

**Magyar Esport Kupa**  
**VALORANT VERSENYKIÍRÁS**

**NEMZETI GAMING ÉS ESPORT SPORTÁGI SZÖVETSÉG**

<b>VERSENY ADATAI, LEBONYOLÍTÁS</b>	
<b>Verseny</b>	Magyar Esport Kupa (a továbbiakban „Verseny”)
<b>Videójáték</b>	VALORANT
<b>Verseny időpontja</b>	2021. november 7. – december 19.
<b>Verseny helyszíne</b>	online
<b>Verseny platformja</b>	PC
<b>Verseny kategóriája</b>	csapatverseny, 5 fős csapatokban (csere maximum 2 fő)
<b>Verseny szervezője</b>	Nemzeti Gaming és Esport Sportági Szövetség (a továbbiakban „NGES” vagy „Sportszövetség”)
<b>Verseny típusa</b>	Kupa (a Verseny a hivatalos magyar esport bajnokságnak nem része)
<b>Lebonyolítás</b>	<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>
<b>Dátumok</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 2021. november 7., 14:00 óra / 1. nyílt selejtező</li><li>- 2021. november 14., 14:00 óra / 2. nyílt selejtező</li><li>- 2021. november 21., 14:00 óra / 3. nyílt selejtező</li><li>- 2021. november 28. – december 19. / Final Four</li></ul>
<b>Fő-Admin</b>	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 körűen 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, 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/jelentkezes/valorant/> linken található regisztrációs adatlapot;
- 4) a Csapatnak regisztrált Battlefy fiókokkal kell rendelkeznie, majd benevezni csapatként az alábbi linken:
  1. nyílt selejtező: <http://bit.ly/mekval1>
  2. nyílt selejtező: <http://bit.ly/mekval2>
  3. nyílt selejtező: <http://bit.ly/mekval3>
- 5) minden Versenyzőnek Battlefy fiókkal kell rendelkeznie
- 6) a Csapatnak a verseny előtti órában jeleznie kell a

	Platformon, hogy készen áll
	A Csapat érvényes nevezéséhez a fenti nevezési feltételek mindegyikének együttesen kell teljesülnie.
Nevezési határidő	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 2021. 11. 07., 10 óra 00 perc (első nyílt selejtező)</li> <li>● 2021. 11. 14., 10 óra 00 perc (második nyílt selejtező)</li> <li>● 2021. 11. 21., 10 óra 00 perc (harmadik nyílt selejtező)</li> </ul>
<b>LEBONYOLÍTÁS SZABÁLYAI</b>	
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	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>
Mérkőzések kezdő időpontja	A selejtezők során minden Csapatkapitánynak a mérkőzés kiírt időpontja előtt legkésőbb 5 (öt) 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 elhúzódása adhat. Mérkőzést a kiírt időpont előtt akkor lehet elkezdni, ha mindkét Csapat teljes létszámmal erre készen áll.
Versenyyengedély	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>	
Nyeremény	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>	
	<b>1) Csalással kapcsolatos bejelentés</b>  1.1. Csalás gyanú: Ha az ellenfelet illetően csalás gyanúja merül fel, akkor óvást kell benyújtani a versenybírók felé a Discord szerveren vagy email formájában (info@nges.hu).  <b>2) Játékosok beállításai</b>  1.1. Szabályellenes szkriptek: A játék során tilos mindenfajta szkript használata. Néhány példa a tiltott szkriptekre:

- Burst lövésmód no recoil szkriptek
- 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 versenyzők száma mindkét csapatban pontosan 5 (öt) fő. Ez a szabály csak a mérkőzés kezdeténél jelenlévő versenyzők számára vonatkozik.

2.3. Tartalékok, cserék: A csapatoknak lehetősége van nevezni 2 (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 Battlefy meccsoldalon, rögtön a mérkőzést megelőzően kerül sor. A vétózást minden esetben az előrébb rangsorolt csapat kezdi.

