

# A Hearthstone Magyar Kupa powered by Vodafone versenyszabályzata

## 1. LEÍRÁSOK

A Hearthstone Magyar Kupa powered by Vodafone szervezéséért és lebonyolításáért - a továbbiakban "Szervező"- az Esport Universum ZRT a felelős.

**1.1** - Minden egyes versenyen résztvevő játékos jelentkezésével elismeri, hogy az itt lefektetett szabályokat tudomásul vette és betartja.

**1.2** - Az itt leírt szabályok betartása kötelező, megszegésüket a Szervező a szabálysértés súlyossága alapján fogja büntetni.

**1.3** - Az egyes esetekben a végleges döntéseket a Szervező, vagy az általa megbízott versenybíró hozza meg. Ez esetenként, a körülményektől függően, felülbíráhatja az itt leírt szabályokat is.

**1.4** - A Szervező fenntartja a döntés jogát az itt nem leírt esetekben is.

**1.5** - A résztvevők regisztrációjukkal hozzájárulnak ahhoz, hogy adataik tárolásra kerüljenek a Szervező által, amit a Szervező kérésre azonnal töröl.

**Amennyiben a résztvevő 14 éven aluli, abban az esetben csak szülői engedéllyel vehet részt. Ebben az esetben az engedélyt adó szülő kérésére is törlésre kerülhetnek a jelentkezés során megadott adatok.**

**1.6** - A Szervező fenntartja a jogot, hogy bármikor, előzetes bejelentés nélkül változtasson a szabályzaton, hogy ezzel is gondoskodjon a verseny lezajlásának és sportszerűségének feltételeiről.

A szabályzat elkészítésének időpontja: **2018. 09.10.**

A szabályzaton végrehajtott utolsó módosítás időpontja: **2018. 09.20.**

**5. Formátum** kiegészítés: Online csoportkörök, Időlimit és pontosság

## 2. KOMMUNIKÁCIÓ

**2.1** - A Szervezővel a kapcsolatot a [hsverseny@esportuniversum.com](mailto:hsverseny@esportuniversum.com) email címen lehet felvenni.

**2.2** - A verseny hivatalos kommunikációs platformja a Discord. Ezt a csatornát kell használnia a résztvevőknek, amennyiben valamilyen problémás eset merülne fel. A verseny discord linkjét a regisztráció kezelése után kiküldött emailben kapják meg a játékosok.

**2.3** - Az esetleges panaszokat csak megfelelő bizonyítékok kíséretében tudja elfogadni a Szervező. Tehát legalább képernyőmentést (screenshot) kell készíteni minden kérdéses esetben és azt a Szervező felé továbbítani.

**2.4** - A játékosok közötti kommunikáció a verseny alatt a Toornament platform egy adott mérkőzés szobájában történik (az oldalon Lobby). Egymás Battle.net ID/Battle Tag-jét a mérkőzés lejátszásához is itt kell megadniuk egymásnak.

**2.5** - A Szervező által megbízott versenybírók által adott információ hivatalosnak minősül kommunikációs platformtól függetlenül.

### **3. - RÉSZVÉTELI FELTÉTELEK**

Minden a kupán részt vevő játékosnak meg kell felelni az alábbi feltételeknek:

**3.1** - A kupára minden 14. Életévét betöltött magyar állampolgár regisztrálhat. Amennyiben a játékos nem töltötte be 18. életévét, úgy a versenyben csak szülői hozzájárulással vehet részt. A regisztrációval 18 évet be nem töltött jelentkező elismeri, hogy a szülő tudomásul vette a szabályzatot és hozzájárult a részvételhez. A Szervező a verseny bármely szakaszában bekérheti írásos formában az itt mellékelt szülői hozzájárulást:

[http://hsverseny.hu/wp-content/uploads/2018/09/Szuloi\\_Hozzajarulo\\_Nyilatkozat.pdf](http://hsverseny.hu/wp-content/uploads/2018/09/Szuloi_Hozzajarulo_Nyilatkozat.pdf)

**3.2** - Minden jelentkezőnek rendelkeznie kell Hearthstone accounttal az európai (Europe) régióban.

**3.3** - A jelentkezésen leadott felhasználónevek, illetve battle tagek nem tartalmazhatnak semmilyen trágár, sértő, obszcén, rasszista kifejezést.

