



**SZÉCHENYI
EGYETEM**
UNIVERSITY OF GYŐR



Tavaszi Cup 2024 - League of Legends Versenyszabályzat

Érvényes: 2024.02.05.-től

Utoljára frissítve: 2024.02.05.

1. Általános szabályok

1.1. Életkor

A **SZESE E-Sport Tavaszi Cup 2024** (továbbiakban: verseny) fordulóra bárki jelentkezhet aki betöltötte a 14. életévét a verseny napjáig.

1.2. Tartózkodási hely

A verseny pillanatában minden játékosnak az európai kontinens területén kell tartózkodnia, a részvétel ezen területeken kívülről nem engedélyezett.

1.3. Hallgatói jogviszony

A **SZESE E-Sport Tavaszi Cup 2024** elsősorban egyetemi, főiskolai hallgatók számára szól, kifejezetten a Széchenyi István Egyetem Hallgatói részére, azonban **a versenyre bárki jelentkezhet**. Amennyiben a versenyre túljelentkezés történne, abban az esetben a csapatok regisztrációja az alábbi sorrend szerint vehető figyelembe:

- I. Széchenyi István Egyetem hallgatói
- II. Hallgatói jogviszonnal rendelkező játékosok
- III. Külsős, hallgatói jogviszonnal **nem** rendelkező játékosok

Ebben az esetben az aktív hallgatói státusz igazolásához a versenyzőknek be kell mutatni egy érvényes hallgatói jogviszonyigazolást a szervezők számára.

1.4. Csapatlétszám

Egy csapat maximálisan megengedett létszáma 7 fő, ami 5 kezdő és 2 csere játékosból adódik össze. A versenyen való induláshoz minimum 5 játékos szükséges.

1.5. Csere játékosok

Amennyiben egy csapat rendelkezik tartalék játékosokkal, úgy játékoscsere engedélyezett a BO3 mérkőzések között. **Folyamatban lévő mérkőzés közben a játékoscsere tilos!**

1.6. Fiókok

A verseny teljes ideje alatt minden játékos kizárólag egy játékfiókkal versenyezhet.

1.7. Eltiltások

A versenyen nem vehet részt olyan játékos akinek a fiókja eltiltás alatt ál.

1.8. Kommunikáció

A versennyel kapcsolatban több különböző kommunikációs csatornán követhetik a játékosok és érdeklődők a bajnokság lefolyását:

- **E-mail:** Elsődleges hivatalos kommunikációs csatorna a szervezők illetve a játékosok között. Minden fontos információt, időpontot, határidőt ezen a csatornán keresztül közöl a szervező. Elsődleges elérhetőség a versennyel kapcsolatban: kiss.tibor.1@esport.sze.hu
- **Battlefy versenyplatform:** A legtöbb fontos információ ami a versenyen részvételhez szükséges itt is megtalálható. A fordulók előtt 1 órával szükséges megerősíteni a részvételt a platformon (Check-In).
- **SZESE E-Sport Discord szerver:** A verseny ideje alatt szervezőkkel történő direkt kommunikáció platformja, érdemes a gyorsabb kommunikáció érdekében itt feltenni a kérdéseket a szervezők felé.
- **SZESE E-Sport social media:** Ezekon a felületeken követhetik az érdeklődők az egyes fordulók eredményeit.

A verseny során a mérkőzések alatt ajánlott a SZESE E-Sport Discord csatornán az erre kialakított szobákat használni, ezzel megkönnyítve a kommunikációt a két csapat illetve a szervezők között.

1.9. Regisztráció

A versenyre történő jelentkezés az alábbiak szerint történik:

- I. A csapatkapitány jelentkezik az egész csapat nevében a www.esport.sze.hu/tavaszcup2024 weboldalon keresztül
- II. Megerősítő email megérkezése után a kapott kóddal belépés a Battlefy tournamentre
- III. Ezt követően érkezik még egy megerősítő email, ezzel tekinthető véglegesnek a regisztráció.

1.10. Nevezési díj

A nevezés a versenyre ingyenes, nem szükséges nevezési díj fizetése.

2. Verseny lebonyolítása

2.1. Alapszakasz

Az alapszakas során minden fordulóban BO3 mérkőzések fognak zajlani.

2.1.1. Csoportkör

A csoportkör 12 csapattal 4 csoportban, Single Round-Robin formátumban (a csapatok egy alkalommal mérkőznek meg egymással egy csoportkörön belül) kerül megrendezésre, ahol minden mérkőzés BO3-ban kerül lejátszásra. A mérkőzéseken az alábbi pontok kerülnek kiosztásra:

Győzelem 2-0 esetén: 3 pont

Győzelem 2-1 esetén: 2 pont

Vereség: 1 pont

Nem megjelent: 0 pont

2.1.1.1. I. Csoportkörök időpontjai

- 2024.02.15. 19:00 - I. forduló
- 2024.02.22. 19:00 - II. forduló
- 2024.02.29. 19:00 - III. forduló

2.1.1.2. Továbbjutás

Minden csoportból az első 2 csapat jut tovább. Pontegyenlőség esetén a csoporton belüli helyezést az egymás elleni eredmények, 3-as holtverseny esetén az egymás elleni mérkőzések időtartama dönti el. (Az a csapat amelyik hamarabb érte el a győzelmet, előrébb végez)

2.1.1.3. Sorsolás

A csoportok sorsolása véletlenszerű.

