 1.13 Valmennus
 - 1.13.1 Online-liigassa joukkueen valmentaja on oikeutettu katsomaan ottelua palvelimella joukkueen COACH-paikalla. Valmentaja saa kommunikoida pelaajien kanssa kierrosta ennen, sen aikana ja sen jälkeen.
 - Tämä pykälä astuu voimaan kun CS2 alkaa tukemaan COACH-paikkaa serverillä.

- 1.14 Pelin sisäinen keskustelukanava on pidettävä asiallisena, epäasiallinen käytös sekä poliittiset kannanotot ovat kiellettyjä
 - 1.14.1 Liigan sponsoreihin liittymättömien kaupallisten toimijoiden mainostaminen on kiellettyä pelin sisäisellä keskustelukanavalla.
 - 1.14.2 Rikheet liittyen yllä mainittuihin sääntöihin ovat rangaistavia administon päättämällä tavalla

- 1.15 Aikataulu
 - 1.15.1 Jokaisen peliviikon ottelun alkamisaika on oletuksena sunnuntaina klo 20:00. Tämä peliajankohta on muutettavissa vain kummankin joukkueen yhteisellä päätöksellä. Kapteenien on sovittava ottelun alkamisajankohta sen viikon maanantain ja sunnuntain väliselle ajalle, joka on järjestäjän toimesta ennakkoon määritelty.
 - 1.15.1.1 Jos vastustajajoukkueen kapteeni ei vastaa discordissa pelattavan viikon torstaihin 23:59 mennessä, saa joukkue, joka on ehdottanut peliajankohtaa sekä yrittänyt olla yhteydessä vastustajan joukkueeseen ilman vastausta, valita ottelun alkamisajan saman viikon viikonloppuna (PE 18.00 – SU 23.59).
 - 1.15.1.2 Jos sovittuna tai forsetettuna alkamisaikana ei ole tarpeeksi pelaajia serverillä, voittaa ottelun se joukkue, jolla on täysi joukkue warmupin päättyessä.
 - Jos yksittäisellä joukkueella on vajaa miehitys, merkitään ottelu heidän luovutuksena ja kierroserotus -26.
 - Jos molemmilla joukkueilla on vajaa miehitys, merkitään molemmille luovutus ja kierroserotus -26.
 - 1.15.2 Jos yhtenäistä peliajankohtaa ei saada yrityksistä huolimatta sovittua, pelataan peli automaattisesti kyseisen peliviikon sunnuntaina klo 20.
 - 1.15.3 Adminit varaavat oikeuden muuttaa kohdan 1.15 alla mainittuja aikoja, mikäli olosuhteet niin vaativat.
 - Poikkeukselliset defaultajat ilmoitetaan discordissa [#cs-tiedotteet](#) kanavalla



- 1.16 Luovuttaminen
 - 1.16.1 Kaikista luovutuksista tulee avata CS tiketti discordissa [#tiketit-ja-tukipyynnöt](#) kanavalla.
 - 1.16.2 Jos joukkue luovuttaa yksittäisen kartan:
 - Voittava joukkue saa yhden (1) pisteen sekä kierroserotus +13.
 - Häviävä joukkue saa nolla (0) pistettä, sekä kierroserotus -13.
 - Nämä lasketaan runkosarjan jälkeen, jos ei onnistu automaattisesti
 - 1.16.3 Jos joukkue luovuttaa ottelun:
 - Voittava joukkue saa kaksi (2) pistettä, sekä kierroserotus +26.
 - Häviävä joukkue saa nolla (0) pistettä, sekä kierroserotus -26.
 - Nämä lasketaan runkosarjan jälkeen, jos ei onnistu automaattisesti
 - 1.16.4 Mikäli joukkue luovuttaa koko sarjan tai kolme ottelua kauden aikana, niin joukkue merkitään kuolleeksi ja poistetaan sarjasta.
 - Jo pelattujen otteluiden jaetut pisteet ja pelatut kierrokset poistetaan runkosarjan tilastoista.
 - Tulevat ottelut peruuntuvat.

- 1.17 Smurffitilit
 - 1.17.1 Administon tietoon tulleesta smurffitilin käytöstä seuraa ilmoitusvaiheessa kielteinen päätös joukkueelle turnaukseen hyväksymisestä.
 - 1.17.2 Administon tietoon tulleesta smurffitilin käytöstä seuraa kesken turnauskauden koko joukkueen poistaminen turnauksesta ja ko. pelaajalle tulee vuoden kestävä esto pappaliigan järjestämiin turnauksiin.
 - 1.17.3 Administo käsittelee tietoon tulleet smurffitilien käytöt tapauskohtaisesti.



