

STAY & PLAY GAMER CUP **VERSENYSZABÁLYZAT**

NEMZETI GAMING ÉS ESPORT SPORTÁGI SZÖVETSÉG **FORTNITE**

VERSENY ADATAI, LEBONYOLÍTÁS	
Verseny	Stay & Play Gamer Cup III (a továbbiakban „Verseny”)
Videójáték	Fortnite
Verseny időpontja	2021. március 7. 14:00
Verseny helyszíne	online
Verseny platformja	cross-platform
Verseny kategóriája	csapatverseny, 3 fős csapatokban
Verseny szervezője	Nemzeti Gaming és eSport Sportági Szövetség (a továbbiakban „NGeS” vagy „Sportszövetség”)
Verseny típusa	kupa (a Verseny a hivatalos magyar esport bajnokságnak nem része)
Lebonyolítás	<ul style="list-style-type: none">● 5 forduló● 3v3● pontszámítás
Közvetítés, streamelés szabályai	A mérkőzések közvetítésének, streamelésének szabályait a „Verseny egyéb szabályai” között található meg
NEVEZÉS	
Nevezés feltételei	<p>A versenyre bárki jelentkezhet, aki a nevezési feltételeknek megfelel.</p> <p>Az előnevezés csak az első lépés a versenyen való részvételhez, ezt követően március 6-án 20:00-kor a nevezést véglegesíteni kell és csak az első 33 trio nevezése lesz elfogadva beérkezési sorrendben.</p> <p><u>Nevezési feltételek:</u></p> <ol style="list-style-type: none">1) legalább betöltött 14. életév (legkésőbb a Verseny első napján szükséges betölteni)2) 14 – 18 év közötti versenyző esetén, a nevezési határidő vége előtt szülői beleegyező nyilatkozat megküldésére van szükség az info@nges.hu e-mail címre, a nyilatkozat itt érhető el:

	<p>https://nges.hu/jelentkezes/wp-content/uploads/2021/02/Versenyre_kiskorú-hozzájáruló-nyilatkozat.pdf</p> <p>3) minden versenyzőnek ki kell töltenie a https://bit.ly/sp3fortnite linken található regisztrációs adatlapot</p> <p>A csapat érvényes nevezéséhez a fenti nevezési feltételek mindegyikének együttesen kell teljesülnie.</p>
Nevezési határidő	<ul style="list-style-type: none"> • Előjelentkezés: 2021. március 6. 16 óra 00 perc • Nevezési véglegesítése: 2021. március 6. 20 óra 00 perc
LEBONYOLÍTÁS SZABÁLYAI	
Állampolgárság	minden csapattagnak magyar állampolgárnak kell lennie
Fiókhasználat	a versenyzők csak a saját játékiókjukat használhatják
Discord	Legalább a csapat egy versenyzőjének kötelező csatlakozni az alábbi Discord szerverre a szervezőkkel, versenyzőkkel való kapcsolattartás érdekében: https://discord.gg/frK5746
Mérkőzések kezdő időpontja	Minden csapatnak az adott kör kiírt időpontja előtt legkésőbb 5 perccel elérhetőnek kell lennie discordon és figyelni a szervezők által adott instrukciókat, biztosítani a körök zökkenőmentes elindítását.
Struktúra	<p>A verseny egy fázisból áll:</p> <p>Az második nevezési fázisnál az érkezési sorrendben számított első 33 jelentkezett csapat mérkőzik meg 5 körön át, az itt kialakult rangsor dönti el a verseny kimenetelét.</p>
DÍJAZÁS, NYEREMÉNY	
Nyeremény	1. helyezett: 60.000 Ft / csapat
JÁTÉKSPECIFIKUS / INGAME SZABÁLYOK	
	<ul style="list-style-type: none"> • Játékmód: Trió Aréna • Játszott körök: 5 • Pontszámítás körönként: <ul style="list-style-type: none"> 1. hely: 63 pont 2. hely: 56 pont 3. hely: 51 pont

4. hely: 46 pont

5. hely: 41 pont

6. hely: 36 pont

7. hely: 33 pont

...

17. hely: 3 pont

A pontok nem adódnak össze, a 7. helytől a 17. helyig helyezésként **+3 pont.** (Tehát ha, - top4, 0 öléssel, akkor összes pontszám: 46.)

Minden killért **3 pont** jár.

