

Magyar Esport Kupa
VERSENYSZABÁLYZAT

NEMZETI GAMING ÉS ESPORT SPORTÁGI SZÖVETSÉG
LEAGUE OF LEGENDS

VERSENY ADATAI, LEBONYOLÍTÁS	
Verseny	Magyar Esport Kupa (a továbbiakban „ Verseny ”)
Videójáték	League of Legends
Verseny időpontja	2021. május 9. – június 26.
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">• 3 db nyílt selejtezőről kvalifikál a 3 db győztes a Final Fourba• A selejtezők egyenesági kieséses rendszerben zajlanak• a nyílt selejtezők minden mérkőzése BO1, kivéve az elődöntőket és döntőket, amelyek BO3-ak• a Final Four a Magyar Esport Kupa 4 fős mezőnyét foglalja magában• a Final Four minden mérkőzése BO3, kivéve az alsóági döntő és a Nagydöntő, amelyek BO5-ök• a Final Four nagydöntőjét a felsőági döntőről bejutó csapat 1:0-ás mapelőnnyel kezdi meg• alsó – felső ágas rendszer (Final Four)
Dátumok	<ul style="list-style-type: none">- 2021. május 9., 10:00 óra <input type="checkbox"/> 1. nyílt selejtező- 2021. május 16., 10:00 óra <input type="checkbox"/> 2. nyílt selejtező- 2021. május 23., 10:00 óra <input type="checkbox"/> 3. nyílt selejtező- 2021. június 5 – június 26. <input type="checkbox"/> Final Four
Fő-Admin	Az NGeS részéről a verseny lebonyolításának vezetője a Fő-Admin. A Fő-Admin munkáját az irányítása alatt álló más adminok is segíthetik.

A Fő-Admin legfontosabb feladatai:

A Kupa mérkőzéseinek lebonyolítása, beleértve azok teljeskörű előkészítését, és a mérkőzéseket követően felmerülő utólagos feladatok elvégzését is.

A Fő-Admin jogosult és egyben köteles szóban vagy írásban figyelmeztetni a Versenyzőt, illetve a Csapatot (a Csapatkapitányon keresztül), amennyiben valamely cselekmény a Fő-Admin megítélése szerint az NGeS Fegyelmi szabályzatába ütköző cselekményt valósíthat meg.

Súlyosabb kihágások esetén a Fő-Admin által megítélt fegyelmi szankció az irányadó és érvényes, teljes körű jogkörrel rendelkezik.

NEVEZÉS

Nevezés feltételei

A versenyre bárki jelentkezhet, aki a nevezési feltételeknek megfelel. A versenyzőknek nem szükséges sem versenyengedéllyel, sem rajtengedéllyel rendelkezniük.

Nevezési feltételek:

- 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 nevezes@nges.hu e-mail címre, a nyilatkozat itt érhető el: https://bit.ly/mek_szuloi
- 3) minden versenyzőnek ki kell töltenie a <https://nges.hu/jelentkezes/lol/> linken található regisztrációs adatlapot
- 4) a csapatnak regisztrált Battlefy fiókokkal kell rendelkeznie, majd benevezni csapatként az alábbi linken:
 1. nyílt selejtező: <http://bit.ly/meklol1>
 2. nyílt selejtező: <http://bit.ly/meklol2>
 3. nyílt selejtező: <http://bit.ly/meklol3>
- 5) minden versenyzőnek Battlefy fiókkal kell rendelkeznie
- 6) a csapat minden tagjának azt a játékosnevet/nickét kell megadnia, amely az EUNE szerveren megjelenített idézői neve

A csapat érvényes nevezéséhez a fenti nevezési feltételek mindegyikének együttesen kell teljesülnie.

Nevezési határidő	<ul style="list-style-type: none"> • 2021. 05. 8., 23 óra 59 perc (első nyílt selejtező) • 2021. 05. 15., 23 óra 59 perc (második nyílt selejtező) • 2021. 05. 22., 23 óra 59 perc (harmadik nyílt selejtező)
LEBONYOLÍTÁS SZABÁLYAI	
Állampolgárság	a kezdőcsapat legalább 3 tagjának magyar állampolgárnak kell lennie
Fiókhasználat	Minden versenyző csak a regisztrációkor leadott játékiókkal vehet részt a verseny minden szakaszában.
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 elhúzóadása adhat. Mérkőzést a kiírt időpont előtt el lehet kezdeni, amennyiben mindkét csapat teljes létszámmal a lobbyban tartózkodik.
Versenyyengedély	A Final Fourba bejutott csapatok játékosainak kötelező jelleggel NGES versenyyengedéllyel kell rendelkezniük.
DÍJAZÁS, NYEREMÉNY	
Nyeremény	1. helyezett: 2.000.000 Ft / csapat 2. helyezett: 1.500.000 Ft / csapat 3. helyezett: 1.000.000 Ft / csapat 4. helyezett: 500.000 Ft / csapat
JÁTÉKSPECIFIKUS / INGAME SZABÁLYOK	
	1.1 Placeholder/champion.gg opcionális lehetőségként engedélyezett, amennyiben a csapatok erről előzetesen a lobbyban megegyeznek, screenshot készítése javasolt. 1.2 A Prodraft külső alkalmazás szintén engedélyezett a hűsválasztási fázis előzetes lebonyolítására, ha mindkét csapat beleegyezik. 1.3 Mindkét csapatnak lehetősége van további 1 személyt (menedzser, edző, csere stb.) a spectator slotba hívni, ha a 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

	<p>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.</p> <p>1.8 Mérkőzés újakezdése abban az esetben, ha:</p> <ul style="list-style-type: none">1.8.2 Nem telt el 1 perc.1.8.3 Egyik játékos sem szenvedett el sebzést.1.8.4 Rosszul választott időzítői képesség, téves rúnahasználat áll fenn.1.8.5 Pause alatt a másik fél beleegyezik a mérkőzés újakezdésébe és erről screenshot készül, vitás esetben adminhoz kell fordulni. <p>1.9 A meccsek eredményeiről, esetlegesen felmerülő problémákról, kérdéses esetekről kötelezően screenshotot kell készíteni, amelyet kérésre be kell szolgáltatni.</p> <p>1.10 In-game viselkedés: Tilos a viselkedés minden olyan formája, amely szembemegy a NGES Etikai- és Gyermekvédelmi Szabályzatával, illetve az általános etikai normákkal.</p> <p>1.11 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.</p>
Cserelhetőség	<p>Az előre nevezett cserejátékosok alkalmazása két mérkőzés között bármikor alkalmazható.</p> <p>A Final Four-ba jutott csapatok a kvalifikálást követő 5 napon belül még adhatnak új játékost a kerethez, figyelembe véve, hogy a csapat maximális létszámának 7 főnek kell maradnia, valamint az eredeti 7 fős keretből három versenyzőnek kötelező a mérkőzéseken szerepelnie.</p>

Magyar Esport Kupa **A VERSENY EGYÉB SZABÁLYAI**

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.