

## Magyar Esport Kupa

### LEAGUE OF LEGENDS VERSENYKIÍRÁS

NEMZETI GAMING ÉS ESPORT SPORTÁGI SZÖVETSÉG

VERSENY ADATAI, LEBONYOLÍTÁS	
Verseny	Magyar Esport Kupa (a továbbiakban „Verseny”)
Videójáték	League of Legends
Verseny időpontja	2021. november 6. – december 18.
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"><li>• A 3 db nyílt selejtezőről a 3 db győztes kvalifikál a Final Fourba</li><li>• A selejtezők egyenes ági kieséses rendszerben zajlanak</li><li>• A nyílt selejtezők minden mérkőzése BO1, kivéve az elődöntőket és a döntőt, amelyek BO3-ak</li><li>• A Final Four a Magyar Esport Kupa 4 fős mezőnyét foglalja magában</li><li>• Az előző Magyar Esport Kupa győztese meghívást kap a Final Four szakaszba</li><li>• A Final Four felső-alsó ágas rendszerben zajlik</li><li>• A Final Four minden mérkőzése BO3, kivéve az alsóági döntőt és a nagydöntőt, amelyek BO5-ök</li><li>• A Final Four nagydöntőjét a felsőági döntőről bejutó csapat 1:0-ás map előnnyel kezdi meg</li></ul>
Dátumok	<ul style="list-style-type: none"><li>- 2021. november 6., 10:00 óra / 1. nyílt selejtező</li><li>- 2021. november 13., 10:00 óra / 2. nyílt selejtező</li><li>- 2021. november 20., 10:00 óra / 3. nyílt selejtező</li><li>- 2021. november 27. – december 18. / Final Four</li></ul>
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 Verseny 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 a [nevezes@NGES.hu](mailto:nevezes@NGES.hu) e-mail címre, míg a nyilatkozat itt érhető el: [https://bit.ly/mek\\_szuloi](https://bit.ly/mek_szuloi) (Az életkor igazolása okán az NGES kérheti a Versenyzőtől, hogy szkennelve vagy fényképen küldje el azokat a személyazonosító okmányait, melyből életkora igazolható módon kiderül.);
- 3) minden Versenyzőnek ki kell töltenie a <https://NGES.hu/jelentkezés/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/nicket kell megadnia, amely az EUNE szerveren megjelenített idézői neve.

	A csapat érvényes nevezéséhez a fenti nevezési feltételek mindegyikének együttesen kell teljesülnie.
<b>Nevezési határidő</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2021. 11. 05., 23 óra 59 perc (első nyílt selejtező)</li> <li>• 2021. 11. 12., 23 óra 59 perc (második nyílt selejtező)</li> <li>• 2021. 11. 19., 23 óra 59 perc (harmadik nyílt selejtező)</li> </ul>
<b>LEBONYOLÍTÁS SZABÁLYAI</b>	
<b>Állampolgárság</b>	a kezdőcsapat legalább 3 tagjának magyar állampolgárnak kell lennie
<b>Fiókhasználat</b>	Minden Versenyző csak a regisztrációkor leadott játékiókkal vehet részt a verseny minden szakaszában.
<b>Discord</b>	A csapat minden tagjának kötelező csatlakozni az alábbi Discord szerverre a szervezőkkel és versenyzőkkel való kapcsolattartás, illetve a webkamerás jelenlét érdekében: <a href="https://discord.gg/frK5746">https://discord.gg/frK5746</a>
<b>Mérkőzések kezdő időpontja</b>	Minden csapatnak a mérkőzés kiírt időpontja előtt legkésőbb 5 (öt) 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.
<b>Versenyyengedély</b>	A Final Fourba bejutott csapatok játékosainak kötelező jelleggel NGES versenyyengedéllyel kell rendelkezniük vagy a csapat versenyzőinek a versenyyengedélyeztetési eljárása legkésőbb a verseny végéig a versenyyengedély megszerzésével zárul. A rajtengedéllyel rendelkező Versenyzőkből álló Csapat részvétele nem lehetséges. Amennyiben a Final Fourban résztvevő csapat tagjainak versenyyengedélyeztetési eljárása a versenyzők vagy a csapat hibájából eredménytelenül zárul le a verseny végéig, a Csapat nem jogosult az esetlegesen elért nyereség át vételére.
<b>DÍJAZÁS, NYEREMÉNY</b>	
<b>Nyeremény</b>	1. helyezett: 1.500.000,- Ft / csapat 2. helyezett: 1.000.000,- Ft / csapat 3. helyezett: 500.000 Ft,- / csapat
<b>JÁTÉKSPECIFIKUS / INGAME SZABÁLYOK</b>	
	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 hősválasztási 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.

