



BECUP 2011

STARCRAFT II VERSENYSZABÁLYZAT

TARTALOM

1 ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

1.1 ÁLTALÁNOS INFORMÁCIÓK

1.2 ÁLTALÁNOS MEGHATÁROZÁSOK

1.3 A JÁTÉKOK MENETÉRE VONATKOZÓ SZABÁLYOK, ELVÁRÁSOK ÉS JÁTÉKBEÁLLÍTÁSOK

1.4 A VERSENY LEBONYOLÍTÁSA

1.4.1 ELŐZETES TERVEK

1.4.2 CSOPORTMÉRKŐZÉSEK

1.4.3 A RÁJÁTSZÁS — DOUBLE ELIMINATION (DE) FÁZIS

1.4.4 A NAGYDÖNTŐ

1.5 REPLAY KEZELÉS

2 FIGYELMEZTETÉSEK ÉS BÜNTETÉSEK

3 EGYÉB SZABÁLYOK, MEGJEGYZÉSEK

4 COMPO-GÉPEKRE VONATKOZÓ SZABÁLYOK

5 GYAKRAN HASZNÁLT RÖVIDÍTÉSEK

6 SZERZŐI ÉS JOGI INFORMÁCIÓK

1 ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

1.1 ÁLTALÁNOS INFORMÁCIÓK

1.1.1 A Budapest Esport Cup (BECUP) egy olyan rendezvény, ahol a nevezett játékosok több játékkategóriában mérhetik össze tudásukat előre meghatározott rendszer szerinti szabályozott keretek között.

1.1.2 A BECUP 2011 ennek a rendezvénysorozatnak azon állomása, ami 2011. augusztus 26-tól 28-ig tart.

1.1.3 A rendezvény minden játékkategóriájához szigorú szabályok tartoznak, melyeket a BECUP Team állított össze. A BECUP Team fenntartja a jogot az alábbi szabályok előzetes figyelmeztetés nélküli megváltoztatására. Ezen változások a becup.hu weboldalon lesznek publikálva.

1.1.4 A játékosok, akik neveznek a BECUP rendezvényre, elfogadják és tudomásul veszik ezeket a szabályokat, illetve azt, hogy a főadmin döntésével felülírhatja vagy megmásíthatja ezen szabályokat, ha a körülmények erre okot adnak.

1.1.5 A verseny szervezőit ún. adminisztrátorok (admin) segítik. A játékosok bármely technikai és/vagy a lebonyolítással kapcsolatos problémával fordulhatnak hozzájuk. A verseny ideje alatt döntéseiket és utasításait a játékosoknak tiszteletben kell tartaniuk, s az esetleges vitás kérdésekben a legvégső szó a verseny főadminjéé.

1.1.6 A verseny ideje alatt a játékosoknak lehetővé kell tenniük az adminok számára, hogy ellenőrizhessék a gépeiket, configjaikat, futó programjaikat stb.

1.1.7 A versenyen az előzetesen elfogadott szabályok és a fair play szelleme érvényes. Az inkorrekt és sportszerűtlen viselkedés büntetést (például pontlevonást), súlyosabb esetben kizárást vonhat maga után.

1.2 ÁLTALÁNOS MEGHATÁROZÁSOK

1.2.1 A játék megnevezése: StarCraft II: Wings of Liberty

1.2.2 A játék verziója: az éppen aktuális, legfrissebb verziója a SC2-nek.

1.2.3 A verseny típusa: 1 az 1 ellen (1v1).

1.2.4 A verseny módja: melee.

1.2.5 A játékok sebessége: faster.

1.2.6 Az összes játékot az európai Battle.net szerveren kell lejátszani.

1.2.7 Játékos: Az a személy, aki a nevezési díjat befizette és a meghatározott időben elfoglalta a kijelölt helyét.

1.2.8 A versenyen használt pályák (map pool):

- GSTL GSL Terminus RE,
- GSTL GSL Xel'Naga Caverns,
- GSTL GSL Crossfire SE,
- GSTL GSL Metalopolis,
- GSTL GSL Crevasse,
- Tal'Darim Altar LE,
- ESL The Shattered Temple,
- ESL Shakuras Plateau.

