

EGYÉNI ÉS CSAPATOS E-SPORT RENDEZVÉNY ÁLTALÁNOS SZABÁLYZATA

Bevezető

Ezen szabályzat a Special Effects Event Kft. által szervezett egyéni és csapatos esport rendezvény szabályzata, ami a versenyen résztvevő minden csapatra, egyéni játékosokra és az azokat kísérő személyekre egyaránt vonatkozik. A szabályzat nem ismerete nem mentesít annak betartása alól. A szabályzat egy útmutató, amit minden játékos a rendezvényen való részvétellel automatikusan elfogad és annak betartását egyúttal elfogadja. Amennyiben ezen szabályzat bármelyik pontját megszegik, a játékos és/vagy csapata büntetésben részesül, ami akár kizárást is vonhat maga után.

A játék bírók (adminok és főadmin) illetve a szervezők fenntartják a jogot, hogy a versenyen a szabályzattól eltérő döntést hozzanak az adott szituációtól függően amennyiben az a rendezvény érdekét képviseli, a pártatlanság és sportszerűség szellemében, illetve a rendezvény reputációjának védelmében történik. A résztvevő játékosok a magyar esportot képviselik a rendezvényen. Viselkedésük a magyar esport megítélését nagyban meghatározza így a rendezvény házirendjének maradéktalan betartása és a sportszerű, kultúrált viselkedés, ellenfelek tisztelete, a szervezők utasításainak követése kötelező. Azon versenyzők akik ezt megsértik a szervezőség döntését követően a rendezvényről kitilthatóak.

Fogalmak

- **Csapat:** Azon személyek -egyéni versenyszámban személy- akik a rendezvényen versenyeznek és képviseltetik magukat illetve csapatukat.
- **Csapat képviselője:** Az a játékos (csapatkapitány) vagy a csapatkapitány által felhatalmazott személy ("manager", "coach", edző, kísérő személy) akit a csapat kijelölt erre a posztra. A csapat képviselőjének kötelessége és felelőssége a szervezőkkel kommunikálni és a szervezők kéréseit és utasításait a csapat felé azonnal továbbítani a rendezvény előtti felkészülési időszakban és a rendezvény teljes ideje alatt.
- **Szervezők, Szervezőség:** A rendezvényt szervező és helyben felügyelő személyek csoportja. Az Esport Fest szervezője: Special Effects Event Kft., szakmai partner: Egymillióan a magyar esportért,
- **Konfigurálás, mérkőzés előtti beállítások:** Adott mérkőzés előtt, a játékos által végzett tevékenység, hogy versenyre kész állapotba hozza a számára biztosított hardware-t és szoftvert. Versenyre kész állapotnak tekinthető ha az adott játékszoftver elindult és a játékos a játék irányításához használt perifériákat hibamentesen tudja alkalmazni.

Ezen szabályzat az offline rendezvényen való részvételt hivatott lefektetni. Ezen szabályzat kötelező és elengedhetetlen csatolmánya az adott játékokra és a rendezvényre specializált jegyzőkönyv. Ezen jegyzőkönyv tartalmazza a versenyszám lebonyolításához szükséges további információkat és szabályokat. A versenyző csapatok képviselői minden egyes verseny után a jegyzőkönyvet kötelesek elfogadni és aláírásukkal hitelesíteni azt.

1. A rendezvényen való részvétel.

Azon csapatok vehetnek részt a rendezvényen akik az előzetes selejtezőkön sikeresen kvalifikálták magukat illetve további, a Szervezők által meghatározott feltételeknek maradéktalanul megfeleltek. A helyszínen megjelenő csapatok a megjelenéssel elfogadják, hogy az előre meghirdetett és egyeztetett időre a Szervezők rendelkezésére állnak és a csapat teljes létszámban részt vesz a rendezvény teljes idejére. Minden olyan szituációt ami a csapat illetve csapatot alkotó játékos idő előtti, rendezvényről való eltávozását eredményezi az adminoknak vagy a szervezőknek azonnal jelezni kell még mielőtt a játékos vagy a csapat elhagyná a rendezvény területét.

