

## Pólus Center Game of Gamers FIFA 23 verseny VERSENYKIÍRÁS

### 1. Pólus Center Game of Gamers Gran Turismo verseny

1.1 A Verseny kiírója és Szervezője: Pólus Center (a továbbiakban: „Szervező”)

1.2 Elérhetőségei: polus@cpipg.com

Telefonszám: +36 1 910 5914

Cím: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

1.3 A Verseny neve: Pólus Center Game of Gamers FIFA 23 verseny. A Verseny rövidített elnevezése: GoG FIFA 23 (a továbbiakban: „Verseny”).

1.4 A Verseny kategóriája: helyszíni tournament.

1.5 A Verseny alapjául szolgáló videojáték: FIFA 23 (játékkiadó: EA Sports)

1.6 A Verseny kategóriája a Versenyzők száma szerint: egyéni

1.7 A Verseny kategóriája:

a) Playstation 5 kategória (offline).

1.8 A verseny módjai: 2 db offline verseny

1.9 A Verseny időpontja: 2022. november 12. – 13.

1.10 A Verseny helyszíne: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

1.11 A Versenyen a jelen Versenykiírásban foglaltak szerint nevezett Versenyzők vesznek részt (a továbbiakban: „Versenyző”).

### 2. ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

2.1 A Versenyzők Kick-off játékmódban mérkőznek meg egymással.

2.2 A mérkőzés beállításai két darab 5-5 perces időtartamú félidőből áll (rendes játékidő). A félidők között szünet van. A szünet maximális hosszát a FIFA 23 határozza meg.

2.3 A verseny mérkőzéseinek lebonyolítása, beleértve azok teljeskörű előkészítését, és a mérkőzéseket követően felmerülő utólagos feladatok elvégzését is, a fő-admin (a továbbiakban „Fő-Admin”) feladata.

2.4 A Fő-Admin általános jogkörrel jár el a jelen pontban foglalt feladatokkal kapcsolatosan. A Fő-Admin a jelen Versenykiírásban foglalt kommunikációs platformokon kommunikál és kapcsolatot tart a Versenyzőkkel a mérkőzések során és azon kívül is.

2.5 A Fő-Admin köteles - a fenti, általánosan megfogalmazott feladatokon túl - elvégezni minden olyan feladatot, melyet a jelen Versenykiírás kifejezetten a Fő-Admin feladatkörébe utal.

2.6 A Fő-Admin munkáját más adminok segíthetik. Az adminok munkáját a Fő- Admin irányítja, őket utasíthatja.

2.7 Amennyiben a Versenyző legkésőbb a mérkőzés megbeszélte kezdési időpontját követő 8 (nyolc) perc elteltével bármely okból nem áll készen

a mérkőzés megkezdésére és a mérkőzést nem kezdi meg, úgy a mérkőzést automatikusan a másik Versenyző számára kell jóváírni, azaz a másik Versenyző tekinthető az adott mérkőzés győztesének (3-0-as gólaránnyal).

2.8 A Versenyző a Játékot a mérkőzés közben megállíthatja vagy jelezheti a Játék megállítása iránti igényét, amennyiben erre egészségügyi ok, vagy hardware probléma vagy más nyomós ok szolgál. A Versenyző köteles a Játék megállítását megindokolni még a megállítást megelőzően vagy azt követően. Amennyiben a megállítást oka nem orvosolható a megállítástól számított 5 percen belül, a győzelmet a másik Versenyzőnek kell jóváírni.

2.9 A Versenyző köteles az e-mail fiókját (beleértve a levélszemét fiókot) rendszeresen ellenőrizni, és biztosítani annak állandó, üzemszerű működését, és rendszeresen ellenőrizni a versenyszervezőktől kapott e-mail üzeneteit.

2.10 A Verseny során a jelen Versenykiírás határozza meg, hogy egy-egy Versenyző melyik másik Versenyzővel játssza az adott mérkőzését és milyen szabályok alapján jut tovább a következő párharcra.

#### 2.11 Rendezvény

a) a MAGENT-BTL KFT. által biztosított hardverhez adathordozót, vagy bármilyen egyéb eszközt csatlakoztatni tilos. A Versenyző saját eszközök (különösen kontroller, fejhallgató) használatára kizárólag a Fő-Admin előzetes jóváhagyását követően jogosult.

b) a mérkőzés kijelölt időpontban történő megkezdése előtt a Fő-Admin ellenőrzi az érintett hardvereket, a játék beállításait, valamint a Versenyző által esetlegesen használt saját eszközöket.

c) amennyiben az offline rendezvény során a Versenyző neki felróható okból lecsatlakozik a játékról (mérkőzésről), úgy a mérkőzést automatikusan jóvá kell írni a másik Versenyzőnek, azaz a másik Versenyző lesz a mérkőzés győztese. Amennyiben a lecsatlakozás a Versenyzőnek fel nem róható okból történt és a Versenyző nem tud 60 (hatvan) másodpercen belül újra csatlakozni, úgy a Fő-Admin dönt arról, hogy a mérkőzés visszaállítható-e az eredeti pontra vagy annak közeli állapotára. Amennyiben a mérkőzés az eredeti pontra vagy annak közeli állapotára nem állítható vissza, úgy a Fő-Admin az eset körülményeinek mérlegelésével dönthet úgy, hogy elrendeli-e a mérkőzés újakezdését. Vita esetén a Fő-Admin az eset körülményeinek figyelembevételével maga dönti el, hogy a lecsatlakozás a Versenyzőnek felróható okból következett-e be.

d) a Versenyzők saját ételt és italt nem vihetnek a konzolokhoz.