1.2.9 Egy meccs addig tart, amíg az egyik játékos teljesen el nem pusztítja ellenfelét vagy amíg egyikük fel nem adja. Feladni a meccsből való kilépéssel lehet, a fair play szellemében „gg”-t és egyéb jókívánságokat beírva.

1.2.10 A verseny elején csoportokba osztva, majd utána a rájátszásban ún. „double elimination” rendszerben dőlnek el a továbbjutók, illetve a nyertes személye. A csoportkörök alatt mindenki játszik mindenkivel Bo3 alapokon. A rájátszás meccsei Bo3 és Bo1 (felső, illetve alsó ág) szerint zajlanak. A felső ági döntő Bo5, az alsó ági döntő Bo3, míg a nagydöntő pedig Bo7 típusú meccssorozattal dől el.

1.2.11 A csoportkörök alatt előre meghatározott sorrendben és pályákon kell lejátszani a meccseket, míg a rájátszásban az első pályát vétózással kell meghatározni. Ez után a vesztes választ következő pályát, amennyiben még kell meccset játszaniuk (tehát Bo1-re nem vonatkozik).

1.2.12 A vétózás menete: A map pool összes pályáján végigmenve a játékosok felváltva

meghatároznak egyet-egyét, amelyeken nem szeretnének játszani mindaddig, amíg csak egy pálya marad. Ezen a megmaradt pályán kell elkezdeni az összecsapást. A vétózás kezdőjét közös megegyezés alapján döntenek el a játékosok, ha nem megy, marad a jól bevált pénzfeldobás. Történhet szóban vagy írásban (pl. a játékon belül).

1.2.13 A mérkőzések végén a nyertes félnek kell leadnia az eredményt. Ekkor mindkét fél számára lehetőség van jelezni, ha szabálysértés történt, illetve ha óvni kívánnának.

1.3 A JÁTÉKOK MENETÉRE VONATKOZÓ SZABÁLYOK, ELVÁRÁSOK ÉS JÁTÉKBEÁLLÍTÁSOK

1.3.1 Minden nevezettnek rendelkeznie kell Battle.net accounttal, hozzá pedig az eredeti játékkal.

1.3.2 Az egész verseny folyamán a játékosoknak azzal a fajjal kell végig játszaniuk, amit a verseny legelső játékában választottak (ez lehet Terran, Protoss, Zerg vagy random), ellenkező esetben a játékos a versenyből való kizárásban részesülhet.

1.3.3 A játékosoknak azon a néven kell játszaniuk, amin regisztráltak. A verseny kezdete előtt az adminoknál lehet kérni a nevek módosítását (erre a szervezőknek a lebonyolítás miatt van szüksége!), de erre csak egyszer van lehetőség, onnantól a verseny végéig mindenkinek a megadott néven (accounttal) kell játszania.

1.3.4 A játékosoknak figyelemmel kell követniük a verseny alakulását, és a megadott időben jelen kell lenniük játékokra készen. A játékos az esetleges késésével a versenyből való kiesést kockáztatja.

1.3.5 Minden mérkőzés a kitűzött időpontban kezdődik. Maximum 5 percet késhet egy játékos a mérkőzésről. Ha ezután sincs a helyén, akkor az ellenfele kapja meg a meccsért járó pontokat vagy a továbbjutást. Egyéni esetben a jelenlévő fél kérheti az adminoktól, hogy a fair play szellemében várjanak többet az ellenfelére, de ezt csak ésszerű, a verseny lebonyolítását nem veszélyeztető ideig lehet megtenni.

1.3.6 Egy meccs indítása előtt, még a „Lobby”-ban mind a két játékosnak világosan ki kell fejeznie, hogy készen áll.

1.3.7 Két játékos közötti döntetlen szituáció esetén, a döntést a szervezőkre kell bízni.

1.3.8 Játék közben kötelező az állapotodat „Busy”-re állítani.

1.3.9 Az értesítéseket (notification) ki kell kapcsolni.

1.3.10 Teljes képernyős (full screen vagy windowed full screen) módban kell játszani.

1.3.11 Az automatikus replay felvételnek engedélyezettnek kell lennie.

1.3.12 Minden játékos 5 perc szünetre jogosult két meccs között.

1.3.13 Ha az elkezdett játékban a 3. perc előtt (nem a játékos hibájából) megszakad a játék (vagy bármilyen okból játszhatatlanná válik), akkor azt újra kell játszani.

