

Time2Ace GamerNap

League of Legends verseny szabályzat

Kérjük, hogy minden nevező olvassa át a szabályzatot, annak nem ismerete nem mentesít a szabályszegés alól, amennyiben kérdése merült fel bátran keressen minket a megadott elérhetőségek egyikén. Továbbá kötelező csatlakozni a [Discord szerverünkhöz](#), melyen a további információkat fogunk megosztani.

Az Online selejtező szakasz 2019. április 13-án, szombaton 14:00-kor kezdődik. Regisztrálni 2019. április 10-ig lehet.

Online 1. selejtező: 2019. április 13. - 14:00
Online 2. selejtező: 2019. április 20. - 14:00
Online 3. selejtező: 2019. április 27. - 14:00
Online 4. selejtező: 2019. május 04. - 14:00
Offline nagy döntő: 2019. május 18. - 10:00

Nyeremény: 250.000 Ft értékű összdíjazás, mely az offline döntő napján kerül átadásra

2. Admin segítség

A meccsek alatt kötelező a T2A - LoL verseny Discord szerverén való tartózkodás. Segítséget leggyorsabban az adminoktól a (#support) szobában kaphattok.

3. Kiemelt szabályok

A Time2Ace LoL selejtezőjére csak **16 évnél idősebbek nevezhetnek**.

Az 5 kezdő játékoson felül + 1 cserejátékos regisztrációja engedélyezett. A játékosok személyi cseréje nem engedélyezett semmilyen formában. Amennyiben kiderül, hogy egy játékos egy másik személy accountjával játszik úgy a csapat diszkvalifikálva lesz a versenyről.

4. Játék és verseny specifikus szabályok

4.1. Kvalifikációs rendszer

A becsekkolt csapatok számától függően változik a nyílt kvalifikáció felépítése. Bármennyi csapat nevezhet a kupára.

Négy különálló nyílt selejtező lesz megrendezve, ahonnan a nyertes csapatok az offline döntőbe jutnak. Amennyiben egy csapat megnyerte az egyik hét selejtezőjét, úgy a következő heti selejtezőn már nem játszanak.

A négy nyílt selejtezőn egyenes kieséses ágrajz (single elimination) lesz, amelynek minden meccsét le kell játszani. A selejtező meccsei Best-of-One (BO1) formátumban játszódnak. Az offline döntő első meccsei szintén BO1, azonban a döntő és bronz meccs BO3 formátumban lesz.

5. Általános szabályok

5.1. Meccs Média

Minden mérkőzéssel kapcsolatos bizonyítékot (screenshot, replay stb) legalább 14 napig meg kell tartani. A mérkőzésekkel kapcsolatos bizonyítékok meghamisítás végleges kizárással jár. A feltöltött bizonyítékok elnevezésének mindig tükröznie kell azoknak tartalmát.

5.2. Tournament Code

A mérkőzés megfelelő beállításokkal, egy külön lobbival fog rendelkezni, ahova a játékosok becsatlakozhatnak. A Tournament Code használata kötelező minden olyan mérkőzésen, ahol az rendelkezésre áll és hibátlanul működik. Váratlan probléma esetén engedélyezett a Tournament Code nélküli játék, azonban a mérkőzés után ez nem alapozhatja óvás tárgyát.

5.3 Kliens és szerver

Minden mérkőzést az **EU Nordic & East** szerveren kell lejátszani.

6. Mérkőzés szabályok

6.1. Késés / Nem megjelenés

A nyílt selejtezőkön résztvevő minden csapatnak 15 perc áll rendelkezésére, hogy megjelenjen az adott mérkőzésen. (Mérkőzés időpont +15 perc). Ha csak egy vagy kettő játékos hiányzik egy csapatverseny esetén, az admin engedélyezhet még néhány percet.

Amennyiben egy csapat késik, vagy nem jelenik meg(no show), automatikus kizárásra kerül az adott heti kvalifikációról.

