



NEMZETI GAMING III E-SPORT SPORTSZÖVETSÉG

STAY & PLAY GAMER CUP **VERSENYSZABÁLYZAT**

NEMZETI GAMING ÉS ESPORT SPORTÁGI SZÖVETSÉG **ROCKET LEAGUE**

VERSENY ADATAI, LEBONYOLÍTÁS	
Verseny	Stay & Play Gamer Cup III (a továbbiakban „ Verseny ”)
Videójáték	Rocket League
Verseny időpontja	2021. 02. 21. 14:00
Verseny helyszíne	online
Verseny platformja	PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X, Nintendo Switch
Verseny kategóriája	csapatverseny, 3 fős csapatokban (csere maximum 1 fő)
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, a magyar esport bajnokságot a Sportszövetség külön szabályrendszerrel és külön időpontokban szervezi meg)
Lebonyolítás	<ul style="list-style-type: none">• Alsó – felső ágas rendszer (1 vereség után még folytatható a kupa)• 3v3• A mérkőzések BO3 formátumban zajlanak egészen a felső és alsó ági döntőig, ami BO5
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. A versenyzőknek nem szükséges sem versenyengedéllyel, sem rajtengedéllyel rendelkezniük.</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:



NEMZETI GAMING III E-SPORT SPORTSZÖVETSÉG

	<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/sp3rl linken található regisztrációs adatlapot</p> <p>4) a csapatnak regisztrált smash.gg fiókokkal kell rendelkeznie, majd benevezni csapatként az alábbi linken: https://bit.ly/sp3rlplatform</p> <p>A csapat érvényes nevezéséhez a fenti nevezési feltételek mindegyikének együttesen kell teljesülnie.</p>
Nevezési határidő	<ul style="list-style-type: none">• 2021. 02. 20., 10 óra 00 perc
LEBONYOLÍTÁS SZABÁLYAI	
Állampolgárság	a kezdőcsapat legalább 3 tagjának magyar állampolgárnak kell lennie
Fiókhaznát	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 a mérkőzés kiírt időpontja előtt legkésőbb 5 perccel elérhetőnek kell lennie Discordon és a szerveren tartózkodnia annak érdekében, hogy a kiírt időpontban lehessen a mérkőzést elindítani. Ez alól a szabály alól felmentést korábbi forduló elhúzódása adhat. Mérkőzést a kiírt időpont előtt el lehet kezdeni, amennyiben mindkét csapat teljes létszámmal erre készen áll.
DÍJAZÁS, NYEREMÉNY	
Nyeremény	Első helyezett: 60.000 Ft / csapat
JÁTÉKSPECIFIKUS / INGAME SZABÁLYOK	
	<p>I. Általános szabályok</p> <p>1.1. Nem közvetített mérkőzésekre vonatkozó szabályok</p> <p>1.1.1. A mérkőzések gördülékeny lebonyolítása érdekében a mérkőzést mindig a sorsolásban előrébb, vagy felül felsorolt csapat hozza létre. Közös megegyezéssel ettől eltérhetnek a megmérkőző felek. A játékszerver elkészültét minden esetben jelezni kell az ellenfél csapatkapitányának.</p>



NEMZETI GAMING III E-SPORT SPORTSZÖVETSÉG

1.1.2. A mérkőzés játékszervezésén alkalmazandó beállítások a következők:

1.1.2.1. *Aréna: DFH Stadium (vagy bármely standard aréna)*

1.1.2.2. *Játékosok száma: 3v3*

1.1.2.3. *Bot Difficulty: No Bots*

1.1.2.4. *Mutators: No mutators (a Series Length lehet egyedül beállítva 3 vagy 5 games-re. Minden másnak „default” értéken kell maradnia)*

1.1.2.5. *Szerver: Europe*

1.1.2.6. *Csatlakozás: Név / jelszó.*

1.1.3. A nem közvetített mérközéseken a játékszerverre csak az a 3-3 játékos csatlakozhat, aki le is fogja játszani a mérközéseket. Sem cserejátékos, sem coach / edző, sem senki más nem lehet a szerveren.

1.1.4. Mérközéseken belül cserélni nem lehet, ugyanannak a három játékosnak kell lejátszani a teljes best of 3 / 5 találkozót.

1.1.5. A mérkőzés indítása előtt a szerverre csatlakozó játékosoknak kötelességük ellenőrizni, hogy minden helyesen került beállításra. Ha bármilyen beállítás nem megfelelő (például a szerver nem európai), úgy ez ügyben hívja fel a szerveret elkészítő csapat figyelmét.

