

For English version, [click here](#).

Turnaussäännöt - Overwatch

23.3.2017

VERSIO 1

[Johdanto](#)

[1. Yleiset säännöt](#)

[2. Pelin säännöt](#)

[3. Muut säännöt](#)

[4. Tauot](#)

[5. Kartat](#)

[6. Protestit ja rangaistukset](#)

[7. Fair play](#)

[8. Lähetykset](#)

Johdanto

Nämä säännöt ovat SEUL ry:n viralliset Overwatch -pelin säännöt. Sääntöjä käytetään kaikissa SEUL ry:n sertifioimissa turnauksissa ja niiden ylläpidosta vastaa erillinen pelisääntöryhmä. Jokaisen turnaukseen osallistuvan henkilön tulee lukea ja ymmärtää alla olevat säännöt ja käyttäytyä urheilijamaisesti turnauksen aikana. Tämä koskee myös pelaajan avatar-kuvaa ja pelinimeä. Turnaustuomareilla on viime kädessä päätösvalta kaikissa konflikti- ja sanktiointitilanteissa. Turnaustoimihenkilöt varaavat kaikki oikeudet näitä sääntöjä koskeviin muutoksiin. Turnaustuomarit voivat tarvittaessa keskeyttää turnauksen vakavan teknisen ongelman tai muun mahdollisen äkillisen tapahtuman, esimerkiksi sairastapauksen vuoksi.

Nämä säännöt ovat pääasiassa turnauksiin, jotka pelataan paikallisessa turnaustapahtumassa. Verkossa pelattaviin turnauksiin sääntöihin voidaan tehdä pieniä muutoksia. Turnausjärjestäjä on velvollinen ilmoittamaan aikataulut, turnausformaatin ja palkinnot ennen turnausta.

Kaikki huijaaminen, mukaan lukien pelin seuraaminen toisen henkilön avustuksella, on kielletty. Jos osallistuja ei tiedä, onko jokin pelimekaniikka sallittu, heidän TULEE kysyä päätuomarilta ennen turnausta onko kyseinen mekaniikka sallittu vai ei.

Minkään säännön rikkominen johtaa sanktiointiin, mitä voivat olla

- Varoitukset
- Yhden pelin tappio
- Yhden ottelusarjan tappio
- Palkintosumman vähentäminen
- Pelaajan tai joukkueen poistaminen turnauksesta
- Pelaajan tai joukkueen poistaminen tapahtumasta

Turnaustuomarin tekemä päätös voidaan kyseenalaistaa käsittelemällä asia turnauksen päätuomarin kanssa. Kantelu päätöksestä on tehtävä päätuomarille heti, kun tuomari on antanut päätöksen tai kun peli, jota päätös koskee, on päättynyt. Päätuomarin päätös on lopullinen ja siitä ei voi tehdä kantelua.