2.1.1.4. Fordulók lebonyolítása

A fordulók Best Of 3 lebonyolításban fognak történni, az a csapat nyeri a fordulót amelyik hamarabb szerez 2 győzelmet.

2.1.1.5. Mérkőzések áthelyezése

Amennyiben valamelyik csapatnak nem megfelelő a forduló időpontja, lehetőségük van ezt jelezni a szervezők felé, és egyeztetni a másik csapattal az időpont halasztásáról. A mérkőzések mozgatására csakis az adott napon belül van lehetőség és a forduló előtt legalább 1 nappal kell jelezni az igényt.

2.1.2. Középdöntő

A középdöntő 2 darab 4 csapatos csoporttal, Single-Round Robin formátumban kerül lebonyolításra. Az azonos csoportkörből érkező csapatok, az egymás elleni eredményeiket hozzák magukkal, ezeket a mérkőzéseket nem kell újra lejátszani. Minden mérkőzés BO3-ban kerül lejátszásra. A mérkőzéseken az alábbi pontok kerülnek kiosztásra:

Győzelem 2-0 esetén: 3 pont

Győzelem 2-1 esetén: 2 pont

Vereség: 1 pont

Nem megjelent: 0 pont

2.1.2.1. Középdöntő fordulók időpontja

- 2024.03.07. 19:00 - I. forduló

1. csoport:

- A csoport 1. helyezett vs. B csoport 2. helyezett
- A csoport 2. helyezett vs. B csoport 1. helyezett

2. csoport

- C csoport 1. helyezett vs. D csoport 2. helyezett
- C csoport 2. helyezett vs. D csoport 1. helyezett

- 2024.03.14. 19:00 - II. forduló

1. csoport:

- A csoport 1. helyezett vs. B csoport 1. helyezett
- A csoport 2. helyezett vs. B csoport 2. helyezett

2. csoport

- C csoport 1. helyezett vs. D csoport 1. helyezett
- C csoport 2. helyezett vs. D csoport 2. helyezett

2.1.2.2. Középdöntő csoportok helyezéseinek eldöntése

A középdöntős csoportok helyezése a megszerzett pontok alapján
Pontegyenlőség esetén a csoporton belüli helyezést az egymás elleni eredmények, 3-as holtverseny esetén az egymás elleni mérkőzések időtartama dönti el. (Az a csapat amelyik hamarabb érte el a győzelmet, előrébb végez)

2.2. Döntő

Az elődöntők és döntők időpontja: 2024.03.23.

A döntő helyszíne: Győr, PlayIT Show Széchenyi Egyetem Game Fest

3. Játékbeállítások

3.1. Csoportkörök

A csoportkörök alatt a Tournament Code által diktált beállításokat szükséges használni. Probléma esetén Custom Lobbyt szükséges készíteni, a következő beállításokkal:

- Map: Summoner's Rift
- Game type: Tournament Draft
- Allow spectators: All

3.2. Szerver

Minden mérkőzést az EU Nordic & East szerveren kell folytatni.

3.3. Tiltott hősök

Minden hős szabadon választható, amennyiben változás történne, a szervezők a megadott csatornákon fogják jelezni.

4. Eredmények rögzítése

4.1. Screenshot

Minden mérkőzés végén a csapatoknak kötelező felölteni az eredményről egy képernyőképet a Battlefy platformra, ezzel jelezve az eredményt. Ezeket a képeket és a mérkőzésekről készült felvételeket 14 napig meg kell tartani. Minden csapatból legalább egy játékosnak kell feltölteni bizonyítékot az eredményről.

4.2. Csalás

Az eredményekkel kapcsolatos bizonyítékok megamisítása azonnal kizárást von maga után. Csalással megvádolni az ellenfelet megalapozott gyanúval és határozott bizonyítékokkal lehetséges, legfeljebb a mérkőzést követő 30 perccel.

5. Mérkőzések lejátszására vonatkozó szabályok

5.1. Check-In

A fordulók előtt legkésőbb 60 perccel a Battlefy platformon kötelesek a játékosok bejelentkezni. Minden csapatnak 15 perc áll rendelkezésére, hogy megjelenjen a játék lobbyban. Ha az egyik csapat nem jelent meg a mérkőzés kezdőidőpontja után 15 perccel teljes létszámmal, értesíteni kell a szervezőket.

5.2. Helyszíni játék

A mérkőzéseket a csapatok a SZESE E-Sport teremből is lejátszhatják. Az erre vonatkozó igényt a regisztrációs úrlapon szükséges jelezni. Nem szükséges a teljes csapatnak a helyszínről részt venni a mérkőzésen, de ajánlott.