**3.4** - A Szervező által kért minden adatot a résztvevők kötelesek megadni. Amennyiben a regisztrációs folyamat alatt az adatok hibásak vagy hiányosak, abban az esetben a regisztráció nem kerül elfogadásra.

**3.5** - Ezen szabályzat mellett a játékosoknak meg kell felelniük a Blizzard által Hearthstone játékára vonatkozó használati feltételeknek. Ennek megsértése azonnali kizárást von maga után.

**3.6** - A játékosoknak el kell fogadniuk a két observer és az adminok barát felvételi kérelmét a Battle.net alkalmazásban, vagy a Hearthstone játékon belül.

### **4. MÉDIA**

A közvetítések joga Esport Universum ZRT tulajdona. Ez nem kizárólagosan magába foglal minden a versenyről készült videó- és hanganyagot is. Bármely versenyt érintő média tartalom közvetítéséhez, vagy felhasználásához az Esport Universum ZRT írásos engedélyre van szükség.

#### 4.1 Stream

A verseny online selejtezője alatt a résztvevők streamelhetik saját mérkőzéseiket.

### 5. FORMÁTUM

- **A verseny a Standard ligában zajlik, tehát minden paklinak meg kell felelnie a Standard formátum feltételeinek.**
- **Minden fordulóban a hasonló pontszámú játékosok kerülnek szembe egymással. Senki nem esik ki az egyes fordulók után. 8 lejátszott forduló után a legtöbb ponttal rendelkező 8 játékos jut be a döntőbe.**
- **A paklik a selejtező körökben titkosak, a döntőben résztvevőé nyilvános. A regisztrációkor leadott paklikat a selejtező előtt csak a versenybírók közvetlen engedélyével lehet cserélni és csak a check-in periódusig.**
- **A versenyben bármely szakaszában résztvevő játékosok paklijai nem tartalmazhatják az alábbi kártyákat:**
  - Whizbang
- **A játékosok részvételükkel elfogadják, hogy a versenyben legjobb tudásuk szerint, győzelemre törekedve fognak részt venni. Amennyiben szándékosan próbál valamelyik játékos más segíteni, vagy az időkorláttal visszaélni, azonnali kizárásban részesülhet.**
- **Amennyiben egy játékos nem jelenik meg egy adott mérkőzésen, az ellenfele automatikusan győztesnek minősül.**

#### 5.1 Online Csoportkörök Bo3 Conquest

- A verseny online selejtezője a Toornament platformon zajlik
- **A az online selejtező előtt másfél órával minden játékosnak meg kell erősítenie a részvételét. Ezt a Toornament oldalán a check in funkcióval teheti meg. Aki ezt elmulasztja, az nem vehet részt a selejtezőn.**
- Minden játékos **két** különböző paklit hoz erre a szakaszra, egy hőshöz csak egy pakli készíthető
- Az első játék előtt mindkét játékos leírja ellenfelének, hogy milyen hősszel fog játszani, majd paklit választ. A játékosoknak a pakli tartalmáról információt nem kell megosztaniuk.
- Az a játékos, aki az első fordulóban nyert, kötelezően paklit vált
- Az a játékos, aki az első fordulóban kikapott dönthet arról, hogy paklit cserél vagy megtartja az előzőt.

- Az a játékos, aki **mindkét** paklijával nyer egy-egy játékot, nyeri a mérkőzést.
- Az a játékos, aki már nyert egy paklijával játékot, nem használhatja azt a paklit a mérkőzés további játékaiban.