1.3.14 Ha a 3. perc után szakad meg a játék valamilyen okból kifolyólag, akkor a játékosok és az admin dönthet úgy (a játék állása alapján), hogy az befejezett meccsnek tekintendő. A győztes személyét ilyenkor az admin határozza meg a játékosok segítségével. A szervezők dönthetnek úgy is, hogy ha nehéz megítélni a játék kimenetelét, akkor a meccset újra kell játszani.

1.3.15 A chat használata elsősorban a játék eleji és végi jókívánásokra/köszönésekre engedélyezett, az ellenfél szándékos zavarása és az illetlen üzenetek figyelmeztetést, majd kizárást eredményezhetnek.

1.3.16 Bárminemű chat-típusú kommunikáció a játékos aktuális ellenfelén és az adminokon kívül tilos! Emellett instant messengerek (MSN, Skype, ICQ stb.), internet böngésző(k) és VoIP (Voice over IP) szoftverek futtatása is tiltott játék közben (Ventrilo, TeamSpeak, Mumble, Skype stb.), mivel ezek egy esetleges csalás gyanúját erősíthetik.

1.3.17 A játék megállítása (pause) csak szoftver/hardverhiba, illetve vészhelyzet esetén engedélyezett, a játék folytatása pedig csak a másik beleegyezésével lehetséges. Pause esetén egy admint értesíteni kell annak megtörténtéről.

1.3.18 Indokolatlan pause esetén a játékos figyelmeztetésben részesül.

1.3.19 Spectator/Observer csakis a szervezők által meghatározott személy lehet. A játékosoknak a szervezők/adminok kérésére kötelezően helyet kell biztosítaniuk a közvetítés végett.

1.3.20 Tilos mindenfajta segédprogram (cheat) használata, amely a játékost jogosulatlan előnyhöz juttatja. Ha valaki ilyen programot használ vagy csak tárol a gépén, annak nem csak kizárás, de 1 éves eltiltás is a büntetése a BECUP csapat rendezvényeiről.

1.3.21 Kommunikációs célokra a Battle.net-en belül a BECUP – vagy annak foglaltsága esetén a későbbiekben meghatározott – nevű csatorna (channel) kerül használatra.

1.3.22 Ha valamely játékos szerint probléma merült fel egy meccsel kapcsolatban, azt annak lejátszása után (extrém esetben közben) rögtön jeleznie kell az adminok számára. Utólagos reklamációt nem áll módunkban kezelni.

1.3.23 Bármilyen bug direkt történő használata tiltott, s annak elkövetője figyelmeztetésben részesül.

1.3.24 A győztes játékosnak a lejátszott összecsapás után rögvest el kell juttatnia egy adminhoz/szervezőhöz a nyertes nevét. Amennyiben erre nem kerül sor, figyelmeztetésben részesül.

1.3.25 A játékosok kizárólag tiszta StarCraft II telepítéssel (és patchekkel) játszhatnak. A játékhoz

tartozó fájlokat nem módosíthatják.

1.3.26 A játékbírók (adminok) bármikor felfüggeszthetik vagy leállíthatják bármelyik mérkőzést.

1.3.27 Tilos szándékosan vesztésre játszani.

1.3.28 Ha bármilyen problémát/visszaélést észlel az egyik játékos, akkor csak extrém esetben kell a játék szüneteltetését választani. Elsősorban meccs végén van azonnali(!) lehetőség, hogy a visszaéléseket a játékosok jelezzék az adminoknak, akik majd meghozzák a megfelelő döntést.

1.4 A VERSENY LEBONYOLÍTÁSA

1.4.1 ELŐZETES TERVEK

1.4.1.1 A verseny szervezői törekedni fognak mind arra, hogy megfelelő mennyiségű meccset játszhasson mindenki, mind arra, hogy a verseny lebonyolítása igazságos legyen és ezáltal valós sorrendet tükrözzön.