a. A csapatot alkotó játékosok, cserejátékosok alkalmazása

A csapat köteles azon játékosokkal versenyezni a rendezvényen akikkel a selejtezőkön vett részt. Cserejátékos illetve tartalék játékos használata megengedett abban az esetben ha a cserék utáni csapat összetétele nem haladja meg az 50% mértékű személyi változást. Amennyiben ez nem kivitelezhető a Szervezőknek joga van diszkvalifikálni a csapatot. Minden csere esetében a csapat képviselője köteles a Szervezőket azonnal értesíteni a cseréről. Ezen értesítés elmulasztásából adódó hibákért és kellemetlenségekért a Szervezőség nem vonható felelősségre. (pl.: nyeremények feliratozása és szállítása, nevesített média illetve nyomdai megjelenés, stb..).

2. Díjazás

A díjazás mértéke és leírása a rendezvény honlapján megtekinthető illetve a helyszínen a Szervezőktől megtudakolható. A Szervezők a díjazás változásának jogát fenntartják.

3. Felszerelés

Játékosok számára biztosított felszerelések a következők: áram, internetkapcsolat a játék eléréséhez és futtatásához, PC, monitor, asztal és szék. Amennyiben a játékosnak igénye van rá, a Szervezők következőket tudják biztosítani előzetes egyeztetés után: billentyűzet, egér, egérpád, fejhallgató és mikrofon. A játékosok által hozható felszerelések: billentyűzet, egér, egérpád, fejhallgató és mikrofon. A Szervezők kötelezhetik a játékosokat, hogy szponzori perifériákat használjanak (kivéve egér). Ebben az esetben a saját periféria használata nem megengedett.

a. Mérkőzés előtti felkészülés

A perifériák a PC és a játékon belüli beállítások beállítására minden csapat 10 percet kap. Ezen idő alatt egy admin áll a teljes csapat segítségére. A játékos által hozott perifériákért az adott játékos felel, a Szervezőség ezen perifériák meghibásodásából történő cseréjére nem kötelezhető. A Szervezők által biztosított hardverek cseréjére limitált számban van lehetőség. Amennyiben nincs lehetőség további cserére, akkor ilyen esetben a további folytatás menetét illetően a főadmin és a Szervezők közösen döntenek az érintett csapat bevonásával. Amennyiben a konfigurálásra szánt idő lejár, el kell kezdeni a mérkőzést, csúszásnak a konfigurálásból adódóan helye nincs. A perifériák esetleges további beállításához szükséges szoftverek kezelését beállítását és telepítését az adott játékosnak kell végeznie. Ez nem tarthat tovább a konfigurálásra szánt időnél. Javasoljuk a "plug-n-play" perifériák használatát illetve a konfigurálás előzetes tesztelését, hogy a játékos tisztában legyen perifériái beüzemelésével és működésével. Amennyiben a csapat egy vagy több játékosa nem tartózkodik a kijelölt helyén, illetve a rendezvény helyszínén a mérkőzés kezdetének időpontjában, akkor a szóban forgó csapat automatikusan elveszíti első mérkőzését és hátrányból folytatja az összecsapást.