2. Pelisäännöt

- 2.1 Pelimuoto: mr12.

- 2.2 Varsinaisella peliajalla enintään 24 kierrosta, puolten vaihto 12 kierroksen jälkeen.

- 2.3 Aloitusraha \$800.

- 2.4 Ottelun ajastukset
 - 2.4.1 Round duration: 1 minuutti 55 sekuntia.
 - mp_roundtime_defuse 1.92
 - mp_roundtime 1.92
 - 2.4.2 Freeze time: 20 sekuntia
 - mp_freezetime 20
 - 2.4.3 C4-timer: 40 sekuntia.
 - mp_c4timer: 40
 - 2.4.4 Round restart delay: 5 sekuntia
 - mp_round_restart_delay 5
 - 2.4.5 Half-time break: 15 sekuntia
 - mp_halftime_duration 15
 - 2.4.6 Half-time break in overtime: 0 sekuntia
 - mp_overtime_halftime_pausetimer 0
 - 2.4.7 Warmup time: 15 minuuttia
 - mp_warmuptime 900

- 2.5 Ensimmäinen joukkue joka saavuttaa 13 kierrosta varsinaisella peliajalla, voittaa kartan.

- 2.6 Jos kartta päättyy tasapeliin (12-12), pelataan jatkoaika
 - 2.6.1 Joukkueet jatkavat samalla puolella kuin varsinaisen peliajan toisella puoliskolla.
 - 2.6.2 Ensimmäinen joukkue, joka voittaa neljä (4) kierrosta jatkoajalla, voittaa kartan.
 - 2.6.3 Pelimuoto mr3.
 - 2.6.4 Aloitusraha \$12 500.
 - 2.6.5 Jatkoaikaa pelataan kunnes voittaja on selvillä.



- 2.7 Puolten valinta
 - 2.7.1 Paras yhdestä -menetelmässä puolet valitaan käyttämällä puukkokierrosta.
 - 2.7.2 Paras kahdesta -menetelmässä puolen valitsee joukkue, joka ei valinnut kyseistä karttaa.
 - 2.7.3 Paras kolmesta -menetelmässä puolen valitsee joukkue, joka ei valinnut kyseistä karttaa. Viimeisessä kartassa puolet valitaan käyttämällä puukkokierrosta.

- 2.8 Kranaatit
 - 2.8.1 Pelaajalla voi olla samanaikaisesti kannossaan vain neljä kranaattia
 - Flashbang, max 2.
 - HE grenade, max 1.
 - Smoke grenade, max 1.
 - Molotov/incendiary grenade, max 1.
 - decoy grenade, max 1.



3. Muut säännöt

- 3.1 Skriptit (poislukien osto-, toggle-, hyppyheitto- ja demoskriptit) ovat kiellettyjä. Jos et ole varma onko skriptisi sallittu, kysy asiaa administolta ennen ottelun alkua.
- 3.2 Yhteyden katkaiseminen ottelun aikana on kielletty.
- 3.3 Pommin virittäminen niin, ettei sitä voi purkaa, on kielletty.
- 3.4 Pommin virittäminen boostauksella on sallittu, kunhan se ei riko kohdan 3.3 sääntöä.
- 3.5 Pommin purkaminen esteen (esim seinä tai katto) läpi ilman näköyhteyttä on kielletty.
- 3.6 Pelin periaatteita muuttavien bugien (esim spawn-bugien) käyttö on kielletty.
- 3.7 Pikselikävelyiden (pixel walks) käyttö on kielletty.
- 3.8 Kaikki liigan ottelut on pelattava default playermodelilla.
 - Rangaistus muun kuin default playermodelin käytöstä johtaa karttatappioon kyseisessä kartassa, missä skiniä on käytetty.
 - Skinin käytöstä voi protestoida vain, mikäli sen käyttämisestä on huomautettu pelipalvelimella
 - Huomautuksen jälkeen, on agentti-skini otettava pois käytöstä heti seuraavalla kierroksella.
 - Agentti-skinin poistoon voidaan käyttää taktinen aikalisä, ei teknistä.
- 3.9 Boostaus on sallittua, paitsi kun pelin tekstuurit, seinät, katto tai lattia tulevat läpinäkyväksi tai läpäistäviksi.
- 3.10 Mikäli joukkue tai pelaaja on löytänyt uuden sijainnin, eikä ole varma sen sallittavuudesta, tulee heidän ottaa yhteyttä administoon ennen kyseisen sijainnin käyttöä varmistaakseen, että se noudattaa sääntöjä.
- 3.11 Jos palvelin kaatuu, voidaan kartasta yrittää ladata varmuuskopio. Mikäli palvelin kaatuu niin, ettei kierrosta saada palautettua, aloitetaan kartta alusta 0-0 lukemasta.