Kérjük ilyen esetben a „nem jelent meg” végeredményt leadni és feltölteni egy screenshot-ot a Tournament Code által kreált lobbyról. Kérjük ügyelj arra, hogy a screenshot-on látszódjon egy hivatalos óra.

6.2. Lebonyolítás

6.2.1. Best of One

A nagyobb seed-del rendelkező csapat (pl. 1 nagyobb mint 23) választhat, hogy szeretnék-e a first ban & first pick-t.

6.2.2. Best of Three

A nagyobb seed-del rendelkező csapat (pl. 1 nagyobb mint 23) választhat, hogy szeretnék-e a first ban & first pick-t. A második körben, a másik csapat választhat melyik oldalt szeretné. Ha 1:1 lesz az eredmény, a 3. meccsben, aki a leggyorsabban fejezte be a nyert meccsét választhat, hogy szeretnék-e a first ban & first pick-t.

6.3. Előkészületek

Minden problémát próbáljatok meg elhárítani a meccs előtt, mint pl. kapcsolat vagy hardware probléma.

Megegyezés a játékosok/csapatok között komment formában köteles a meccs alatt lenni.

Amennyiben a kapott Tournament Kód nem működik megfelelően, abban az esetben a lobby-t Tournament Draft, Summoners Rift-re állítsátok be.

Bizonyosodjatok meg arról, hogy minden játékos készen áll.

6.4. Játékiók / Summoner Name

Az űrlapon megadott 5+1 játékos-nak az idézőneve meg kell, hogy egyezzen az előre leadott és a játékban megjelenő idézőnévvel.

6.5. Host választás

Mindig a megosztott Tournament Code-ot használjátok.

Amennyiben Tournament Code nélkül kell egy mérkőzést lejátszani, bármely csapat hostolhatja a mérkőzést, viszont köteles megosztania a szoba nevét és jelszavát az másik csapat részére.

Használjátok a mérkőzés kommenteket vagy a mérkőzés chat-et kapcsolattartásra. Amennyiben szükséges, a magasabban kiemelt csapat döntheti el, hogy melyik térfelet választja. (Magasabb kiemelt = kisebb szám, "seed" az ágrajz első sorában.) Mindig a kék, tehát bal oldal bannol/választ először.

6.6. Placeholder

Placeholder használata engedélyezett. Ez esetben kötelező tájékoztatnod az ellenfél csapatát. Játékon belüli chat használatával **mielőtt a játék elkezdődne**. Placeholder akkor használandó, amikor egy játékos nem rendelkezik egy hőssel, amelyet a csapata ki szeretne választani. Ez esetben az a játékos, akinek nincs meg az a bizonyos hős, egy véletlenszerű, nem gyakran játszott karaktert kell kiválasztania. Minden esetben magyarázzátok el rendesen, hogy az a hős, amit választott egy placeholder (a hősoket meg kell nevezni). Amint az ellenfél informálva lett, kiválaszthatod azt a hőst, és folytathatjátok a pick fázist. Amint befejeződött az összes hős kiválasztása, egy játékosnak el kell hagynia a hős választást, majd visszalépnie a lobbyba. Amint mindenki a helyén van, újra el kell kezdeni a hős választást, de most már mindenkinek a saját karakterét kell választani.

6.7. Játékos csere

Egy Best Of Three(BO3) mérkőzésen megengedett felállást vagy játékost cserélni két mérkőzés között.

6.8. Felállítás

Kérjük minden mérkőzésre írjátok be a felállást.

6.9. Játékbeli szabályzat

6.9.1. Játékosok száma

A mérkőzést 5 az 5 ellen kell lejátszani, viszont, ha valaki mégis hiányzik az egyik csapatból, akkor az 4 emberrel is lejátszható, de csak akkor, ha mind a két csapat beleegyezik.

6.9.2. Kifagyás / Disconnect

Ha egy mérkőzést nem Tournament Draft módban játszottok, a játék folytatódik. A szétkapcsolódott játékosnak amint lehetősége van rá vissza kell térnie a játékba.