1.4.1.2 A nevezett játékosok száma alapján dől el, hogy hány csoportba, illetve hány fős csoportokba lesznek a játékosok beosztva. A várt, 24 főnyi nevezett esetén négy darab hat fős csoport lesz, amelyekből az első négy jut tovább a rájátszásba, míg mondjuk 40 főnél nyolc darab öt fős csoport várható.

1.4.1.3 Ha nem ideális számú (kettő és hatványai) csoportot kell indítani, akkor elképzelhető, hogy a szétlövésben egyesek, a kiemelés sorrendjében (ld. az 1.4.2.2-es pontot) meccs nélkül (freewin) jutnak tovább.

1.4.1.4 A verseny szervezői vigaszágat szerveznek a csoportokból kiesetteknek. Ennek formátuma a helyszínen dől el (lehet fun módokkal, lehet 2v2 stb.), nyereség nem jár a győztesnek.

1.4.2 CSOPORTMÉRKÖZÉSEK

1.4.2.1 A nevezettek csoportokba lesznek beosztva. A csoportok beosztása a főadmin és/vagy a két főszervező feladata, ami a nevezettek névsorának teljessé válásával a lehető leghamarabb megtörténik.

1.4.2.2 A nevezett játékosok alapján a szervezők kétszintű kiemelést készítenek. Minden csoportba bekerül két-két kiemelt játékos, akiket teljesítményük és eredményeik szerint a főadmin és/vagy a

két főszervező oszt be egy-egy csoport élére. Ezek után a megmaradt játékosok véletlenszerűen lesznek besor(s)olva az így kialakított csoportokba. A kiemelések célja a jobb játékosok korai összekerülésének/kiesésének megakadályozása, s ezáltal a valós erőssorrendnek a verseny végeredményéhez való minél jobb megközelítése.

1.4.2.3 A csoport minden játékosa játszik mindenkivel (round robin) Bo3 alapon, előzetesen meghatározott pályasorrendben.

1.4.2.4 Minden csoport első 4 helyezettje jut tovább a double elimination (DE) fázisba. Annak eldöntésére, hogy mely csoportból mely játékosok jutnak tovább, pontozásos rendszert használunk. Egy megnyert, Bo3-as alapú összecsapás 1 pont, a veszített pedig 0 pont. Miután a csoportmérkőzések vége, az alábbi kritériumok (prioritási sorrendben) döntenek el egy-egy csoport végleges állását:

- Magasabb számú szerzett pont;
- egymás elleni eredmény;
- büntetőpontok száma/megléte;
- pótmérkőzés vagy pénzfeldobás.

1.4.2.5 A csoportok kiesett játékosai részt vehetnek a vigaszági versenyben (ld. 1.4.1.4-es pont).

1.4.2.6 A csoportmérkőzések az előre megadott időben, pályákon és sorrendben, Bo3 rendszerben zajlanak.

1.4.3 A RÁJÁTSZÁS – DOUBLE ELIMINATION (DE) FÁZIS

1.4.3.1 A csoportok legjobb játékosai fixált ágrajz szerint küzdenek meg egymással. Szétlövés dönti el, hogy ki kerül alsó vagy felső ágra. Amelyik játékos kikap felső ágon, az lekerül alsó ágra, amelyik pedig ott is kikap, az kiesik a versenyből. Ezen szisztéma szerint a felső ág győztese kerül össze a döntőben az alsó ág győztesével.

1.4.3.2 Az egyes párharcok Bo3, vagyis két győzelemig tartó összecsapásokon dőlnek el a felső ágon, míg az alsó ágon Bo1-gyel. Az elődöntő felső ágon Bo5, míg az alsó ágon Bo3 rendszerben kerül lejátszásra.