1. Yleiset säännöt

- 1.1: Peli: Overwatch (Blizzard Entertainment), viimeisin versio
- 1.2: Joukkueen koko: 6 varsinaista pelaajaa ja 2 mahdollista varapelaajaa.
- 1.3: Joukkue voi vaihtaa turnauksen aikana enintään kaksi varsinaista pelaajaa.
- 1.4: Yksi pelaaja voi olla vain yhdessä joukkueessa turnauksen aikana.
- 1.5: VoIP-ohjelmisto on sallittu. Turnausjärjestäjä voi tarjota Mumble ja Teamspeak-palvelimet.
- 1.6: Mikä tahansa ohjelmisto, joka muokkaa pelitiedostoja tai tuottaa epäreilun edun pelissä, on ehdottomasti kielletty ja on peruste välittömälle poistamiselle turnauksesta.
- 1.7: Pelaajien tulee käyttää omia lisälaitteitaan (näppäimistö, hiiri, hiirimatto, headset ja nappikuulokkeet)
- 1.8: Pelaajilla tulee olla voimassa oleva Overwatch-lisenssi henkilökohtaisella Battle.net-tilillään turnauspelejä varten ellei toisin mainita.
- 1.9: Pelinimet
 - 1.9.1: Pelaajien tulee käyttää heidän virallista pelinimeään koko turnauksen ajan.
 - 1.9.2: Sponsorit, jotka eivät liity alkoholiin, tupakkatuotteisiin, uhkapelaamiseen tai aikuisviihteeseen, ovat sallittuja pelinimen lopussa tai joukkueen nimessä.
- 1.10: Joukkueen valmentaja on oikeutettu katsomaan ottelua pelaajien takana, mutta hän ei saa kommunikoida pelaajien kanssa millään tavoin pelin ollessa käynnissä. Kommunikointi on sallittu puoliajalla, kierrosten välissä ja karttojen välissä.
- 1.11: Pelin aikana joukkueen pelaajat voivat kommunikoida vain peliin liittyvien henkilöiden kanssa: joukkueen pelaajat, joukkueen valmentaja ja turnaustoimihenkilöt kuten tuomarit.
- 1.12: Aikataululliset asiat
 - 1.12.1: Joukkueen kapteenien tulee olla paikalla 30 minuuttia ennen varsinaisen ottelun alkamista karttavalintojen ja muun informaation vuoksi. (Koskee turnauspelejä, jotka pelataan fyysisesti turnausjärjestäjän pelilaitteilla)
 - 1.12.2: Jos joukkue ei ole paikallaan ja valmiina kun pelin on määrä alkaa, joukkue luovuttaa ottelun automaattisesti (lohkovaihe) tai luovuttaa ensimmäisen kartan (Bo3+) jos turnaustuomari ei toisin päättä. Välierien ja finaalien aikana joukkueelle voidaan myöntää 15 minuuttia aikaa olla valmiina, jonka jälkeen joukkue luovuttaa koko ottelun.
 - 1.12.3: Jos joukkueesta puuttuu pelaajia, kun ottelun on määrä alkaa, heidän täytyy aloittaa ottelu ilman täyttä joukkuetta tai luovuttaa. Joukkueen vastuulla on, että kaikki joukkueen pelaajat ovat valmiina määräaikaan mennessä.

- 1.12.4: Turnaustoimihenkilöt varaavat oikeuden muuttaa näitä määritteitä, mikäli olosuhteet niin vaativat.
- 1.13: Kummankin joukkueen on otettava kuvaruutukaappaus pelin loputtua siten, että kuvasta näkee pelin pelaajat ja sen, kumpi joukkue voitti pelin.
- 1.14: Jos tulee tasapeli karttatyypeissä Assault, Hybrid tai Escort, pelataan ratkaisevana karttana ennalta määrätty Control-tyyppinen kartta. Joukkue joka ensimmäisenä valloittaa kartan ensimmäisen objektiivin täysin, voittaa tasapelin.
- 1.15: Äärimmäisissä olosuhteissa turnauksen järjestäjä varaa oikeuden muuttaa sääntöjä.

2. Pelin säännöt

- 2.1: Rule set: Competitive
- 2.2: Map Options
 - 2.2.1: Map rotation: After a game
 - 2.2.2: Map order: Single Map
 - 2.2.3: Return to lobby: After a game
 - 2.2.4: Aseta kaikki muut kartat "off" asentoon paitsi ennalta valittu kartta.
- 2.3: Hero Options
 - 2.3.1: Hero selection limit: 1 per team
 - 2.3.2: All heroes are currently allowed
 - 2.3.3: Role selection limit: None
 - 2.3.4: Allow Hero Switching: On
 - 2.3.5: Respawn as random hero: Off
- 2.4: Heroes: Kaikki sankarit on asetettava "on" asentoon elleivät adminit toisin ohjeista.
- 2.5: Gameplay Options:
 - 2.5.1: High bandwidth: On
 - 2.5.2: Control game mode format: Best of 5
 - 2.5.3: Health modifier: 100%
 - 2.5.4: Damage modifier: 100%
 - 2.5.5: Healing modifier: 100%
 - 2.5.6: Ultimate charge rate modifier: 100%
 - 2.5.7: Respawn time modifier: 100%
 - 2.5.8: Ability cooldown modifier: 100%
 - 2.5.9: Disable skins: Off
 - 2.5.10: Disable health bars: Off
 - 2.5.11: Disable kill cam: On
 - 2.5.12: Disable kill feed: Off
 - 2.5.13: Headshots only: Off
- 2.6: Team Options
 - 2.6.1: Team balancing: Off
 - 2.6.2: When balancing occurs: After a mirror match
- 2.7: Game Options - Video

- 2.7.1: Display mode: fullscreen OR borderless windowed
- 2.8: Game Options - Social
 - 2.8.1: Receive group invite requests: off
 - 2.8.2: Receive whispers: off
 - 2.8.3: Display friend request notifications: off
 - 2.8.4: Display friend notifications: off

3. Muut säännöt

- 3.1: Macro-toiminnot eivät ole sallittuja missään pelilaitteissa kuten näppäimistöissä tai hiirissä.
 - 3.1.1: Yhden näppäimen painalluksen tulee laukaista vain yksi komento pelissä.
- 3.2: Ulkopuoliset ohjelmat, jotka vaikuttavat pelin tilaan tai suorittavat pelin sisällä toimintoja, ovat kielletty.
- 3.3: Yhteyden katkaiseminen tahallisesti kesken pelin on kielletty.