6.9.3. Pause szabály

Tournament Draft módban a pause funkció használata csak különlegesen indokolt esetben engedélyezett, ilyen például a kifagyás. Egy pause nem tarthat tovább 10 percnél. Ennél hosszabb igénybevétel esetén, engedélyt kell kérni az ellenféltől vagy az Adminoktól, ha ezek nem teljesülnek a mérkőzés folytatódik. Játékos kifagyásnál engedélyezett a pause használata. Minden más esetben mindkét beleegyezésére szükség van a játék megszakításához, amit all chatbe jelezni kell. Játék újraindítása, csak akkor engedélyezett, ha mindkét fél készen áll a folytatásra és ezt jelezte is all chatbe. Amennyiben a pause hossza eléri a 10 percet és a meghosszabbításra engedélyt sem kapott, úgy folytatni kell a mérkőzést. A pause nem megfelelő használata kizáráshoz vezet. Bizonyítékként screenshotot kell készíteni a történésekről és azt feltölteni a Discord szerverre.

6.9.4. Újrajátszás szabályai

Az új mérkőzésen is az előző bannokkal és pickekkel kell játszani és nem megengedett a játékos csere. Ha egy játékos nem tud semmilyen módon vissza csatlakozni egy elindult mérkőzéshez (pl: bug) és a mérkőzés még nem tart régebb óta mint 1 perc, akkor új mérkőzést kell indítani. Ebben az esetben kötelező screenshot-ot feltölteni a bugról.

6.9.5. Mérkőzés vége

Ha egy csapat megsemmisíti az ellenfél nexust vagy feladja a meccset, úgy a mérkőzésnek vége.

6.10. Illegális tevékenységek

Bármilyen cselekvés, amely jogosulatlan előnyhöz juttat, az szigorúan tilos. Beleértve a bármilyen bug használatát. Mindenesetben kitiltással jár a versenyről.

6.11. Nézők (Spectators)

Spectator meghívása csak akkor engedélyezett, ha mind a két csapat beleegyezik. Kivételt képez ez alól az admin csapat és minden olyan személy, akik engedélyt kaptak erre (pl. shoutcasterek vagy streamerek). Ha a hivatalos közvetítő csatorna szeretné a meccset közvetíteni, te azt nem utasíthatod vissza. Csak olyan spectatorok meghívása javasolt, akikben megbíztok. Nem engedélyezett óvást kezdeményezni egy mérkőzés után, hogy panaszkodjatok velük kapcsolatban, amikor beleegyeztek az elején.

7. Általános

7.2.1. Szabályváltozások

A szervező fenntartja a jogot, hogy a jelen szabálykönyvben felvázolt szabályokat módosítsa, eltávolítsa vagy más módon módosítsa, további értesítés nélkül. A szervező fenntartja magának a jogot, hogy egyénileg elbírálja azokat az eseteket, amelyek nem kifejezetten támogatottak vagy szerepelnek részletesen a szabálykönyvben, vagy szélsőséges esetekben még a jelen szabályzat ellen is bírálják a fair play és a sportszerűség fenntartásának érdekében.

7.2.2. A szabályzat érvényessége

Ha a szabálykönyv valamelyik rendelkezése érvénytelen vagy megvalósíthatatlan részben vagy egészben, ez nem érinti a jelen szabálykönyv fennmaradó részének érvényességét. Az érvénytelen vagy nem kivitelezhető rendelkezés helyett megfelelő rendelkezést kell alkalmazni, amely legközelebb áll ahhoz a szándékhoz, amire a szabálykönyv értelmét és célját figyelembe véve szándékoztak volna.

7.2.3. Bizalmasság, titoktartás

Az óvások, support ticketek (segítségkérő jegyek), bármilyen beszélgetés a Time2Ace hivatalos személyeivel vagy adminisztrátorokkal folytatott egyéb levelezés tartalmát szigorúan bizalmasnak kell tekinteni. Ezeknek a publikációja tiltott a Time2Ace szervezőinek beleegyezése nélkül. Ennek a szabálynak a megszegése kizárással jár a versenyről.

