

DIGITAL WARRIORS: LEGION MAJOR

CS:GO VERSENYKIÍRÁS

1. Jogosultság

A LAN versenyen való részvétel fizetős, nevezési díjat kell fizetni. A nevezéshez érvényes, jó állapotú Steam fiók, illetve [EsportManager](#) regisztráció szükséges. Az eseményen kizárólag 14 éven felüli magyar állampolgárok indulhatnak. A versenyen amatőr és profi játékosok egyaránt részt vehetnek, amennyiben a szükséges feltételeket teljesítik és a versenyszabályzatot elfogadják.

2. Kötelezettségvállalás

- A 14-18 év közötti játékosoknak szülői beleegyező nyilatkozat kitöltése szükséges.
- A versenyre való regisztrációval minden résztvevő korlátozások nélkül elismeri, hogy hajlandó betartani a Versenyszabályzatot, valamint az Adminisztráció által hozott döntéseket. További információkért lásd a 3. pontot.
- Minden résztvevő elismeri az Adminisztráció azon jogát, hogy bármikor, akár előzetes értesítés nélkül is, alakíthat a Versenyszabályzatot, hogy az esemény lebonyolítása és integritása érdekében a szükséges módosításokat elvégezze.
- Minden résztvevőnek kellő tiszteletet kell tanúsítania a többi résztvevő és a versenybírók felé. A sértő megjegyzéseket és a becsmérlő viselkedést nem toleráljuk, ezek büntetést vonnak maguk után.
- Ha egy mérkőzés résztvevői a hivatalos mérkőzés időpontjában még nem kerültek meghatározásra a korábbi fordulók késése miatt, az adott mérkőzés menetrendjét ennek megfelelően módosítják.
- Ha egy csapat nem áll készen a mérkőzés megkezdésére az előzetesen kitűzött időpontban, a mérkőzés automatikusan elmarad.
- Minden résztvevőnek meg kell próbálnia megnyerni minden mérkőzést, függetlenül a verseny szakaszától és az adott összecsapás tétjétől.
A győzelem szándékos átengedése, bármilyen okból, szigorúan tilos.
- Rasszista, szexista, vulgáris vagy bármilyen más jellegű, negatív hangvételű megjegyzés tilos. Ebből eredően, a résztvevők játékban használt nevének is összhangban kell lennie ezzel a szabállyal.
- Minden résztvevő tudomásul veszi az Adminisztráció azon jogát, hogy módosíttassa a nevét, ha azt nem tartja megfelelőnek az adásban való megjelenítésre.
- Minden résztvevő hozzájárul ahhoz, hogy a Nemzeti Gaming és Esport Sportági Szövetség a verseny során készült képeket, hanganyagokat és egyéb anyagokat megőrizze, és azokat később felhasználja, időbeli és térbeli korlátozás nélkül.

3. Adminisztráció

Az esemény szervezéséért és lebonyolításáért a Nemzeti Gaming és Esport Sportági Szövetség (NGES) felel.

Az NGES által a "Digital Warriors: Legion Major" verseny lebonyolítására a szabályok alapján felhatalmazott bármely személy adminisztrátornak vagy versenybírónak minősül.

Bármely szabály értelmezése és az abból következő végrehajtás kizárólag az Adminisztráció mérlegelési jogkörébe tartozik.

Az Adminisztrációval az eseményt megelőzően a hivatalos [Discord szerveren](#) vagy e-mail formájában (info@nges.hu) lehet kapcsolatba lépni.

4. Regisztráció

A versenyre való nevezés díja csapatonként 25.000 forint (5 + opcionális 2 játékos), amelyet a játékosok küldenek el a díjbekérőben kapott bankszámlaszámra.

A Digital Warriors: Legion Major versenyre történő regisztráció folyamata a következő:

- Menj fel a <https://nges.hu/jelentkezes/digitalwarriors/> oldalra, ahol a csapatod nevének és a személyes adataid megadásával nevez a versenyre.
- A megadott e-mail címre kapni fogsz egy díjbekérőt, a leírtaknak megfelelően el kell küldeni a nevezési díjat.
- A díj befizetését követően e-mailben kapni fogsz egy visszaigazolást a nevezés sikerességéről, valamint a nevezési díjról kiállított számlát.
- Jelentkezz be az EsportManager fiókodba (ha még nincsen EsportManager fiókod, [hozz létre egyet](#) ingyenesen).
- Az EsportManager felületén jelentkezz a versenyre. A helytelen adatokat megadó résztvevők és a nem magyar állampolgárok az Adminisztráció saját belátása szerint kizárhatók.

