



**SZÉCHENYI  
EGYETEM**  
UNIVERSITY OF GYŐR



## **Tavaszi Cup 2024 - League of Legends Versenyszabályzat**

Érvényes: 2024.02.05.-től

Utoljára frissítve: 2024.02.19.

## 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 áll.

### 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](mailto: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](http://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**

- 2024.02.22. 19:00 - I. forduló
- 2024.02.29. 19:00 - II. forduló
- 2024.02.07. 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

- 2024.03.14. 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

- 2024.03.21. 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

v1.1 – 2024.02.19. – 16:00

Főoldal - Logo korrigálás

2.1.1.1. Időpont korrigálás

2.1.2.1. Időpont korrigálás