7.2.4. Etikai kódex

Minden csapat és játékos beleegyezik abba, hogy megfelelő és tiszteletteljes módon viselkedjen más csapatok és játékosok felé. Illetve a közvetítők, adminisztrátorok és nézők felé. Bármilyen fajta zaklatásról azonnal szólni kell szervezőknek. A zaklatás magában foglalja, de nem korlátozódik a nemi identitásra és kifejezésre, az életkorra, a szexuális irányultságra, a fogyatékosagra, a fizikai megjelenésre, a testméretre, a fajra és a vallásra vonatkozó támadó állításokat vagy tevékenységeket.

A zaklatás olyan dolgokat is jelent, mint a nyilvános helyeken megjelenő szexuális képek, szándékos megfélemlítés, követés, fotózás vagy felvétellel való zaklatása, nem helyénvaló fizikai érintkezés és nem kívánt szexuális figyelem.

Ezek a korlátozások nem csak a csapatokra és a játékosokra vonatkoznak, hanem minden egyes, a liga egyik szakaszában részt vevő vagy jelenlévő személyre. Bárki, aki megszegi ezt a magatartási kódexet, büntethető, beleértve a kiutasítást és esetleg büntetőeljárást.

7.2.5. Nick nevek

A nick neveknek meg kell felelniük az Etikai kódexben megfelelőeknek.

7.2.6. Csapat név

A csapat névnek meg kell felelnie az Etikai kódexben megfelelőeknek.

7.2.7. Csapaton való változtatások

Bármilyen változtatás a csapaton csak az adminisztrátorok jóváhagyásával lehetséges. Ideértve, de nem kizárólag:

- Játékos hozzáadása, eltávolítása
- Csapatnév megváltoztatása

7.2.8. Kezdő játékosok és csapatfelállás

A csapatok kötelesek a selejtező megkezdése előtt 24 órával megnevezni azokat a tagokat, akik részt fognak venni a mérkőzésen. Ha a 24 órán belül bármilyen változás történik, azonnal szólni kell az adminisztrátoroknak. Ezek elmulasztása büntetéshez vezethetnek.

7.2.9. Screenshot készítése

Minden csapatnak kötelező screenshotot készítenie a játék végén a statisztikai oldalról. Majd ezután azt fel kell tölteni a meccs oldalra. A fájl névnek a meccs két csapatát kell tükröznie.

Pl.: Rift_vs_THR.jpg

Egy csapatból minimum egy játékosnak fel kell töltenie screenshotot a megfelelő discord szobába. Amennyiben egyik csapat sem tölt fel screenshotot, abban az esetben mindkét csapat 1-1 kizárásra kerül a selejtezőből.

7.3. Meccs óvás

7.3.1. Definíció

Az óvás olyan problémák megoldására szolgál, amely egy mérkőzéssel kapcsolatos, vagy annak kimenetelével végeredményével kapcsolatos. Ilyen lehet a mérkőzés előtt időpontváltoztatás kérése, vagy a mérkőzés során rossz beállítások, egyéb meccs közbeni szabálytalanságok.

7.3.2. Meccs óvás szabályai

7.3.2.1. Határidő az óvásra

Legkésőbb következő mérkőzésig kezdéséig van óvás nyitására lehetőség.

7.3.2.2. Az óvás tartalma

Az óvásnak tartalmaznia kell, hogy miért lett az nyitva, illetve minden olyan információt, amit tudni kell az esettel kapcsolatban. Egyszavas, nem kifejtett óvások elutasításra kerülhetnek. Például egy egyszerű „csalnak” nem tekinthető óvásnak.

7.3.2.3. Az óvásban lévő személyek

Az óvás során mindig csak egy játékos írhat, válaszolhat az óvásra csapatonként.

7.3.2.4. Az óvásban való viselkedés

Szigorúan tiltott az óvás során bármilyen nem az etikai kódex szerinti viselkedés.

7.4. Elérhetőség

Minden csapatnak a kijelölt kapcsolattartójának 24 órán belül a megadott email címen rendelkezésre kell állnia a szervezőknek.