## Pontozás

A győztesek meccsenként 3 pontot kapnak, míg a döntetlen mérkőzések után 1-1 pont jár a versenyzőknek. A helyezéseket elsődlegesen a pontszám határozza meg.

Azonos pontszám esetén az ún. tiebreaker-ek alakítják ki a rangsort: elsődlegesen az ellenfelek nyerési aránya (tehát hogy hány játékot nyert meg, illetve veszített el a fordulók során), másodlagosan pedig a verseny során nyert játékok száma (%-osan kifejezve).

## Játék és technikai feltételek

- Egy hőshöz csak egy pakli készíthető.
- Minden játékosnak a saját kártyáit kell használnia.
- A játékosok leadott paklijai között csak a versenyen használtak szerepelhetnek
- Minden játékos kérhet képernyőmentést az ellenfele challenge képernyőjéről
- Minden játékos a saját eszközeiért, internetkapcsolatáért felel.
- Minden játékos a saját kártyáit és accountját kell, hogy biztosítsa.

**A selejtező után a Szervező el fogja kérni a rájátszáshoz szükséges paklikat, amelyeket a versenyzőknek meg kell adniuk minden további a Szervező által kért információval együtt 2018.09.23 22.00-ig.**

## Időlimit, Pontosság

**Minden kör maximum egy órán keresztül zajlik. Egy óra elteltével az aktuális a Toornament oldalán megjelenített eredmények alapján lezárjuk a kört. Tehát minden résztvevőnek vagy a mérkőzés végén, vagy egy órával a kör kezdete után jelentenie kell az eredményt. A versenybírók elsősorban ez alapján zárják le a kör eredményeit**

Amennyiben az egy óra lejártá után nem dőlt el a mérkőzés, abban az esetben az aktuális (legtöbb esetben 1-1 -es) eredménnyel az adminok lezárják a mérkőzést.

**Minden kör vége után, extrém kivételektől eltekintve, 15 percen belül indul a következő forduló. Arra kérjük a játékosokat, hogy ha valamilyen szabályszegést fedeztek fel, azonnal még a kör, vagy akár játék közben, de legkésőbb a következő kör elindulása előtt jelezzétek azt bizonyíték kíséretében a versenybíróknak, akik bele tudnak nézni a mérkőzésekbe.**

**Amennyiben az egy adott versenyző egyértelműen szándékosan húzza az időt, hogy ezzel jobb pontszámot szerezzen, azt a versenybírók kizárással fogják büntetni. A nem teljesen egyértelmű esetben a bírók dönthetnek a mérkőzés elvesztése vagy kizárás mellett.**

**Ha valaki észreveszi, hogy ellenfele húzza az időt, akkor azonnal jeleznie kell privát discord üzenetben a versenybíróknak és rögzítenie kell a történeteket (aktuális órával ellátott screenshotok, vagy videórögzítések).**

A kizárt játékosok minden további kört automatikusan elveszítik.

**Bizonyíték nélkül, lejátszott mérkőzések után nem áll módunkban orvosolni az esetleges panaszokat.**

Amennyiben egy játékos több mint 10 percet késik az adott forduló startja után, abban az esetben elveszíti az első játékot.

**Kifagyás**

Amennyiben egy játékos kifagy, vagy bármilyen oknál fogva elhagyja a játékot és nem tud visszatérni a megadott időn belül, úgy elveszíti az adott játékot. Ha 10 percen belül nem tudja folytatni a megmértetést, az egész mérkőzést elveszíti.

**5.2 Rájátszás**

A svájci fordulók végeztével a legjobb 8 helyezést elért játékos Budapesten a Vodafone székházában mérkőzhet meg a nyereményekért. A sorrendet a pontok összessége és a fent leírt helyosztók (tiebreakerek) fogják meghatározni.

A formátum marad Standard.

A rájátszás egyenes kieséses rendszerben zajlik, a harmadik helyezéért külön mérkőzést kell játszani Bo5 Conquest 1 banos formátumban.