b. További programok és használatuk

Tilos a játék szoftverén kívül bármi más programot futtatni a gépeken az adminok előzetes engedélye nélkül. A jogosulatlan előnyt biztosító szoftverek vagy hardverek használata csalásnak minősül és az egész csapat azonnali kizárását és további ESPORTMILLA rendezvényeken való eltiltását eredményezheti. A szervezőség minden PC-hez biztosítja a TeamSpeak (TS) programot és egy központi lokális szervert ami használható VOIP tevékenységre a mérkőzések idejére. Az előre kijelölt TS szobából másik szobába átmenni, másfajta beszélgetésre alkalmas -adott játékon kívüli- programot használni tilos! A versenyzőknek a színpadon tartózkodásuk ideje alatt bármilyen internetes ill. egyéb a színpadon és a csapatán kívülre történő kommunikációt (hang, fényjelzés, stb..) folytatni szigorúan tilos, beleértve a szociális médiákat, internetes szolgáltatásokat (pl.: Facebook, Twitter, Goggle+, Skype, Steam Friends) és a mobiltelefonos és mobilinternetes kommunikációt! A játékosoknak mobiltelefonjaikat a színpadra lépés előtt de legkésőbb a színpadra lépés pillanatában áramtalanítani kell amíg a színpadon tartózkodnak. Azokat az eszközöket melyek nem szükségesek a verseny lebonyolításához, szigorúan tilos csatlakoztatni a számítógéphez (pl.: mobiltelefon, MP3 lejátszó). A mérkőzés megkezdése után tilos hozzányúlni más játékos billentyűzetéhez, egeréhez. Ha valami probléma adódik a perifériával, azt jelezni kell a csapat mellé kirendelt adminnak és ő segít megoldani a problémát.

c. Játékon belüli jogosulatlan előnyhöz juttató programhibák kihasználása

Minden játékon belüli "bug" (programhiba) kihasználása illetve a játék beépített mechanikáinak a szabályzatban lefektetettekkel ellentétes használata szigorúan tilos. Ha ezt egy admin vagy a másik csapat észreveszi akkor a játékot azonnal meg kell állítani – Pause- és az adminnak el kell döntenie az esetleges büntetést és a verseny további menetét. A csapatoknak az admin vagy főadmin döntését minden esetben további vita nélkül el kell fogadnia.

4. Színpad

Minden versenyzőnek az előzetesen közölt időrendben szereplő kezdési idő előtt 10 perccel a színpad mellett, játékra kész állapotban kell gyülekeznie. A gyülekező helyet elhagyni az admin engedélye nélkül tilos. A versenyzők csak akkor léphetnek a színpadra és hagyhatják el azt, ha arra engedélyt kaptak az adminoktól.

a) Csapat menedzserek, kísérők.

Menedzsereknek, edzőknek és kísérő személyeknek külön engedélyt kell kérniük az adminoktól, hogy a színpadra léphessenek. Mihelyt letelt a beállításra szánt idő, minden a versenyben résztvevő játékosokon és adminon kívüli személynek a színpadot azonnal el kell hagynia és nem térhetnek vissza oda a mérkőzés befejeztéig.

b) Étel és Ital

A színpadra és a mérkőzés helyére tilos ételt bevinni. Nem alkoholos folyadékot be lehet vinni, de csak és kizárólag maximum 2 literes műanyag flakonban.

5. Mérkőzés lebonyolítása

A részletes lebonyolítást (pl.: lebonyolítási rendszer, választható pályák, karakterválasztás, egyéb játékspecifikus részletek, stb..) a jegyzőkönyv tartalmazza. A verseny idején szigorúan tilos az ellenfél szöveges, verbális vagy más kommunikációs csatornán történő sértegetése illetve bármilyen a verseny lebonyolításához nem elengedhetetlen kommunikáció. Az általános sportszerű viselkedést megsértő cselekedetek büntetést vonnak maguk után. A játékosok kötelesek a mérkőzés teljes ideje alatt a tudásuknak megfelelő legjobb teljesítményt nyújtani. Játékon belüli és a színpadi viselkedésükkel tilos szabotálni vagy hátráltatni a rendezvényt.

a) Csúszás

Abban az esetben ha csúszik a rendezvény lebonyolítása, a Szervezőség az előzőleg kihirdetett lebonyolítási formán, az előre meghirdetett szabályokon bármikor változtathat.