4. Tauot

- 4.1: Jos pelaajalla on teknisiä ongelmia pelin aikana, hän voi pyytää taukoa chat-viestillä.
- 4.2: Tuomarit voivat asettaa pelin tauolle tarpeen mukaan.
- 4.3: Pelin asettaminen tauolle pelaajien toimesta on sallittu vain teknisissä ongelmissa.
- 4.4: Peliä jatketaan tauolta, kun molemmat joukkueet ovat valmiina.
- 4.5: Jos pelaajalla on tekninen ongelma, peli voidaan asettaa tauoksi maksimissaan 10 minuutiksi, jonka jälkeen ottelua jatketaan pelaajan pelikyvystä huolimatta.
- 4.6: Jos palvelimen tai verkon aiheuttama tekninen vika vaikuttaa vähintään kolmeen pelaajaan vähintään 10 minuutin ajan, peli voidaan aloittaa alusta ellei tuomari toisin sano.

5. Kartat

- 5.1: Karttajoukko
 - Assault-tyyppin kartat
 - Hanamura
 - Temple of Anubis
 - Volskaya Industries
 - Escort-tyyppin kartat
 - Dorado
 - Route 66
 - Watchpoint: Gibraltar
 - Control-tyyppin kartat
 - Ilios
 - Lijiang tower

- Nepal
 - Oasis
- Hybrid-tyyppin kartat (assault & escort)
 - Eichenwalde
 - Hollywood
 - King's Row
 - Numbani
- 5.2: Karttavalinnat (kun kattoja on parillinen määrä)
 - 5.2.1: Karttojen valinnan aloittaa joko kolikon heiton voittanut joukkue tai kotijoukkue (Joukkue A), jolla on pienempi (parempi) ennakkosijoitus (seed). Tyypillisesti kotijoukkue on ottelusivulla vasemmalla puolella tai pudotuspelikaaviossa ylempänä.
 - 5.2.2: Ottelun ollessa paras X:stä kartasta, osapuolet poistavat karttajoukosta kattoja, kunnes jäljellä on X määrä kattoja. Joukkue A tekee ensimmäisen poiston ja saattaa kattojen kokonaismäärän parittomaksi. Tämän jälkeen joukkueet poistavat kattoja vuorotellen järjestyksessä: Joukkue A, Joukkue B, Joukkue A, , Joukkue B, jne.
 - 5.2.3: Kun jäljellä on otteluun tarvittava määrä kattoja, joukkueet valitsevat vuorotellen kattojen pelaamisjärjestyksen siten että Joukkue A valitsee ensimmäisenä pelattavan kattan.
 - 5.2.4: Muissa kuin Control-tyyppin kattoissa, aloituspuolet valitsee se joukkue, joka ei valinnut kyseistä kattoa. Ottelun viimeisessä kattoissa Joukkue A valitsee aloituspuolet.
 - 5.2.5: Jos kattoksi valitaan Assault-, Hybrid- tai Escort-tyyppin katto, valitaan yksi Control-tyyppin katto koko ottelussa käytettäväksi tasapelien ratkaisukattoksi. Control-katto valitaan samoin kuin muutkin katto Joukkueen A aloittamana.
 - 5.2.6: Paras kolmesta (3) - 14 kattoa
 - A poistaa yhden 14 kattoasta.
 - A poistaa yhden 13 kattoasta.
 - B poistaa yhden 12 kattoasta.
 - A poistaa yhden 11 kattoasta.
 - B poistaa yhden 10 kattoasta.
 - ... Jatketaan kunnes jäljellä on 3 kattoa.
 - A valitsee 1. pelattavan kattan.
 - B valitsee 2. pelattavan kattan.
 - Jäljelle jäänyt katto pelataan tarvittaessa 3. kattoana.
 - 5.2.7: Paras viidestä (5) - 14 kattoa
 - A poistaa yhden 14 kattoasta.
 - A poistaa yhden 13 kattoasta.
 - B poistaa yhden 12 kattoasta.
 - A poistaa yhden 11 kattoasta.
 - B poistaa yhden 10 kattoasta.
 - ... Jatketaan kunnes jäljellä on 5 kattoa.