Az offline döntő első körében a selejtezőn elért helyezés alapján mérkőznek meg a játékosok. (1. Vs 8., 2 vs 7., 3 vs 6., 4 vs 5)

**Minden játékos minden paklija nyilvános ebben a szakaszban**

**Rájátszás: BO5, Conquest, 1 ban**

- Minden játékos **négy** különböző paklit hoz erre a szakaszra, egy hőshöz csak egy pakli készíthető.
- A meccs kezdete előtt a játékosok az adminok segítségével ellenfelük egyik pakliját bannolják.
- Az első játék előtt mindkét játékos vakon választ paklit
- Az a játékos, aki az előző fordulóban nyert, kötelezően paklit vált
- Az a játékos, aki az előző fordulóban kikapott dönthet arról, hogy paklit cserél vagy megtartja az előzőt.
- Az a játékos, aki **három** paklival nyer játékot, nyeri a meccset.
- Az a játékos, aki már nyert egy paklijával játékot, nem használhatja azt a paklit a meccs további játékaiban.

**Döntő: BO7, Conquest, 1 ban**

- Mindkét játékos **öt** különböző paklit hoz erre a szakaszra, egy hőshöz csak egy pakli készíthető.
- A meccs kezdete előtt a játékosok az adminok segítségével ellenfelük egyik pakliját bannolják.
- Az első játék előtt mindkét játékos vakon választ paklit
- Az a játékos, aki az előző fordulóban nyert, kötelezően paklit vált
- Az a játékos, aki az előző fordulóban kikapott dönthet arról, hogy paklit cserél vagy megtartja az előzőt.
- Az a játékos, aki **négy** paklival nyer játékot, nyeri a meccset.
- Az a játékos, aki már nyert egy paklijával játékot, nem használhatja azt a paklit a meccs további játékaiban.

## 6. Büntetések

A szabályok megszegéséért a Szervező (nem kizárólagosan) az alábbi büntetéseket szabhatják ki esetektől függően:

- Figyelmeztetés
- Játék elvesztése
- Mérkőzés elvesztése
- Eddig megszerzett pontokból levonás
- Versenyből való kizárás
- Eltiltás a jövőben megrendezendő versenyektől
- Játék account felfüggesztésének kérelmezése

## 7. Nyeremény

**Minden döntőbe jutott játékos értékes tárgynyereményekben részesül.**

**A fődíj, amit az első helyezett kap meg, egy all inclusive utazás és páros VIP belépő a Vodafone Magyarország jóvoltából a 2019-es ESL IEM Katowice rendezvényre.**

**Ezeken felül az Esport Universum ZRT jóvoltából 200.000 Forintos pénznyeremény kerül az alábbi módon kiosztásra:**

**Első helyezett: 100.000 Ft**  
**Második helyezett: 60.000 Ft**  
**Harmadik helyezett: 40.000 Ft**

## **8. Adatvédelem**

**A versenyen való részvételhez szükséges, a Szervező által kezelt adatok a következők:**

- **Teljes név**
- **E-mail cím**
- **Battle ID/Battle Tag**
- **Packli**
- **Nick**
- **Discord tag**

**A fent leírt adatokat Szervezője és annak megbízottjai látják.**

**A döntőbe jutó 8 játékosról a későbbiekben további adatokat kérhet a Szervező, erről külön adatvédelmi nyilatkozatot állítanak ki.**

## **Szerzői jogok**

Jelen szabályzat a The War Room tulajdona. A szerző fenntartja a szabályzattal kapcsolatos minden jogot. A szabályzat bármely részének, vagy egészének felhasználása a szerző engedélye nélkül szigorúan tilos. A jelenlegi dokumentum használatát a szerző engedélyezte.

A szerző fenntartja a jogot a dokumentum tartalmának módosítására előzetes figyelmeztetés nélkül.

A dokumentum jelenlegi formája a szerző tudomása szerint pontos és a valóságnak megfelelő