Azzal, hogy részt veszel a versenyen, elfogadod a Nemzeti Gaming és Esport Sportági Szövetség [szabályzatait](#), valamint az EsportManager [Felhasználási Feltételeit](#) és [Adatvédelmi Szabályzatát](#).

5. Dátumok

A verseny menetrendje a következő:

- I. 2022. október 29. (szombat) – Group Stage
- II. 2022. október 30. (vasárnap) – Finals

A teljes esemény offline kerül megrendezésre, a LAN-ra a budapesti Gamerlandben-ben kerül sor. Megnyitó szombaton 9 órakor, kezdés 10 órakor, míg vasárnap 12 órakor. A változtatás jogát fenntartjuk.

6. Általános információk

- Az eseményen létszámkorlátozás van, összesen tizenhat csapat vehet részt.
- A csapatokat négy darab négyes csoportra osztják, ahol körmérkőzéses rendszerben játszanak.
- Mind a négy csoportból az első helyezett automatikusan továbbjut a Finalsbe, míg a negyedik helyezett kiesik.
- Minden csoport második és harmadik helyezettjei egy Bo1 mérkőzést játszanak, ahol a győztes is továbbjut a Finalsbe.

- A Finals egy alsó- felső ági (Double elimination) ágrajz a legjobb 8 csapatnak.
- Az Finals első fordulóján a csapatok a következő kiosztásban csapnak össze:
 - az „A” csoport első helyezettje a „D” csoport második helyezettjével,
 - a „B” csoport első helyezettje a „C” csoport második helyezettjével
 - a „C” csoport első helyezettje a „B” csoport második helyezettjével,
 - a „D” csoport első helyezettje az „A” csoport második helyezettjével.
- A csoportmérkőzésekre és a rájátszás (Finals) összecsapásaira BO1-es (best of one) formátumban kerül sor, kivétel a döntő.
- A nagydöntő Bo3 mérkőzés lesz, ahol a felső ágról érkező csapat 3 mapot bannol, az alsó ágról érkező csapat pedig 1-t.
- A csoportmérkőzések során a győztes csapat 3 pontot kap, míg a vesztes csapat nem kap pontot. Döntetlen esetén mindkét csapat 1 pontot kap.
- A csoportmérkőzések végleges sorrendjét az alábbi tényezők befolyásolják:
 - a) Magasabb számú szerzett pont
 - b) Egymás elleni eredmény
 - c) Nyert és veszített körök aránya
- A verseny ágrajzát és a párosításokat az EsportManager weboldalán lehet nyomon követni.

7. Lebonyolítás

a) A mérkőzés előtt

A mérkőzések előzetesen kiírt időpontjában minden résztvevőnek elérhetőnek kell lennie, hogy aktívan részt vehessenek a versenyen. A mérkőzések lejátszására használt szerverek konfigurálását a versenybírók végzik.

- Játék: Counter-Strike: Global Offensive
- Típus: Csapatjáték
- Formátum: 5vs5
- Rendszer: MR15

A mérkőzéseken lejátszott pályákról a csapatok vétőzással döntenek, az alábbiak alapján:

- BO1 esetén: A csapatok felváltva bannolnak egy-egy pályát, azaz összesen hármat-hármat.
- BO3 esetén: Mindkét csapat bannol egy-egy pályát, ezt egy-egy pick követi, majd újra egy-egy ban, és a fennmaradó pálya lesz a decider.
- Map pool: Dust2, Inferno, Mirage, Nuke, Overpass, Vertigo, Ancient.

b) A mérkőzés közben

- Nicknév és team tag: minden versenyző köteles azt a nicknevet használni, amellyel a versenyre regisztrált. Sem a nicknév, sem a team tag nem tartalmazhat obszcén és/vagy rágalmozó kifejezéseket.
- Versenyzők száma: a mérkőzés csak akkor kezdődhet el, ha a Versenyzők száma mindkét csapatban pontosan öt fő.
- Cserék: a csapatoknak lehetősége van nevezni két cserejátékost. Egy mérkőzés (értsd: széria, azaz a BO1, illetve BO3 egésze) során maximum két csere engedélyezett.

