



STAY & PLAY GAMER CUP **VERSENYSZABÁLYZAT**

NEMZETI GAMING ÉS ESPORT SPORTÁGI SZÖVETSÉG **VALORANT**

VERSENY ADATAI, LEBONYOLÍTÁS	
Verseny	Stay & Play Gamer Cup III (a továbbiakban „Verseny”)
Videójáték	Valorant
Verseny időpontja	2021. 03. 13. 14:00
Verseny helyszíne	online
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 találhatók 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-



NEMZETI GAMING III E-SPORT SPORTSZÖVETSÉG

	<p>content/uploads/2021/02/Versenyre_kiskorú-hozzájáruló-nyilatkozat.pdf</p> <p>3) minden versenyzőnek ki kell töltenie a https://bit.ly/sp3valorant linken található regisztrációs adatlapot</p> <p>4) a csapatnak regisztrált Battlefy fiókokkal kell rendelkeznie, majd benevezni csapatként az alábbi linken: https://bit.ly/sp3valorantplatform</p> <p>5) minden versenyzőnek Battlefy fiókkal kell rendelkeznie</p> <p>A csapat érvényes nevezéséhez a fenti nevezési feltételek mindegyikének együttesen kell teljesülnie.</p>
Nevezési határidő	<ul style="list-style-type: none">• 2021. 03. 13., 10 óra 00 perc
LEBONYOLÍTÁS SZABÁLYAI	
Állampolgárság	a kezdőcsapat legalább 3 tagjának magyar állampolgárnak kell lennie
Fiókhaználó	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 elhúzóadása adhat. Mérkőzést a kiírt időpont előtt el lehet kezdeni, amennyiben mindkét csapat teljes létszámmal erre készen áll.
DÍJAZÁS, NYEREMÉNY	
Nyeremény	1. helyezett: 100.000 Ft / csapat
JÁTÉKSPECIFIKUS / INGAME SZABÁLYOK	
	<p>1) Csalással kapcsolatos bejelentés</p> <p>1.1. Csalás gyanú: Ha az ellenfelet illetően csalás gyanúja merül fel, akkor óvást kell benyújtani az adminok felé azonnal.</p> <p>2) Játékosok beállításai</p> <p>1.1. Szabályellenes szkriptek: A játék során tilos mindenfajta szkript használata. Néhány példa a tiltott szkriptekre:</p> <p style="text-align: center;">Burst lövésmód no recoil szkriptek</p>



NEMZETI GAMING III E-SPORT SPORTSZÖVETSÉG

- Stop shoot, Stopsound, Center view szkriptek
- Rate változtató (Lag), FPS manipuláló szkriptek
- Fordulásra írt szkriptek (180° vagy hasonló)
- Anti flashbang szkriptek

1.2. Egyedi fájlok: Minden egyedi fájl használata tiltott, beleértve az egyedi modelleket, modifikált textúrákat és hangokat.

1.3. Illegális szoftveres és hardveres eszközök: A játék grafikájának vagy textúrájának megváltoztatása driverek, vagy egyéb eszközök segítségével tilos. Ezenkívül tiltott még mindenfajta overlay, amely a rendszer teljesítményét mutatja és/vagy méri a játék során. Az FPS számot mutató eszközök engedélyezettek.

3) Mérközésekkel kapcsolatos szabályok

2.1. Nicknév: Minden játékos köteles azt a nicknevet használni, amellyel a versenyre regisztrált. Tilos mindennemű trágár, rasszista, vagy sértő nicknév használata.

2.2. Játékosok száma: A mérkőzés csak akkor kezdődhet el, ha a játékosok száma mindkét csapatban pontosan öt fő. Ez a szabály csak a mérkőzés kezdeténél jelenlévő játékosok számára vonatkozik.

2.3. Tartalékok, cserék: A csapatoknak lehetősége van nevezni két tartalékjátékost. Ezáltal egy mérkőzés (értsd: széria, azaz a BO1/BO3 egésze) során maximum két csere engedélyezett. Meccs közbeni csere nem engedélyezett.

2.4. Vétózás: A vétózásra a FacelT meccsoldalon, rögtön a mérkőzést megelőzően kerül sor. A vétózást minden esetben a FacelT által véletlenszerűen kiemelt, azaz előrébb rangsorolt csapat kezdi.