- A valitsee 1. pelattavan kartan.
- B valitsee 2. pelattavan kartan.
- A valitsee 3. pelattavan kartan.
- B valitsee 4. pelattavan kartan.
- Jäljelle jäänyt kartta pelataan tarvittaessa 5. karttana.

6. Protestit ja rangaistukset

- 6.1: Kaikki protestit tulee tehdä 10 minuutin sisällä ottelun päättymisestä. Taukoja ei käytetä pelin aikana protestien tekemiseen. Tapaukset käsitellään tuomarien toimesta ottelun jälkeen.
- 6.2: Kun ottelusta on tehty protesti, asianomaiset joukkueet eivät voi jatkaa turnauksessa ennen kuin protesti on selvitetty.
- 6.3: Rangaistukset
 - 6.3.1: Varoitus, kierroksen häviäminen, kartan häviäminen, ottelun häviäminen, pelaajan tai joukkueen diskaukset turnauksesta, pelikiellon asettaminen pelaajalle tai joukkueelle.
 - 6.3.2: Kierroksen häviämistä voidaan käyttää Capture-tyyppin kartoissa jolloin kierros vähennetään kartan lopputuloksesta.
 - 6.3.3: Tuomarit voivat käyttää säädettyjä rangaistuksia haluamallaan tavalla.

7. Fair play

- 7.1: 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.
- 7.2: Osallistujien tulee puhutella tuomareita kohteliaasti ja kunnioittavasti.
- 7.3: Jos osallistuja yrittää tahallaan sabotoida pelejä, toisia pelaajia tai turnauksen järjestäjiä, pelaaja diskataan.

8. Lähetykset

- 8.1: Jos tapahtumalla on virallinen lähetys, joukkueiden ja pelaajien on odotettava, että lähetysten tuotanto on valmis, ennen pelin aloittamista.
- 9.2: Peleissä ei saa olla mukana muita katselijoita, kuin ennalta hyväksytyt lähetyshenkilöt ja tuomarit.
- 9.3: Pelaajat eivät saa katsoa tai kuunnella mitään lähetystä turnauspelin aikana.
- 9.4: Online-turnauksissa lähetyksissä pitää olla vähintään 2 minuutin viive.
- 9.5: Pelaajat eivät saa lähettää omaa peliään offline-turnauksissa.

Tournament Rules - Overwatch

23.3.2017
VERSION 1

[Introduction](#)

[1. General rules](#)

[2. Game rules](#)

[3. Other rules](#)

[4. Pausing](#)

[5. Maps](#)

[6. Protests & sanctions](#)

[7. Fair play](#)

[8. Streaming & broadcasts](#)

Introduction

These rules are the official rules of SEUL (Finnish esports association) for Overwatch. The rules will be used in all tournaments certified by SEUL, and they are maintained by a separate game rule working committee. Every participant must read and understand the following rules and behave in a sportsmanlike manner, including player avatar and screen names. Unsportsmanlike behavior will be sanctioned. Game admins have the final decision in all conflicts and sanctions. Tournament admins reserve all rights for changes related to these documents. Game admins can pause the tournament because of a serious technical problem or other reason as seen fit, e.g. medical emergency.

These rules apply mainly to offline tournaments which are held in a local tournament event. The rules can be slightly changed for online tournaments. The tournament organizer is required to announce the schedule, tournament format and the prizes before the tournament.

All cheating, including ghosting, is forbidden. If a participant is not sure whether a certain game mechanic is allowed, they MUST ask the head admin prior to the tournament's start to find out whether it is allowed or not.

Breaking any of the rules will result in sanctions, including but not limited to:

- Warnings
- Losing a single game
- Losing a game series
- Deduction from the prize
- Removal of a player or a team from the tournament
- Removal of a player or a team from the event

A decision made by a single admin can be challenged by bringing it up with the head admin. This complaint can only be made right after the decision has been called or the game has ended, whichever occurred first. The head admin's decision is final and cannot be challenged.

Every participant in the tournament is expected to have read these rules thoroughly. Each player is expected to behave according to Fair Play principles. Unsportsmanlike behavior is a punishable offense. The tournament organizer has all the authority concerning these rules and the following punishments. The tournament organizer may put the tournament on hold due to a technical malfunction, a serious medical condition or similar unexpected event.

