

STAY & PLAY GAMER CUP **VERSENYSZABÁLYZAT**

NEMZETI GAMING ÉS ESPORT SPORTÁGI SZÖVETSÉG **LEAGUE OF LEGENDS**

VERSENY ADATAI, LEBONYOLÍTÁS	
Verseny	Stay & Play Gamer Cup III (a továbbiakban „Verseny”)
Videójáték	League of Legends
Verseny időpontja	2021. március 6. 14:00
Verseny helyszíne	online, EUNE szerver
Verseny platformja	PC
Verseny kategóriája	csapatverseny, 5 fős csapatokban (csere maximum 2 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">● egyenes kieséses rendszer● 5v5● A mérkőzések BO1 formátumban zajlanak egészen a döntőig, ami BO3
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: https://nges.hu/jelentkezes/wp-

	<p>content/uploads/2021/02/Versenyre_kiskorú-hozzájáruló-nyilatkozat.pdf</p> <p>3) minden versenyzőnek ki kell töltenie a https://bit.ly/sp3_lol linken található regisztrációs adatlapot</p> <p>4) a csapatnak regisztrált Battlefy fiókokkal kell rendelkeznie, majd benevezni csapatként az alábbi linken: https://bit.ly/sp3lolplatform</p> <p>5) minden versenyzőnek Battlefy fiókkal kell rendelkeznie</p> <p>6) a csapat minden tagjának azt a játékosnevet/nicket kell megadnia, amely az EUNE szerveren megjelenített idézői neve</p> <p>A csapat érvényes nevezéséhez a fenti nevezési feltételek mindegyikének együttesen kell teljesülnie.</p>
Nevezési határidő	<ul style="list-style-type: none"> • 2020. március 6. 10 óra 00 perc
LEBONYOLÍTÁS SZABÁLYAI	
Állampolgárság	a kezdőcsapat legalább 3 tagjának magyar állampolgárnak kell lennie
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, a lobbyban kell tartózkodnia és a champion selectet legkésőbb a kiírt időpontig elindítani, erről felmentést korábbi mérkőzés elhúzódása adhat. Mérkőzést a kiírt időpont előtt el lehet kezdeni, amennyiben mindkét csapat teljes létszámmal a lobbyban tartózkodik.
Fiókhasználat	A versenyben csak az előre leadott, regisztrált csapatok vehetnek részt
DÍJAZÁS, NYEREMÉNY	
Nyeremény	1. helyezett: 100.000 Ft / csapat
JÁTÉKSPECIFIKUS / INGAME SZABÁLYOK	
	<p>1.1 Placeholder opcionális lehetőségként engedélyezett, amennyiben a csapatok erről előzetesen a lobbyban megegyeznek, screenshot készítése javasolt.</p> <p>1.2 A Prodraft külső alkalmazás szintén engedélyezett a hősválasztási fázis előzetes lebonyolítására, ha mindkét csapat beleegyezik.</p> <p>1.3 Mindkét csapatnak lehetősége van további 1 személyt (menedzser, edző, csere stb.) a spectator slotba hívni, ha a</p>

verseny szervezői által kijelölt közvetítés nincs a mérkőzésről, akkor ez a szám lehet 2.

1.4 A magasabb seed-vel (kisebb arab szám) rendelkező csapat választ oldalt.

1.5 Pálya: Summoner's Rift

1.6 Mód: Tournament Draft

1.7 Pause: Csapatonként indokolt esetben a mérkőzés alatt maximum 3 alkalommal összesen 10 perces intervallumra lehetséges a pause okát tudatni az ellenféllel. A mérkőzést újraindítani mindkét fél „ready”-zésével szabad.

1.8 Mérkőzés újratekintése abban az esetben, ha:

1.8.2 Nem telt el 1 perc.

1.8.3 Egyik játékos sem szenvedett el sebzést.

1.8.4 Rosszul választott idézői képesség, téves rúnahasználat áll fenn.

1.8.5 Pause alatt a másik fél beleegyezik a mérkőzés újratekintésébe és erről screenshot készül, vitás esetben adminhoz kell fordulni.

1.9 A meccsek eredményeiről, esetlegesen felmerülő problémákról, kérdéses esetekről kötelezően screenshotot kell készíteni, amelyet kérésre be kell szolgáltatni.

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

NEMZETI GAMING ÉS ESPORT SPORTÁGI SZÖVETSÉG **LEAGUE OF LEGENDS**

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 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.