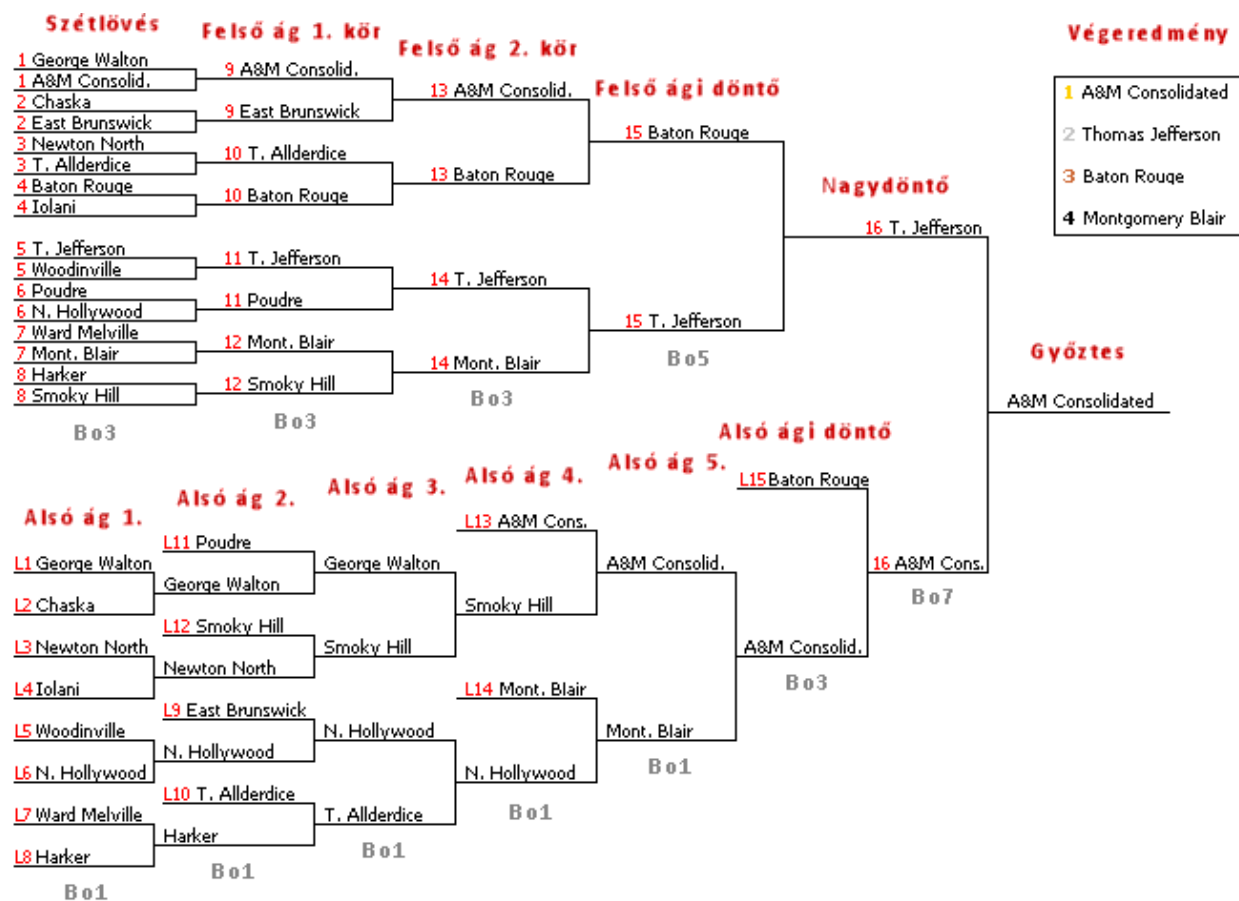
1.4.3.3 A mérkőzések pályáit az 1.2.12-es pont alapján vétó rendszerrel döntenek el a játékosok, az összecsapások sorrendjét és idejét pedig a szervezők által megadott ágrendszer szerint kell

lejátszani.

1.4.3.4 Megjegyzés #1: a rájátszásban nincs döntetlen.

1.4.3.5 Megjegyzés #2: a vigaszág és az alsó ág nem ugyanaz.

1.4.3.6 Melléklet: a DE fázis zempléttetése:



1.4.4 A NAGYDÖNTŐ

1.4.4.1 Az 1.4.3.1-es pont alapján a felső és alsó ág győztesei jutnak a nagydöntőbe.

1.4.4.2 A két játékos Bo7, azaz négy nyert meccsig tartó küzdelem alapján dönti el, hogy ki nyeri a versenyt. A felső ág továbbjutója a meccssorozat megkezdése előtt egy győzelmet automatikusan megkap. Az 1.2.12-es pont alapján a játékosok vétókkal döntenek a pályák sorrendjéről, de a nagydöntőben az első pályát az alsó ágról érkező választja (tehát nem sorsolás vagy megegyezés útján dől el).