- BO1 esetén: A csapatok felváltva bannolnak egy-egy pályát addig a pontig, amíg már csak kettő marad. Ezt követően a bannolásban soron lévő csapat kiválasztja a pályát, majd a másik csapat az oldalt.
- BO3 esetén: A kiemelt csapat, majd a másik csapat is bannol egy pályát. Ezután az első mapot a kiemelt csapat választja, míg a másik az oldalt, majd a második pályánál fordítva. Ezt követően újabb egy-egy ban következik, így egy pálya marad, ahol a kiemelt csapat választ oldalt.
- BO5 esetén: A kiemelt csapat, majd a másik csapat is bannol egy pályát. Ezt követően a csapatok felváltva választanak egy-egy pályát (a másik csapat pedig oldalt), amíg kiválasztásra nem kerül mind az öt pálya (kiemelt kezd).
- Map pool: Ascent, Haven, Bind, Split, Icebox, Breeze, Fracture

2.5. Mérkőzés 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. Versenyző kiesés: Ha egy versenyző még az előtt esik ki a szerverről, hogy a körben sebzés történne, a meccset lehet szüneteltetni, hogy a versenyző vissza csatlakozhasson. Kiesés esetén a maximális várakozási idő: 10 (tíz) perc. Ha az érintett versenyző, vagy egy csereversenyző visszacsatlakozik a szerverre, a mérkőzést folytatni lehet. Ha 10 (tíz) percen belül az érintett versenyző 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 (tíz) 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) Mérközésekkel kapcsolatos egyéb szabályok

- 3.1. Cypher kamerák: Olyan kamera helyek nincsenek engedélyezve, amelyeken az ellenfél csapat nem tudja kilőni/kiiktatni Cypher kameráját, illetve ha a kamera átlát a pálya egyes textúráin.
- 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 felmáshoz a csapattársak segítségével engedélyezett. Tiltott bármiféle textúrabug kihasználása előnyserzés 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 az NGES Fegyelmi-, Etikai- és Gyermekvédelmi Szabályzatával, illetve az általános etikai normákkal.
- 4.2. Meg nem jelenés (No show): A mérkőzés kezdőpontjától számított 10 (tíz) 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.

#### Interjúk a játékosokkal

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 játékosnak. Az interjú megtagadásáért a versenyző vagy csapat pénzbüntetéssel (maximum az első helyezéért járó díjazás összegével megegyező mértékű) sújtható.

#### Webkamera feed biztosítása

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 1 (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

<b>Csapaton való változtatások</b>	<p>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 helyezésért járó díjazás összegével megegyező mértékű) sújtható, de akár extrém esetben a versenyből való kizárást is eredményezheti.</p> <p>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 játékoson kívül más játékost alkalmazna (azaz a játékoskereten cserélni kíván), úgy azt emailen (<a href="mailto:info@nges.hu">info@nges.hu</a>) 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 játékos 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 sújtható, de akár a versenyből való kizárást is eredményezheti.</p>
<b>Cserelehetőség</b>	<p>Az előre nevezett cserejátékosok alkalmazása két mérkőzés és/vagy két pálya között bármikor megengedett.</p>
<b>Elérhetőség</b>	<p>Minden csapat kijelölt kapcsolattartójának 48 (negyvennyolc) órán belül a megadott email címen rendelkezésre kell állnia a lebonyolítónak.</p>

## Magyar Esport Kupa A VERSENY EGYÉB SZABÁLYAI

### NEMZETI GAMING ÉS ESPORT SPORTÁGI SZÖVETSÉG VALORANT

#### 1. KÖZVETÍTÉS SZABÁLYAI

- a.1 Online mérkőzések esetén, az NGES kizárólagosan jogosult a Kupáról bármilyen audiovizuális felvétel készítésére vagy ilyen felvétel készítésének engedélyezésére és felhasználására, ideértve különösen a nyilvánossághoz való közvetítés jogát (például a Kupáról 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 Verseny logóját, illetve a LEET 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 nyilvánosságához 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-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 hozzáférést bármilyen oknál fogva megszünteti, felfüggeszti vagy törli.