1. General rules

- 1.1: Game: Overwatch (Blizzard Entertainment), latest version
- 1.2: Team size: 6 actual players and possibly 2 reserve players.
- 1.3: A team may change at maximum 2 of its actual players.
- 1.4: One player can only be in one team during the tournament.
- 1.5: VoIP software is allowed. Tournament organizers may provide Mumble and Teamspeak servers.
- 1.6: Any software that modifies game files or grants an unfair advantage in the game is strictly forbidden and is grounds for immediate removal from the tournament.
- 1.7: Players must provide their own gaming paraphernalia (keyboard, mouse, mousepad, headset and in-ear headphones)
- 1.8: Players must have a valid Overwatch licence on their personal Battle.net account for tournament play unless stated otherwise.
- 1.9: Screen names
 - 1.9.1: Players must use their official screen name throughout the tournament.
 - 1.9.2: Sponsors related to other than alcohol, tobacco, gambling or adult entertainment are allowed at the end of the name or in team name.
- 1.10: A coach may watch the match behind the players, but they may not communicate with the players in any way when the game is live. Communication during half-time, between rounds and between maps is allowed.
- 1.11: During a game, team members are only allowed to communicate with persons involved with the game: team players, team coach, and tournament officials such as admins.
- 1.12: Timekeeping
 - 1.12.1: Team captains must be in place 30 minutes before actual match start for the map veto and/or receiving information. (Valid on offline-tournaments only)
 - 1.12.2: If a team is not seated and ready when their game is scheduled to start, the team will automatically forfeit their game (group stage) or concede the first map (Bo3+) unless admin states otherwise. During the semi-finals and finals there will be a following 15 minute time left for the team to be ready or they will forfeit the whole match.

- 1.12.3.: If a team is missing players at scheduled starting time, they WILL have to start the match without their full team, or forfeit. It is up to the teams to make sure they are ready on time.
 - 1.12.4: Tournament officials reserve the right to change these timings.
- 1.13: Both teams are required to take screenshots of the end screen from the game, which clearly shows all the players involved and whether or not the team won or lost the game.
- 1.14: In case of a tie on Assault, Hybrid or Escort map, a preset best of one Control map is to be played. The team that captures the first objective fully, on the first point of the control map will win the tied map.
- 1.15: Under extreme circumstances administrators reserve the right to change the rules.

2. Game rules

- 2.1: Rule set: Competitive
- 2.2: Map Options
 - 2.2.1: Map rotation: After a game
 - 2.2.2: Map order: Single Map
 - 2.2.3: Return to lobby: After a game
 - 2.2.4: Disable all maps except for the map that is to be played.
- 2.3: Hero Options
 - 2.3.1: Hero selection limit: 1 per team
 - 2.3.2: All heroes are currently allowed
 - 2.3.3: Role selection limit: None
 - 2.3.4: Allow Hero Switching: On
 - 2.3.5: Respawn as random hero: Off
- 2.4: Heroes: All heroes are to be set as "on" unless otherwise instructed.
- 2.5: Gameplay Options:
 - 2.5.1: High bandwidth: On
 - 2.5.2: Control game mode format: Best of 5
 - 2.5.3: Health modifier: 100%
 - 2.5.4: Damage modifier: 100%
 - 2.5.5: Healing modifier: 100%
 - 2.5.6: Ultimate charge rate modifier: 100%
 - 2.5.7: Respawn time modifier: 100%
 - 2.5.8: Ability cooldown modifier: 100%
 - 2.5.9: Disable skins: Off
 - 2.5.10: Disable health bars: Off
 - 2.5.11: Disable kill cam: On
 - 2.5.12: Disable kill feed: Off
 - 2.5.13: Headshots only: Off
- 2.6: Team Options
 - 2.6.1: Team balancing: Off

- 2.6.2: When balancing occurs: After a mirror match
- 2.7: Game Options - Video
 - 2.7.1: Display mode: fullscreen OR borderless windowed
- 2.8: Game Options - Social
 - 2.8.1: Receive group invite requests: off
 - 2.8.2: Receive whispers: off
 - 2.8.3: Display friend request notifications: off
 - 2.8.4: Display friend notifications: off

3. Other rules

- 3.1: No macro functions on keyboards/mice are allowed to be used in any tournament games.
 - 3.1.1: One mouse click or button press should trigger only one game command.
- 3.2: External programs which affect the game state or perform in-game actions are not allowed.
- 3.3: Disconnecting intentionally during a match isn't allowed.