- BO1 esetén: A csapatok felváltva bannolnak egy-egy pályát, azaz összesen kettőt. A kiemelt csapat választ végül pályát, a másik csapat pedig oldalt. A szervert az egyik csapat kapitánya hostolja.
- BO3 esetén: A kiemelt csapat bannol egy pályát. Ezután az első mapot a másik csapat választja és a kiemelt az oldalt, a másodiknál fordítva, végül a harmadik mapnál megint a kiemelt választ oldalt. A szervert az egyik csapat kapitánya hostolja.
- Map pool: Ascent, Haven, Bind, Split, Icebox

2.5. Meccs beállítások:

- Tournament Mode: On
- Overtime: Win By Two: On
- Allow Cheats: Off

- Server: Frankfurt 1
- Mode: Standard

- 2.6. Meccs újraindítás: Ha az első kör során még nem történt sebzés, akkor - megfelelő indok esetén - lehetőség van a meccs újraindítására. Ellenkező esetben erre nincs lehetőség. Egyéb rendkívüli körülmény esetén az adminok döntenek a mérkőzés folytatásának menetéről.
- 2.7. Játékos kiesés: Ha egy játékos még az előtt esik ki a szerverről, hogy a körben sebzés történne, a meccset lehet szüneteltetni, hogy a játékos visszacsatlakozhasson. Kiesés esetén a maximális várakozási idő: 10 perc. Ha az érintett játékos, vagy egy cserejátékos visszacsatlakozik a szerverre, a mérkőzést folytatni lehet. Ha 10 percen belül az érintett játékos nem tud visszacsatlakozni, akkor a csapatnak emberhátrányban kell folytatni a mérkőzést.
- 2.8. A szünet funkció használata: Szünetet a kör vásárlási fázisában tud bármelyik csapat kérni. Lehetőség van technikai szünetre is, ebből pályánként összesen 10 percet vehetnek igénybe a csapatok. Rendkívüli esetben ezt az adminok felülbíráhatják.
- 2.9. Szünet oka: A szünet okát a szünetet kérő csapat köteles megindokolni, vagy a játék megállítása előtt, vagy rögtön utána.
- 2.10. Hosszabbítás: Mérkőzés végi döntetlen állás esetén hosszabbítás következik. A hosszabbítás MR1 5k rendszerben zajlik. Ennek szabályai:
- A hosszabbítást mindkét fél azon az oldalon kezdi, ahol a mérkőzés második felét befejezte.
 - A csapatok a félidők során 5000 Credit kezdő pénzzel indulnak.
 - A csapatok félidőnként 1 kört játszanak, azaz összesen legfeljebb 2 kört.
 - Ha a hosszabbítás során is döntetlen alakul ki, a továbbiak folyamán is MR1-as hosszabbítás következik 5000 Credit kezdő pénzzel, és addig tart a mérkőzés, amíg az egyik fél el nem éri a két darab nyert kört egy hosszabbítás során.
 - Példák hosszabbítás alatti döntetlenre, amelyek ezáltal újabb hosszabbítást eredményeznek: 13-13, 14-14, stb.
 - Példák hosszabbítás alatti győzelemre, amelyek az adott mérkőzés végét jelentik: 14-12, 15-13, stb.

4) Mérkőzésekkel kapcsolatos egyéb szabályok

- 3.1. Cypher kamerák: Olyan kamera helyek nincsenek engedélyezve amelyeken az ellenfél csapat nem tudja kilőni/kiiktatni Cypher kameráját.

- 3.2. A bomba: Tilos olyan helyre tenni a bombát, amelyet az ellenfél nem érhet el valamilyen módon. Azon helyek, amelyek egy csapattárs segítségével elérhetőek, engedélyezve vannak.
- 3.3. Mászás, map bugok: Az elérhetetlen helyekre való felmászáshoz a csapattársak segítsége engedélyezett. Tiltott bármiféle textúrabug kihasználása előnyszerzés céljából. Minden egyéb ismert bug (például 'sharking', 'pixelwalking', 'sky walking', 'map swimming') kihasználása szintén tiltott.
- 3.4. Boostolás: Mindenfajta falon, plafonon, földön, láthatatlan felületeken keresztüli boostolás, valamint a fentebb is említett cselekvések tiltottak a versenyeken.
- 3.5. Egyéb: Tiltott mindennemű egyéb ismert bug kihasználása. A nem ismert bugokkal kapcsolatban az adminok döntése a mérvadó.

5) Specifikus szabályok

- 4.1. In-game viselkedés: Tilos a viselkedés minden olyan formája, amely szembemegy a NGES Etikai- és Gyermekvédelmi Szabályzatával, illetve az általános etikai normákkal.
- 4.2. Meg nem jelenés (No show): A mérkőzés kezdőpontjától számított 5 percen belül minden játékos köteles megjelenni a szerveren. Ha egy csapat előre tudja, hogy nem képes lejátszani a mérkőzését, akkor köteles azt előre jelezni egy admin felé.

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

NEMZETI GAMING ÉS ESPORT SPORTÁGI SZÖVETSÉG **VALORANT**

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.