A csapat mindhárom tagjának le kell töltenie és be kell lépnie a <https://mayhem.gg> alkalmazásba, majd a szervezők által megadott linken bejelentkezni a szerverre. Így fog történni a pontszámítás.

STAY & PLAY GAMER CUP **A VERSENY EGYÉB SZABÁLYAI**

NEMZETI GAMING ÉS ESPORT SPORTÁGI SZÖVETSÉG **Fortnite**

1. KÖZVETÍTÉS SZABÁLYAI

- a.1 Online mérkőzések esetén, az NGeS kizárólagosan jogosult a Versenyről bármilyen audiovizuális felvétel készítésére vagy ilyen felvétel készítésének engedélyezésére és felhasználására, ideértve különösen a nyilvánossághoz való közvetítés jogát (például a Verseny streamelése vagy egyéb platformon vagy technikákkal történő közvetítése). Az audiovizuális felvételek jogtulajdonosa az NGeS.
- a.2 Online mérkőzések esetében bármely versenyző jogosult a csapat mérkőzéseinek streamelésére vagy egyéb platformon vagy technikákkal történő közvetítésére abban az esetben, amennyiben az NGeS nem közvetíti az adott mérkőzést élőben (streameléssel, vagy egyéb platformon vagy technikákkal történő közvetítéssel). Amennyiben az NGeS, vagy annak megbízottja a fentiek szerint közvetíti a csapat mérkőzését élőben, akkor egyik versenyző sem streamelheti a mérkőzését, illetőleg egyéb platformon vagy technikákkal történő közvetítés is szigorúan tilos.

- a.3 Amennyiben az előző pontban foglaltak alapján a versenyző jogosult a mérkőzés streamelésére vagy egyéb platformon vagy technikákkal történő közvetítésére, abban az esetben a versenyző köteles az NGeS emblémáját/logóját, a kupa logóját, illetve a kupa támogatóinak logóját a közvetítés során folyamatosan megjeleníteni. A versenyzőnek kötelessége az info@nges.hu e-mail címen közvetítési szándékát jelezni, az ezúton kapott iránymutatásokat követni és betartani.
- a.4 A versenyző az NGeS előzetes írásbeli engedélye nélkül különösen nem jogosult a mérkőzésről készült felvétel többszörözésére, terjesztésére, nyilvános előadására, sugárzással vagy másként bármilyen módon a nyilvánosságához való közvetítésére, átdolgozására és kiállítására. Bármilyen ilyen tevékenység szigorúan tilos.
- a.5 A Versennyel kapcsolatos bármilyen szerzői jogi jogsértést megvalósító felhasználás esetén az NGeS az érintett versenyzővel, illetve csapattal szemben közvetlenül felléphet és az általa szükségesnek tartott lépéseket megteheti.

2. EGYEBEK

- 2.1 A Játék technikai infrastruktúrájának tartalma, teljesítménye, üzenet- és adatátviteli-, valamint válaszadási sebessége a kiszolgáló technológia függvénye, és ez által ezeket kedvezőtlenül befolyásolhatja olyan, az NGeS-n kívülálló tényező, mint például (de nem kizárólagosan) kapcsolati hiba, a szerver számítógépek teljesítménye, a hálózati leterheltség, a hálózati torlódás, a lefedettség, valamint a biztonságos hálózati kapcsolat fenntartása. Az NGeS az e pontban írtakból fakadó mindennemű felelősségét kizárja.
- 2.2 A Platformmal kapcsolatos rendelkezések:
 - a) Az NGeS nem felel semmilyen a versenyző által a Platform szerződéses feltételeinek megsértéséből eredő, a Platform által a versenyzővel szemben érvényesített bármilyen igény, követelés, kártérítés vagy jogkövetkezmény vonatkozásában. Amennyiben a Platform bármilyen igénnyel lép fel az NGeS-vel szemben a Platform szerződéses feltételeinek versenyző általi megsértéséből eredően, úgy a versenyző köteles teljes mértékben mentesíteni az NGeS-t a Platform által érvényesített bármilyen igény, költség, teher, veszteség és kár alól.
 - b) Az NGeS nem felel semmilyen, a Platform szerződéses feltételeinek a Platform általi megszegéséből eredő, a versenyzőt ért kárért, hátrányért, elmaradt haszonért vagy egyéb jogkövetkezményért vagy egyébként azért, ha a Platform a versenyző Platformhoz való hozzáférését bármilyen oknál fogva megszünteti, felfüggeszti vagy törli.