1.4.4.3 Az első (illetve akár a második és harmadik helyezett is) a verseny volumenéhez/lehetőségeihez képest nyereségben részesül, melynek pontos összegéről és a tárgynyereségek mibenlétéről a becup.hu weboldalon értesülhet bárki, amint az meghatározásra került. A nyereségeket a díjátadón lehetséges átvenni.

1.5 REPLAY KEZELÉS

1.5.1 A replayeket minden esetben el kell menteni a következő formában: játékos1-vs-játékos2-game#, ahol a "#" azt jelöli, hogy hányadik meccs volt. Ha egy összecsapásnak vége, a győztes játékosnak kötelező a replayt eljuttatni az adminok/szervezők számára (feltölteni a kijelölt helyre). Amennyiben erre nem kerül sor, a győztes játékos figyelmeztetésben részesül és a vesztes lesz kénytelen elküldeni/feltölteni.

1.5.2 Ha egyik játékos sem tud replayt felmutatni, mind ketten a versenyből való kizárásban részesülnek.

1.5.3 Az 1.3.11-es pont alapján kötelezően be kell legyen kapcsolva a replayek automatikus mentésének funkciója.

2 FIGYELMEZTETÉSEK ÉS BÜNTETÉSEK

2.1 A játékos kisebb kihágásai figyelmeztetést érnek, míg nagyobb volumen esetében az adott mérkőzés elvesztésével vagy akár azonnali kizárással is sújtható.

2.2 Egy játékos maximum két figyelmeztetésben részesülhet a verseny folyamán, a következő (ergo harmadik) ilyen esetben a versenyből való kizárással sújtandó.

2.3 Két különféle figyelmeztetés között nincs különbség, tehát például egy elfelejtett eredményleadás egyenértékű egy, a chat szabályainak megszegése miatt kapott figyelmeztetéssel.

2.4 Az adminok és szervezők dönthetnek úgy, hogy jelen szabályzat bármely pontjának megsértése és/vagy figyelmen kívül hagyása figyelmeztetést von maga után.

2.5 Az 1.3.20-as pont alapján nem csak a versenyből való kizárással, de bizonyos – akár örökös – ideig tartó eltiltásra is büntethető egy játékos.

2.6 A szabálysértések elbírálása és a büntetések kiszabása a főadmin, illetve az admin gárda hatásköre. Akár minden esetet egyedien és saját belátásuk szerint is elbírálnak, de irányadóként mindenképpen jelen szabályzat tekinthető.

2.7 Nem csak az ebben a szabályzatban foglaltak megszegése/figyelmen kívül hagyása érhet figyelmeztetést, kizárást stb. Indokolt esetben az adminok egyebekért is szabhatnak ki büntetést.

3 EGYÉB SZABÁLYOK, MEGJEGYZÉSEK

3.1 A játékosoknak joguk van óvást kezdeményezni, illetve config checket kérni, ha úgy érzik, hogy az ellenfél szabálytalan eszközöket használt a mérkőzés alatt. Az óvás díja 3000 Forint. Ha az óvás jogosnak bizonyul, a játékos visszakapja a befizetett összeget, azonban ha az óvásban feltételezett problémák nem bizonyosodnak be, úgy nem kapja vissza a befizetett óvási díjat. Az óvást a mérkőzés végeztével azonnal be kell jelenteni. Amennyiben ez nem történik meg, a játékos nem óvhat.

3.2 Pause használata, azaz a játék megszakítása csak komoly esetben engedélyezett. Indokolatlan használata figyelmeztetést von maga után! Ha van rá lehetőség, akkor már a pause előtt is szólni kell az ellenfélnek, hogy szünetre számítson.

3.3 A játékosokat a verseny folyamán játék közben zavarni tilos.

3.4 Hangszóró/hangfal használata nem engedélyezett.

3.5 A szabályzat el nem olvasása nem mentesít fel annak betartása alól.

3.6 A szervezők fenntartják a jogot a szabályzat megváltoztatására.

3.7 A szervezők dönthetnek úgy, hogy egyes mérkőzéseket – a kiemelt figyelemre való tekintettel – a színpadon játszatják le.