1.1.6. Ha egy mérkőzés vagy játék rossz beállításokkal került lejátszásra, úgy annak a végeredménye hivatalos.

1.1.7. Ha a mérkőzés hivatalos időpontjához képest 10 percen belül nem jelenik meg egy csapat, úgy automatikus vereségnek kerül elszámolásra a találkozó. A megjelenő fél a késés tényét 10 perc várakozás után jelezheti a szervezőknek.

1.1.7.1. *Ettől a szabálytól eltérhet a csapat, amennyiben mindenképpen le akarják játszani a találkozót, várakozhatnak tovább is. Ha viszont a többlet várakozást követően mégis megjelenik a másik csapat és a mérkőzés lejátszásra kerül, késésre hivatkozva már nem kérhető az automatikus győzelem.*

1.1.8. A végeredmények kihirdetése

1.1.8.1. *A Nyílt selejtezők a Smash.gg felületén kerülnek lebonyolításra. A végeredményeket a smash.gg kezeli, és hirdeti ki a győzteseket.*

1.1.8.2. *A csoportkör, a rájátszás, illetve a selejtezők közvetített mérkőzései során eredmény jelentési kötelezettsége nincs a játékosoknak.*

1.2. Közvetített mérkőzésekre vonatkozó szabályok

1.2.1. Képernyőre kerülő mérkőzések esetén a játékszervert a szervezők készítik el. A szerver nevét és jelszavát privát üzenet formájában kapják meg a csapatok kapitányai.

1.2.2. A szerverre ugyanúgy csak az a 3-3 játékos csatlakozhat, akik lejátszák a mérkőzéseket. Rajtuk kívül nézőként csak a szervezők lehetnek jelen a szerveren.

1.2.3. A mérkőzések során a gólokat követő visszajátszások is teljes egészében lejátszásra kerülnek.

1.2.4. A mérkőzéseken az első játék során használt aréna a DFH Stadium, míg az utolsó játék során a Champions Fields. A többi játék során az alábbi arénák közül kerülhet kiválasztásra bármelyik:

1.2.4.1. *Aquadome*

1.2.4.2. *Beckwith Park (és bármely alternatívája)*

1.2.4.3. *Forbidden Temple*

1.2.4.4. *Mannfield (és bármely alternatívája)*

- 1.2.4.5. *Neo Tokyo*
- 1.2.4.6. *Salty Shores (Night)*
- 1.2.4.7. *Utopia Coliseum (és bármely alternatívája)*
- 1.2.4.8. *Urban Central (és bármely alternatívája)*
- 1.2.4.9. *Wasteland (Sima, Night)*

1.2.5. Az élőben közvetített mérkőzések végeredményét a játékosoknak nem kell hitelesíteni a mérkőzést követően.

1.3. Technikai problémák esetén alkalmazott teendők

1.3.1. Internetkapcsolat megszakadása

1.3.1.1. *Amennyiben bármely csapat játékosával megszakad a kapcsolat, az alábbiak szerint kell eljárni:*

- 1.3.1.1.1. Legfeljebb 30 másodperc játékidő után a mérkőzést újra kell kezdeni.
- 1.3.1.1.2. Legfeljebb 1 perc játékidő után, ha nem született még gól, a mérkőzést újra kell kezdeni.
- 1.3.1.1.3. Egyéb esetben a találkozót végig kell játszani. A mérkőzés közben a csatlakozást elvesztő játékos visszaléphet a szerverre.

1.3.1.2. *Az adott játékot követően a kapcsolatot elvesztő játékos csapata 5 perc haladékot kaphat, hogy kiegészüljenek. Ha ez nem történik meg, a helyzetet jelenteni kell a szervezőknek, akik döntést hoznak a szituációt illetően.*

1.3.1.3. *Élőben közvetített mérkőzésen a mérkőzés alapértelmezetten leállításra kerül, a kapcsolat helyreállítását követően pedig a mérkőzés „visszapörgetésre” kerül az eredeti gól- és óráállásra is.*

1.3.1.4. *Ettől eltekinteni csak a csapatok közös megegyezésével lehet.*

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

NEMZETI GAMING ÉS ESPORT SPORTÁGI SZÖVETSÉG **ROCKET LEAGUE**

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 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 metabro logót a közvetítés során folyamatosan megjeleníteni.
- 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 nyilvánossághoz 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.