6. A mérkőzés megállítása

Ha egy játékos szándékosan lépett ki a játékból, a játékvezető engedélye nélkül, az büntetést von maga után. A játék megállítása alatt egy játékos sem hagyhatja el a mérkőzés területét (mind a szerver mind a színpad ide tartozik) kivétel, ha arra egy játékvezető engedélyt adott.

a) Mérkőzés közbeni szünet

Az admin kérheti a csapatkapitányt, hogy állítsa meg a játékot a játékba beépített funkció használatával (Pause) a következő esetekben: nem szándékos szétkapcsolódás, hardware-, szoftver- vagy periféria hiba, fizikai hátráltatás (pl.: elmegy az áram, eltörik a szék, egy néző megzavarja a mérkőzést). Abban az esetben, ha egy játékos kiesik és nem tud visszacsatlakozni, a mérkőzés újra kezdhető, amennyiben ezt mind a két csapatkapitány jóváhagyja illetve ha a mérkőzés még a korai szakaszában van (ez a pont minden játékra vonatkozólag a jegyzőkönyvben részletezve van).

b) A mérkőzés folytatása

A játék addig marad megállítva, amíg az adott probléma el nem hárul vagy az admin engedélyt nem ad a folytatásra. Amennyiben egy játékos jogtalanul állítja meg a játékot, vagy folytatja azt a játékvezetők engedélye nélkül, szabályszegésnek minősül és büntetéssel jár.

c) Újrajátszás

Egy mérkőzés újrajátszására csak akkor van lehetőség, ha azt a játékvezetők indokoltnak tartják. Ez teljes mértékben az adott szituációtól függ és az újrajátszás részleteiről és feltételeiről is az admin dönt. Újrajátszást kérhet adott csapat csapatkapitánya ha úgy bizonyosodott be hogy az ellenfél a mérkőzés elejétől kezdve csalt vagy jogosulatlan előnyhöz jutott ami megváltoztatta a mérkőzés végleges kimenetelét.

d) Játék vagy játéktér elhagyása

Az adott verseny csak akkor ér véget ha az a mérkőzés szabályainak megfelelően véget ért és egyértelmű győztes született, vagy az ellenfél feladta. A játékot illetve a játéktér, színpadot a mérkőzés előtt elhagyni tilos! Amelyik játékos vagy csapat ezt megteszi az automatikusan elvesztette az adott mérkőzést.

e) Mérkőzés feladása

Adott mérkőzést feladni csak és kizárólag a csapatkapitány vagy ha a csapatkapitány technikai probléma miatt nincs a mérkőzésben akkor az általa megbízott játékos kezdeményezhet a chatbe beírt "GG" szöveggel. A csapatkapitány "GG" beírása a mérkőzés vége előtt minden esetben feladásnak minősül. Az adminok illetve a szervezők

a rendezvény közvetíthetősége illetve a nézők élményének biztosítása érdekében semmisnek tekinthetik a feladást és kötelezhetik a csapatot a mérkőzés végigjátszására.

7. Mérkőzés után

A mérkőzés befejeztével az eredményt mindkét csapatvezetőnek aláírásával kell igazolnia a jegyzőkönyv erre kijelölt részén. Az esetleges következő mérkőzés idejét az admintól lehet megkérdezni, illetve további egyeztetést is a mérkőzés után az adminnal kell intézni. A jegyzőkönyv aláírása után az adott mérkőzést óvni illetve az eredményt módosítani nem lehet!

8. Büntetések

Amennyiben egy játékos megszegi a szabályzat bármelyik pontját, ő és csapata a következő büntetésekből részesülhet a szervezők, illetve adminok által:

- Szóbeli figyelmeztetés.
- Adott kör, félidő, pálya elvesztése, pontlevonás (játékonként és szituációnként változó).
- Adott mérkőzés elvesztése.
- Adott rendezvényről történő kizárás.
- Minden további Esport Fest rendezvényről történő kizárás.

Kelt: Budapest, 2016. Március 7.