4 COMPO-GÉPEKRE VONATKOZÓ SZABÁLYOK

4.1 A compo-gépeket (színpadi gépeket) csak egy-egy mérkőzés erejéig biztosítja egy játékosnak a szervezőgárda.

4.2 Akik a compo-gépeken játszanak, saját maguknak kell perifériákról és driverekről gondoskodniuk. Ezeket a drivereket nekik kell telepíteniük a szervezőgárda által megszabott időn belül.

4.3 A játékosoknak 20 percük lesz meccsek előtt a compo-gépek configolásával tölteni. Ha valaki nem jelenik meg időben a meccs kezdése előtt, akkor elesik ettől a lehetőségtől. A mérkőzés végeztével – amint az admin felszólítja őket – távozniuk kell a színpadról, illetve a compo-gépektől.

4.4 Minden játékosnak a compo-gépekről is a saját Battle.net accountjával kell a játszania.

4.5 A compo-gépekkel kapcsolatosan felmerülő plusz kérdések elbírálása az adminok hatásköre, minden esetben ők döntenek a vitás kérdésekben.

5 GYAKRAN HASZNÁLT RÖVIDÍTÉSEK

5.1 Admin: A BECUP rendezvény szervezői, póló alapján könnyen felismerhetők, az SC2 részleg körül is lesz belőlük elég. Bármilyen technikai és egyéb, a versenyt érintő problémával fordulhatnak hozzájuk a játékosok.

5.2 Bo#: Best of #. Például Bo3 esetében két nyert meccsig kell játszani, ha 2-0 állás alakul ki, akkor a harmadik meccs már nem kerül lejátszásra. Bo5 esetében 3, Bo7-nél 4, míg Bo1-nél egy nyert meccsig tart egy-egy összecsapás.

5.3 Cheat: Olyan program vagy kiegészítő, ami tisztességtelen előnyhöz juttatja a játékost a társaival szemben.

5.4 Compo-gép: Olyan számítógép, amit a szervezők biztosítanak a játékosoknak a színpadi játékhoz.

5.5 Config check: Egy eljárás, amit a játékos indítványozhat, ha úgy érzi, hogy ellenfele tisztességtelen eszközöket használt a mérkőzés alatt.

5.6 Double elimination: Olyan két ágú kieséses rendszer, ahol a győztes ágba történő veszteség után a játékosoknak még van egy lehetőségük újra eljutni a Nagy Döntőbe és elérni az első helyezést. A vesztes ágból kiesve a játékosok nem játszanak tovább.

5.7 Driver: Olyan program vagy összetevő, ami egy-egy eszköz megfelelő használatát teszi lehetővé. Fontos, hogy a játékosok magukkal hozzák a versenyre az egyes perifériáikhoz (egér, billentyűzet stb.) tartozó drivereiket.

5.8 Map pool: A választható pályák. A hivatalos mérkőzések csak ezeken folyhatnak a verseny alatt.

5.9 Pause: A játék rövid szüneteltetése.

5.10 Periféria: Fülhallgató, billentyűzet, egér stb.

6 SZERZŐI ÉS JOGI INFORMÁCIÓK

6.1 Ezen dokumentum a BECUP csapat tulajdona. Másolása, felhasználása a BECUP rendezvényein kívül bármilyen más célra csak a szerzők írásos engedélyével lehetséges.

6.2 A dokumentumot készítette és szerkesztette: Minya „Darc1n” Gábor és Tabajdi „Pene” Péter.

6.3 A dokumentumot lektorálta: Csányi „akira” István.

6.4 Ha bármi kérdés merülne fel a szabállyal és/vagy a versennyel kapcsolatban, azt akár a helyszínen is megkérdezheti bárki az adminoktól vagy e-mailben az akira kukac becup pont hu címen.

6.5 Jelen szabályzat alapjául/forrásául a következő anyagok szolgáltak:

- DreamHack Summer 2011 StarCraft II szabályzat,
- BECUP 2009-2011 Counter-Strike szabályzat,
- ESL StarCraft II 1on1 szabályzat.

Utolsó módosítás: 2011. július 29., Pene