PAPPALIIGA CS2 SÄÄNNÖT

20.4.2024

- 3.12 Jos liigasta tai pelaajista riippumattomasta syystä (CS network, FACEIT, tms) kaatuu tai on alhaalla sovittuna ajankohtana, on mahdollisuus ottelu sopia siitä hetkestä 5 päivää eteenpäin, kuitenkin niin, että ottelu pelataan viimeistään viidentenä päivänä klo 20.
 - Päätös ottelun lykkäämisestä tehdään admineiden kanssa yhdessä tiketillä.



4. Tauot

- 4.1 Ottelun asettaminen tauolle on sallittua vain taktisen aikalisän tai teknisen ongelman vuoksi

- 4.2 Ottelu jatkuu kun:
 - Molemmat joukkueet ovat valmiita
 - aikalisän ajastin päättyy
 - admin päättää pelin jatkuvan

- 4.3 Ottelun aikana molemmat joukkueet voivat pyytää taktista aikalisää neljä (4) kertaa.
 - Taktinen aikalisä kestää enintään yhden (1) minuutin.
 - Taktinen aikalisä saadaan äänestämällä pelinsisäisen valikon kautta.

- 4.4 Ottelun aikana on käytössä myös tekninen aikalisä, jota voidaan käyttää teknisten ongelmien ratkaisemiseen
 - Teknistä aikalisää on yhteensä viisi (5) minuuttia per kartta.
 - Tekninen aikalisä saadaan käyttämällä !pause -komentoa.
 - Tekninen aikalisä voidaan päättää käyttämällä !pause-komentoa uudestaan, tai ajan teknisen aikalisän ajan loputtua.



5. Kartat

- 5.1 Karttajoukko
 - de_ancient
 - de_anubis
 - de_inferno
 - de_mirage
 - de_nuke
 - de_overpass
 - de_vertigo

- 5.2 Karttavalinnat
 - 5.2.1 Karttojen valinta suoritetaan liigan virallisella turnausalustalla.
 - 5.2.2 Kotijoukkue on korkeammin ennakkosijoiteltu joukkue. Kotijoukkue on tyypillisesti ottelusivulla vasemmalla puolella ja turnauskaaviossa ylempänä. Vierajoukkue on tyypillisesti ottelusivulla oikealla puolella ja turnauskaaviossa alempana.
 - 5.2.3 Karttavalinnan aloittava joukkue (Joukkue A) on joko kolikonheiton hävinnyt joukkue tai vierajoukkue
 - 5.2.4 Paras kahdesta -menetelmässä
 - Joukkue A poistaa yhden kartan
 - Joukkue B poistaa yhden kartan
 - Joukkue A poistaa yhden kartan
 - Joukkue B poistaa yhden kartan
 - Joukkue A valitsee yhden kartan
 - Joukkue B valitsee yhden kartan
 - Jäljelle jäänyttä karttaa ei pelata.
 - 5.2.5 Paras kolmesta -menetelmässä
 - Joukkue A poistaa yhden kartan
 - Joukkue B poistaa yhden kartan
 - Joukkue A valitsee yhden kartan
 - Joukkue B valitsee yhden kartan
 - Joukkue A poistaa yhden kartan
 - Joukkue B poistaa yhden kartan
 - Jäljelle jäänyt kartta pelataan tarvittaessa kolmantena karttana.