5.3. Késés

A szervezők elbírálása alapján a késő vagy nem megjelent csapat büntethető pontlevonással, súlyos esetben kizárással.

5.4. Játékiók

Minden résztvevőnek hozzá kell adnia a játékiók nevét a Battlefy profiljához, pontosan úgy, ahogy a játékban szerepel. A játékosok által választott nicknevek és játékiók nevek nem tartalmazhatnak, vagy utalhatnak semmilyen vulgáris, politikai, vagy szexuális tartalomra, illetve nem tartalmazhatnak szponzor nevet. Amennyiben a szervezők úgy ítélik meg, hogy egy játékosnév nem összeegyeztethető a verseny értékrendjével, úgy kötelezhetik a játékoszt annak megváltoztatására.

5.5. Játékosok száma

A mérkőzést 5 az 5 ellen kell lejátszani, 4 az 5, vagy 4 a 4 ellen még megegyezés esetén sem indítható el a mérkőzés.

5.6. Placeholder használata

Placeholder használata hősválasztás során nem engedélyezett.

5.7. Mérkőzés szüneteltetése

Mérkőzés szüneteltetése csak indokolt esetben engedélyezett, pl. kifagyás. Más esetben mindkét csapat teljes beleegyezésére van szükség. Ilyen esetben azonnal értesíteni kell a szervezőket. A szünet időtartama nem lehet több összesen 10 percnél és maximum 3 alkalommal vehető igénybe egy forduló alatt.

5.8. Mérkőzés feladása

A mérkőzéseket feladni a "Surrender" funkció használatával nem engedélyezett, minden fordulót végig kell játszani a Nexus lerombolásáig.

5.9. Nézők

Spectator meghívása csak akkor engedélyezett a ha mindkét csapat beleegyezik. Kivételt képeznek a szervezők és olyan személyek akik erre engedélyt kaptak (közvetítők, adminok).

5.10. Óvások

A csapatoknak lehetősége van óvásra különböző problémák esetén: rossz szerver beállítások, kifagyás, bug, szabálytalanságok. A mérkőzések megóvása maximum a forduló hivatalos vége utáni 30 percben lehetséges, a szervezők felé jelezve. Az óvásnak tartalmaznia kell az indokot ami miatt esetleges felülbírálásra kerülhet a végeredmény, illetve minden releváns információt az esettel kapcsolatban.

5.11. Diszkvalifikáció és kizárás

Amennyiben a verseny során a szervezők tudomására jut, hogy a játékos nem felel meg a versenyszabályzatban foglalt feltételeknek vagy kötelezettségek bármelyikének, a szervezők a szabályzatban foglaltak alapján járhatnak el a büntetések kiosztása végett. A szervezői csapat fenntartja a jogot az eset kivizsgálására és akár a játékos/csapat azonnali kizárására, amennyiben a játékos a verseny zavartalan lebonyolításával összeférhetetlen magatartást tanúsít. A szervezői csapat fenntartja a jogot, hogy abban az esetben, ha verseny során felmerül annak gyanúja, hogy a játékos a verseny menetét/eredményét bármilyen, a tisztességes versennyel összeegyeztethetetlen módon szándékosan befolyásolni próbálta (például: mérkőzések eredményének etikátlan befolyásolása, játékbeli csalás stb.) az esetet kivizsgálja és akár a játékost azonnal kizárja.

6. Közvetítések és média nap

6.1. Közvetítések az alapszakasz alatt

Saját játék közvetítése az alapszakasz alatt csak szervezők által adott biztosított ingame overlay használatával engedélyezett (igény esetén emailben lehet igényelni a szervezőktől), legalább 180 másodperc késleltetéssel ahhoz képest, mint az élőben megtörténne.

6.2. Közvetítések az elődöntőben és döntőben

Az elődöntők és döntők élőben lesznek közvetítve a SZESE E-Sport csatornáin. A játékosok és csapatok nem tagadhatják meg a meccsük közvetítését, illetve nem mondhatják meg, hogy miként legyen a mérkőzésük közvetítve.

6.3. Média nap

Az elődöntőbe kvalifikált csapatok minden tagja (ide értve a cserejátékosokat is) az elődöntő napján a mérkőzéseket megelőzően kötelesek részt venni a média napon, amely során a játékosokról fényképek készülnek melyekhez a játékosok kifejezett hozzájárulásukat adják. A szervező a fényképeket marketing célokra, a verseny népszerűsítésére bármilyen felületen felhasználja a képek készítésétől számított két éven keresztül. A fényképek a szervező által biztosított pólókban készülnek el. A játékosok (amennyiben erre a szervező felkéri őket) nem zárkozhatnak el interjú adása alól.

7. Nyeremények

7.1. Versenydíjazás

A nyereményeket a szervező mihamarabb, de legkésőbb az első forduló kezdete előtt hirdeti ki.

Changelog

v1.0 – 2024.02.05. – 13:00