

STAY & PLAY GAMER CUP VERSENYSZABÁLYZAT

NEMZETI GAMING ÉS ESPORT SPORTÁGI SZÖVETSÉG RAINBOW SIX SIEGE

VERSENY ADATAI, LEBONYOLÍTÁS	
Verseny	Stay & Play Gamer Cup (a továbbiakban „Verseny”)
Videójáték	Tom Clancy’s Rainbow Six Siege
Verseny időpontja	2020. szeptember 26. 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 16. életév (legkésőbb a Verseny első napján szükséges betölteni)2) 16 – 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://bit.ly/ngesbeleegyezes

	<p>3) minden versenyzőnek ki kell töltenie a https://nges.hu/jelentkezes/r6 linken található regisztrációs adatlapot</p> <p>4) a csapatnak regisztrált FACEIT fiókokkal kell rendelkeznie, majd benevezni csapatként az alábbi linken: https://bit.ly/sptoschool_r6</p> <p>5) minden versenyzőnek FACEIT fiókkal kell rendelkeznie</p> <p>6) A csapat minden tagjának a FACEIT profiljához hozzá kell rendelnie az R6 fiókját</p> <p>7) A verseny egészén a Monitor System Status (MOSS) /innen letölthető/ anti-cheat használata kötelező. A mérkőzések alatt készített fájlokat minimum 24 óráig meg kell őrizni és a verseny adminjainak kérésére azokat a szervezők rendelkezésére kell tudni bocsátani. Amennyiben a versenyző ennek nem tud eleget tenni, úgy a versenyről kizárható, a mérkőzést az adminok a csapattól elvehetik. A hiányos vagy sérült fájlok szintén az előbb említett következményeket vonhatják maguk után. A MOSS helyes alkalmazásában az adminok a verseny előtt és alatt is készségesen segítenek, tőlük lehet iránymutatást kérni.</p> <p>8) Nem nevezhet olyan játékos, aki a játék kiadója által kiszabott aktív bannal/eltiltással rendelkezik.</p> <p>A csapat érvényes nevezéséhez a fenti nevezési feltételek mindegyikének együttesen kell teljesülnie.</p>
Nevezési határidő	<ul style="list-style-type: none"> • 2020. 09. 15. 20 óra 00 perc • minden, már benevezett csapatnak 12:00 - 13:15 között CHECK IN-elnie kell a FACEIT felületén
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, erről felmentést korábbi forduló elhúzódása 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

- 1.1 A magasabb seeddel (számozásban alacsonyabb) rendelkező csapat köteles a szervert elkészíteni és behívni az ellenfél játékosait.
- 1.2 A magasabb seeddel rendelkező csapat dönt arról, hogy „A” vagy „B” teamként szerepel a map vetoban.
- 1.3 A mapban.gg külső alkalmazás mindkét csapat beleegyezésével használható.

1.4 VETO

3.5.1 „A” map ban

3.5.2 „B” map ban

3.5.3 „A” map ban

3.5.4 „B” map ban

3.5.5 „A” map ban

3.5.6 „B” map ban

3.5.7 Fennmaradt pálya a mérkőzés mapja.

3.5.8 „A” csapat dönt, hogy támadóként vagy védőként szeretné kezdeni a mérkőzést.

1.5 Pályák:

- Theme Park
- Oregon
- Club House
- Coastline
- Consulate
- Kafe Dostoyevsky
- Villa

1.6 Operátorok

Ace és **Melussi** használata nem engedélyezett.

1.7 Tiltott skinek:

Semmilyen kozmetikai elem, skin használata nem engedélyezett a verseny során.

1.8 Játékoskiesés:

Ha egy játékos a szerverről kiesik a mérkőzés alatt, akkor a kört folytatni kell a végéig. (A kör kezdete az előkészülési fázis első másodpercétől számít). Miután a kör befejeződött, a játékos visszacsatlakozhat. A mérkőzés akkor tekinthető „live-nak”, amikor az

első kör elkezdődik. Legalább 4 játékosnak kell maradnia és a meccset addig kell játszani míg a győztes nem kerül ki. Ha nem lehetséges ez kapcsolati hiba miatt, akkor ez feladásként fog számítani attól a csapattól, aki nem tudja a játékosát a szerveren tartani. Minden csapat egyszer újra hoztolhat a meccs során. Ha a probléma ismét felbukkan, akkor a játékos kiesése után, amikor már az újra hoztolás már megtörtént, akkor a csapatnak a megmaradt 4 játékosal kell folytatni. A szabályzattal való visszaélés megtévesztésként lesz kezelve és büntetve, a csapat kizárásra kerülhet. Ha egy csapat elhagyja a szerveret az ellenfele informálása nélkül, akkor az a csapat feladja a mérkőzést.

1.9 Rehost

Egy újra hoztott játékban minden játékosnak ugyan azt a beállítást és picket kell alkalmaznia, mint azt tette az eredeti játékban. Minden egyéb szabályzatot illetően, ami felmerülhet és nincs leírva az előző pontban, óvást kell nyitni. Csak az admin csapat dönthet úgy, hogy a meccset 0:0-ról kell előlről elkezdni.

1.10 Szabálytalan cselekedetek

Minden olyan cselekedet, ami igazságtalan előnyhöz juttat az szabálytalan. Ebbe beleértve a bugokat, bármiféle játékhibát. Egy versenyen bugok vagy hibák használta esetén a csapat figyelmeztetésben részesül. Második alkalommal a csapat kizárásra kerül.

2 Beállítások

2.1 Játék: beállítások

- Time of the Day: Day
- HUD Settings: Pro League
- Voice Chat: Team Only
- Time of the Day: Day
- HUD Settings: Pro League

2.2 Meccs: beállítások

- Number of Bans: 4
- Ban Timer: 20
- Number of rounds: 12
- Attacker/Defender role swap: 6
- Overtime Rounds: 3
- Overtime Score Difference: 2
- Overtime Role Change: 1
- Objective Rotation Parameter: 2

- Objective Type Rotation: Rounds played
- Attacker Unique Spawn: ON
- Pick Phase Timer: 15
- 6th Pick Phase: ON
- 6th Pick Phase Timer: 15
- Damage Handicap: 100
- Friendly Fire Damage: 100
- Injured: 20
- Sprint: ON
- Lean: ON
- Death Replay: OFF

2.3 Játékmód: TDM BOMB

- Plant duration 7
- Defuse duration: 7
- Fuse time: 45
- Defuse Carrier Selection: ON
- Preparation Phase Duration: 45
- Action Phase Duration: 180

STAY & PLAY GAMER CUP A VERSENY EGYÉB SZABÁLYAI

NEMZETI GAMING ÉS ESPORT SPORTÁGI SZÖVETSÉG COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

1. KÖZVETÍTÉS SZABÁLYAI

- 1.1 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.
- 1.2 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.
- 1.3 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.

- 1.4 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.
- 1.5 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.