4. Pausing

- 4.1: If a player encounters a problem during a match, they should ask for a pause in the chat.
- 4.2: Admins may pause the game when needed.
- 4.3: Pausing a game is only allowed for players in case of a technical issue.
- 4.4: The game will resume from a pause once both teams are ready.
- 4.5: If a player faces technical issues, the game may be paused for a maximum of 10 minutes, after which the game will resume regardless of that player's ability to play.
- 4.6: In case a technical issue, caused by the server or network, which affects at least 3 players and the issue lasts more than 10 minutes, the game will be restarted unless an admin says otherwise.

5. Maps

- 5.1: Map pool
 - Assault maps
 - Hanamura
 - Temple of Anubis
 - Volskaya Industries
 - Escort maps
 - Dorado
 - Route 66
 - Watchpoint: Gibraltar
 - Control maps

- Ilios
 - Lijiang tower
 - Nepal
 - Oasis
- Hybrid maps (assault & escort)
 - Eichenwalde
 - Hollywood
 - King's Row
 - Numbani
- 5.2: Map picks and vetoes (with even number of maps in the pool)
 - 5.2.1: Map selection starter is either the winner of a coin flip or it is the home team (Team A), which has the lower (better) seed. Typically Team A is on the left hand side of the match page, or upper team in the match-up at bracket view.
 - 5.2.2: In a best of X match, the teams remove (veto) maps from the pool until X maps are left. Team A will make the first veto to bring the amount of maps in the pool to an odd number. Then the removal is done in alternating turns: Team A, Team B, Team A, Team B, etc.
 - 5.2.3: After the needed amount of maps have been selected, the teams take turns picking the map order from the selected maps one at a time, starting from the first map that will be played.
 - 5.2.4: In other than control maps, the starting sides will be picked by the team which did not pick the current map. In case of the final map, Team A will pick the starting sides.
 - 5.2.5: If an Assault, Hybrid or Escort map is picked for the match, a single Control map is picked as a tiebreaker map. The Control map is picked with vetoes similarly as the main map pool starting with Team A.
 - 5.2.6: Best of three (3) - 14 maps
 - A removes one of 14 maps.
 - A removes one of 13 maps.
 - B removes one of 12 maps.
 - A removes one of 11 maps.
 - B removes one of 10 maps.
 - ... Continue until 3 maps left
 - A chooses the 1st map to be played.
 - B chooses the 2nd map to be played.
 - The remaining map will be played as the 3rd map if necessary.
 - 5.2.7: Best of five (5) - 14 maps
 - A removes one of 14 maps.
 - A removes one of 13 maps.
 - B removes one of 12 maps.
 - A removes one of 11 maps.
 - B removes one of 10 maps.
 - ... Continue until 5 maps left

- A chooses the 1st map to be played.
- B chooses the 2nd map to be played
- A chooses the 3rd map to be played.
- B chooses the 4th map to be played
- The remaining map will be played as the 5th map if necessary.

6. Protests & sanctions

- 6.1: All protests are to be made within 10 minutes after the match has finished. No pauses can occur in-game for this matter. All cases are handled by admins after the match.
- 6.2: When the match result is protested, affected teams can not continue playing matches until the conflict is resolved.
- 6.3: Sanctions
 - 6.3.1: Warning, round loss, map loss, match loss, disqualification of player or team, ban of player or team.
 - 6.3.2: Round loss can be used in capture maps and is deducted from the final map score.
 - 6.3.3: Tournament officials will use the sanctions available as they see fit.

7. Fair play

- 7.1: This tournament relies on fair play rules. Insulting others, racism and mocking religion is totally forbidden and will be punished by organizers. Trash talking is also forbidden and will result in a warning.
- 7.2: Tournament participants should always address the administrators in a polite and respectful way.
- 7.3: Should a participant purposely attempt to sabotage the games, another player or an administrator in any way, the player will be disqualified.

8. Streaming & broadcasts

- 8.1: If there is an official broadcast for games, players must wait for broadcasters to be ready until matches can start.
- 8.2: No observers are allowed in any tournament games, except for approved streamers and administrators.
- 8.3: Players may not watch or listen to any streams of the tournament while playing.
- 8.4: Online tournaments will require a minimum of 2 minutes of delay in the broadcast.
- 8.5: Players may not stream their own games in offline tournaments.