	<p>1.4 A magasabb seed-del (kisebb arab szám) rendelkező Csapat választ oldalt.</p> <p>1.5 Pálya: Summoner's Rift</p> <p>1.6 Mód: Tournament Draft</p> <p>1.7 Pause: Csapatonként indokolt esetben a mérkőzés alatt maximum 3 (három) alkalommal összesen 10 (tíz) perces intervallumra lehetséges szünetet kérni (indoklással). A mérkőzést újraindítani mindkét fél „ready”-zésével szabad.</p> <p>1.8 Mérkőzés újratekzdése abban az esetben, ha:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>1.8.2 Nem telt el 1 (egy) perc.</li><li>1.8.3 Egyik Versenyző sem szenvedett el sebzést.</li><li>1.8.4 Rosszul választott idézői képesség, téves rúna használat áll fenn.</li><li>1.8.5 Pause alatt a másik fél beleegyezik a mérkőzés újratekzdésébe és erről screenshot készül. Vitás esetben adminhoz kell fordulni.</li></ul> <p>1.9 A meccsek eredményeiről, esetlegesen felmerülő problémákról, kérdéses esetekről kötelezően screenshotot (képernyőfotót) kell készíteni, amelyet kérésre be kell szolgáltatni.</p> <p>1.10 In-game viselkedés: Tilos a viselkedés minden olyan formája, amely szembemegy az NGES Etikai- és Gyermekvédelmi Szabályzatával, illetve az általános etikai normákkal.</p> <p>1.11 Meg nem jelenés (No show): A mérkőzés kezdőpontjától számított 5 (öt) 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>
<p><b>Interjúk a játékosokkal</b></p>	<p>A Final Four kezdete előtt minden résztvevőnek kötelező legalább egy olyan versenyzőt megnevezni, aki a mérkőzések előtt és/vagy után megszólal csapata nevében. Ezt a szervezőség felé emailben (info@nges.hu) vagy Discord-on szükséges leadni. Az interjúban résztvevőnek szükséges kamerát biztosítania magának, amit a teljes interjú időtartama alatt használni tud. Az interjú alatt a hangot és a képet a vMix biztosítja, ahová a produkcióért felelős stáb fog meghívást adni a versenyzőnek. Az interjú megtagadásáért a versenyző vagy csapat</p>

#### Webkamera feed biztosítása

pénzbüntetéssel (maximum az első helyezéért járó díjazás összegével megegyező mértékű) sújtható.

Minden versenyző számára kötelező, hogy Discord-on keresztül élő képet (feed) biztosítson a mérkőzés során. Ez webkamerával és mobiltelefonnal is megvalósulhat. A feednek a mérkőzés teljes időtartama alatt, és utána legalább egy percig (post-match) szükséges működnie. A versenyzőket ez idő alatt magatartásbeli szabályok terhelik, amelyre az NGES Etikai és gyermekvédelmi szabályzata, az NGES Fegyelmi szabályzata, illetve a Twitch.tv közösségi irányelvei a meghatározóak. Az élő webkamera feed biztosítása alatt szabálysértésnek minősül minden, ami nem összeegyeztethető az NGES és a Magyar Esport Kupa értékrendjével vagy bármilyen módon negatívan hat a közvetítés minőségére.

A webkamera feed megtagadásáért vagy egyéb fentebb részletezett szabály megsértéséért a versenyző vagy Csapat az elkövetett eset súlyosságától függően figyelmeztetésben részesülhet, pénzbüntetéssel (maximum az első helyezéért járó díjazás összegével megegyező mértékű) sújtható, de akár extrém esetben a Versenyből való kizárást is eredményezheti.

#### Csapaton való változtatások

A Final Four-ba jutott csapatok a kvalifikálást követő 3 (három) napon belül kell, hogy leadják a játékoskeretet, figyelembe véve, hogy a Csapat létszáma legfeljebb 7 (hét) fő lehet. A Csapatok a Final Four szakaszra megadott - legfeljebb hétfős - kereten bármilyen változtatást (pl. játékoskeret, csapatnév, nicknevek) kizárólag a Fő-Admin jóváhagyásával hajthatnak végre. Amennyiben egy Csapat az előzetesen leadott legfeljebb 7 (hét) regisztrált versenyzőkön kívül más versenyzőt alkalmazna (azaz a játékoskereten cserélni kíván), úgy azt emailen ([info@nges.hu](mailto:info@nges.hu)) úton, a kérdéses mérkőzés előtti 48 (negyvennyolc) órán belül szükséges kérvényeznie a Fő-Adminnál, amely ezt követően elbírálja a kérést. Amennyiben a Csapat keretében több mint 5 (öt) regisztrált versenyző szerepel, úgy a verseny Final Four szakasza alatt a Csapat köteles a közvetített mérkőzés előtt 120 (százhusz) perccel megnevezni azokat a versenyzőket, akik részt fognak venni az adott mérkőzésen (ideértve a cserejátékosokat is). A fenti szabályok bármelyikének megszegéséért a csapat pénzbüntetéssel (maximum az első helyezéért járó díjazás összegével megegyező mértékű) sújtható, de akár a versenyből való kizárást is eredményezheti.

#### Cserelehetőség

Az előre nevezett cserejátékosok alkalmazása két mérkőzés és/vagy két pálya között bármikor megengedett.

#### Elérhetőség

Minden csapat kijelölt kapcsolattartójának 48 (negyvennyolc) órán belül a megadott email címen rendelkezésre kell állnia a lebonyolítónak.

## **Magyar Esport Kupa** **A VERSENY EGYÉB SZABÁLYAI**

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

#### **1. KÖZVETÍTÉS SZABÁLYAI**

- a) 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.
- b) 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 mérkőzést, illetőleg egyéb platformon vagy technikákkal történő közvetítés is szigorúan tilos.
- c) 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](mailto:info@NGES.hu) e-mail címen közvetítési szándékát jelezni, az ezúton kapott iránymutatásokat követni és betartani.
- d) A versenyző az NGES előzetes írásbeli engedélye nélkül különösen nem jogosult a mérkőzésről készült felvétel többszörözésére, terjesztésére, nyilvános előadására, sugárzásra vagy másként bármilyen módon a nyilvánossághoz való közvetítésére, átdolgozására és kiállítására. Bármilyen ilyen tevékenység szigorúan tilos.
- e) 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-en 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-sel 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.