- Kör újraindítás: ha egy kör során még nem történt sebzés, akkor - megfelelő indok esetén – lehetőség van a kör újraindítására. Ellenkező esetben erre nincs lehetőség. Ha összeomlik a szerver, akkor az előző körtől folytatódik a mérkőzés. Egyéb rendkívüli körülmény esetén a Fő-Admin dönt a mérkőzés folytatásának menetéről.
- Versenyző kiesés: ha egy Versenyző még az előtt esik ki a szerverről, hogy a körben sebzés történne, a kört újra kell kezdeni teljes létszámmal. Ha a Versenyző azután esik ki, hogy sebzés történt, a mérkőzést szüneteltetni kell a kör vége után, és a Versenyző visszaérkezése után a mérkőzés ugyanonnan folytatódik. Ha az érintett Versenyző, vagy egy cserejátékos visszacsatlakozik a szerverre, a mérkőzést folytatni lehet.
- A szünet funkció használata: pályánként lehetőség van négy darab, egyenként 30 másodperces taktikai időkérésre. Lehetőség van technikai szünetet is kérni, ebből pályánként összesen 15 percet vehetnek igénybe a csapatok. Rendkívüli esetben a fentieket a Fő-Admin felülbíráhatja.
- Szünet oka: a szünet okát a szünetet kérő csapat köteles megindokolni, vagy a játék megállítása előtt, vagy rögtön utána.
- Bugok és tiltott cselekvések
 - a) Mászás, map bugok: az elérhetetlen helyekre való felmászáshoz a csapattárs Versenyzők segítsége engedélyezett, ideértve a run boostot is. Tiltott bármiféle textúrabug kihasználása előnyszerzés céljából. Minden egyéb ismert bug (például 'sharking', 'pixelwalking', 'sky walking', 'map swimming') kihasználása szintén tiltott.
 - b) Boostolás: mindenfajta falon, plafonon, földön, láthatatlan felületeken keresztüli boostolás tilos a versenyen.
 - c) Egyéb: tiltott mindennemű egyéb ismert bug kihasználása. A nem ismert bugokkal kapcsolatban a Fő-Admin döntése az irányadó.
- Hosszabbítás (Finals-ben): mérkőzés végi döntetlen állás esetén hosszabbítás következik. A hosszabbítás MR3 10K rendszerben zajlik. Ennek szabályai:
 - a) A hosszabbítást mindkét csapat azon az oldalon kezdi, ahol a mérkőzés második felét befejezte.
 - b) A csapatok a félidők során \$10.000 kezdő pénzzel indulnak.
 - c) A csapatok félidőnként 3 kört játszanak, azaz összesen legfeljebb 6 kört.
 - d) Ha a hosszabbítás során is döntetlen alakul ki, a továbbiak folyamán is MR3-as hosszabbítás következik \$10.000 kezdő pénzzel, és addig tart a mérkőzés, amíg az egyik fél el nem éri a négy darab nyert kört egy hosszabbítás során.
 - e) Példák hosszabbítás alatti döntetlenre, amelyek ezáltal újabb hosszabbítást eredményeznek: 18-18, 21-21, 24-24, stb.
 - f) Példák hosszabbítás alatti győzelemre, amelyek az adott mérkőzés végét jelentik: 19-15, 19-17, 22-20, stb.

8. Díjazás

A Digital Warriors: Legion Major esemény összdíjazása nettó 1 millió forint, amely a következő módon oszlik el:

1. helyezett: 500 ezer forint
2. helyezett: 300 ezer forint
3. helyezett: 100 ezer forint
4. helyezett: 100 ezer forint

A nyereményt a játékosok a megadott bankszámla információk alapján kapják meg a versenyt követő 30 napon belül.

9. Közvetítés

a) A Nemzeti Gaming és Esport Sportági Szövetség (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.

b) A résztvevők az NGES előzetes írásbeli engedélye nélkül nem jogosultak a mérkőzésről készült felvétel többszörözésére, terjesztésére, nyilvános előadására, sugárzással vagy bármilyen más módon a nyilvánossághoz való közvetítésére, átdolgozására és kiállítására. Bármilyen ilyen tevékenység szigorúan tilos.

c) A versennyel kapcsolatos bármilyen szerzői jogi jogsértést megvalósító felhasználás esetén az NGES az érintett versenyzővel vagy csapattal szemben közvetlenül felléphet és az általa szükségesnek tartott lépéseket megteheti.