6. Liigamuoto

- 6.1 Liigan runkosarja pelataan paras kahdesta- pelimuodossa.
 - Pudotuspeleihin etenee kahdeksan (8) runkosarjassa parhaiten sijoittunutta joukkuetta.
 - Tasatilanteessa prioriteettijärjestys:
 - Kierroserotus
 - Keskinäiset kartat
 - Keskinäisten karttojen kierroserotus
 - arvonta
- 6.2 Liigan pudotuspelit pelataan paras kolmesta -pelimuodossa.
 - Pudotuspelien otteluparit määräytyy runkosarjasijoituksen mukaan:
 - 1 vs 8
 - 4 vs 5
 - -----
 - 2 vs 7
 - 3 vs 6

7. Sääntörikkomukset, protestit ja rangaistukset

- 7.1 Sääntörikkomukset
 - Sääntörikkomukset ilmoitetaan avaamalla liigan discordissa CS tiketti [#tiketit-ja-tukipyynnöt](#) -kanavalla.
 - Administo käsittelee jokaisen sääntörikkomuksen tapauskohtaisesti
 - Merkittävistä sääntörikkomuksista tehdään ilmoitus [#cs-tiedotteet](#) -kanavalle.
- 7.2 Protestit
 - Protestointioikeus on vain protestoitavaan otteluun osallistuneiden joukkueiden jäsenillä.
 - Kaikki protestit tulee tehdä 12 tunnin sisällä ottelun päättymisestä. Aikalisiä ei käytetä pelin aikana protestien tekemiseen.
 - Administo käsittelee jokaisen protestin tapauskohtaisesti.
 - Protestit tehdään avaamalla liigan discordissa CS tiketti [#tiketit-ja-tukipyynnöt](#) -kanavalla.
- 7.3 Rangaistukset
 - Huomautus, varoitus, kierrosten häviäminen, kartan häviäminen, ottelun häviäminen, pelaajan ja/tai joukkueen diskaukset turnauksesta, pelikielto pelaajalle tai joukkueelle.
 - Kierrosten häviäminen vähennetään kartan lopputuloksesta.
 - Administo käyttää rangaistuksia parhaaksi näkemällään tavalla.



8. Fair play

- 8.1 Haukkuminen, rasismi, uskonnon pilkkaaminen ja kaikki muu muita alentava käytös on kiellettyä ja johtaa rangaistuksiin administon toimesta. Hyvän maun rajat ylittävä niin sanottu "trash talk" on myös kiellettyä ja rangaistavaa administon päättämällä tavalla.
- 8.2 Liigan osallistujien tulee aina keskustella administon kanssa asiallisesti.
- 8.3 Jos osallistuja yrittää tahallaan sabotoida pelejä, toisia pelaajia tai liigan toimintaa millään tavalla, johtaa se rangaistuksiin administon päättämällä tavalla.

9. Lähetykset

- 9.1 Jos ottelulla on virallinen lähetys tai virallinen lähetyskumppani, täytyy joukkueiden ja pelaajien odottaa, että tuotanto on valmis ennen ottelun aloittamista.
- 9.2 Administo varaa oikeuden päättää, kuka saa tehdä lähetysten turnauksesta ja sen otteluista.
- 9.3 Lähetyksissä tulee olla vähintään kahden (2) minuutin viive.

10. Vastuuvapauslauseke

- Administo varaa oikeuden lisätä, muuttaa, korjata tai poistaa näitä sääntöjä ilman ennakoilmoitusta varmistaakseen niiden tarkoituksenmukaisuuden sekä reilun pelin, että tasapuolisuuden ylläpitämiseksi.

11. Administo

- Kevätkaudella 2024 administossa toimii
 - b0ris
 - c0pz
 - Enthycia
 - graver
 - petrified
 - riivi
 - Sherihvi
 - toivountamo
 - Veketsiki



12. Muutosloki

- Muutettu kohdan 1.15.1.2 rangaistus kierroserotus -13 → kierroserotus -26. (9.4.2024)
- Lisätty kohta 1.5.2 yhdessä joukkueessa pelaamisesta. Entinen 1.5.2 kohta on nykyään 1.5.3 (9.4.2024)
- Muutettu kohdan 1.15 tekstiä siten, että ottelu voidaan pelata vain sillä viikolla kuin ottelun alkuperäinen default-aika on. (9.4.2024)
- Tehty tarkennuksia kohtaan 1.15, ottelun alkamisajankohdasta. (9.4.2024)
- Siirretty luovutuksia käsittelevä osio kohdan 1.15 alta kohdan 1.16 alle. (9.4.2024)
- Lisätty alkutekstiin ohjeet sääntöihin liittyvissä asioissa. (18.4.2024)
- Lisätty uusi kohta 1.11.4 nimimerkkien vaihtamisesta. (20.4.2024)