### 3. A VERSENY JÁTÉKSZABÁLYAI

3.1 A Verseny a jelen Versenykiírásban foglaltak szerint kerül megrendezésre és lebonyolításra.

A versenyen 12 éven felüli játékosok vehetnek részt. A 16 év alatt szülői hozzájárulás szükséges a versenyen való részvételhez.

### 4. PLATFORM

#### 4.1 Platform

a) A Verseny a következő platformon kerül lebonyolításra: Challenge.

### 5. NEVEZÉS ÉS RÉSZVÉTELI FELTÉTELEK

5.1 A nevezés módja: helyszíni nevezés

5.2 A nevezésnek legkésőbb a nevezési időszak végéig meg kell érkeznie a Szervezőhöz.

5.3 A nevezési időszak: November 12-én és 13-án 10:00-11:00 között

5.4 A nevezés ingyenes, nevezési díj nincs.

5.5 A nevezéshez szükséges adatok: Nevezési (név, telefonszám, e-mail-cím) űrlapban írtak

5.6 A Versenyző a Versenyre vulgárisnak, sértőnek minősülő, vagy egyébként a Fő-Admin által egyéb indokolt okból elfogadhatatlannak minősített karakternévvel (nickname) nem nevezhet. A Versenyzőnek a Verseny alapjául szolgáló játékban használt karakterneve (nickname) a Verseny során nem változtatható meg.

5.7 További nevezési feltételek:

a) A Versenyző a helyszínen bemutatja érvényes személyazonosító igazolványát.

5.8 A Versenyen a Versenyző csak abban az esetben vehet részt, amennyiben az összes jelen 5. pontban foglalt nevezési és részvételi feltételeknek megfelel.

5.9 A versenyre helyszíni regisztráció lehetséges, amennyiben az ágrajznak megfelelően rendelkezésre állnak szabad helyek, és a nevezési feltételeknek megfelel.

5.10 Az Offline verseny lebonyolítási szabályai:

a) a Challenge az Offline döntő első mérkőzése előtt a Versenyzőket véletlenszerű gépi sorsolással rendezi csoportba (bárki összekerülhet bárkivel);

b) A nevezők csoportba sorsolása után elindulnak a selejtezők. A csoportmérkőzések párosításonként egy mérkőzésig tartanak és az a játékos nyer, aki több gólt rúg. Amennyiben az állás döntetlen, úgy pontostozkodás történik. A győztes 3 pontot, döntetlen esetén 1 pontot, vereség esetén 0 pontot kap a játékos. A csoportból az a két játékos jut tovább, aki a legtöbb pontot szerezte. A csoport végső sorrendjét az

alábbi sorrendben súlyozzuk:

- 1) Megszerzett pontok,
- 2) Egymás elleni eredmény
- 3) Gól különbség
- 4) Rúgott gólok száma. Amennyiben ezek alapján se lehet eldönteni a sorrendet, akkor egy helyosztó mérkőzésen döntjük el a továbbjutó sorsát.

c) A rájátszás egyenes kieséses egy mérkőzéses rendszerben (ágrajzos struktúrában) kerülnek lebonyolításra, azaz a párharcból az Versenyző jut tovább, aki a mérkőzés alatt több gólt szerez. Azonos gólszám esetén hosszabbítás majd, ha ott sem sikerül eldönteni tizenegyes párbaj dönt a továbbjutás sorsáról.

## 6. NYEREMÉNY

6.1. A versenyző, a különböző helyezésekért eltérő Nyereményben részesülnek.

1. helyezett

- Nitro Concepts S300 Atomic Green gamer szék és kupa a Pólus Center jóvoltából
- GAMER Mystery Geekbox meglepetés csomag XL-es méretben a GeekCorner jóvoltából
- páros mozijegy ajándékutalvány a Pólus Mozi jóvoltából

2. helyezett

- SAMSUNG Full HD monitor és kupa a Pólus Center jóvoltából
- GAMER Mystery Geekbox meglepetés csomag M-es méretben a GeekCorner jóvoltából
- páros mozijegy ajándékutalvány a Pólus Mozi jóvoltából

3. helyezett

- COOLER MASTER MS110 COMBO billentyűzet és egér és kupa a Pólus Center jóvoltából
- GAMER Mystery Geekbox meglepetés csomag S-es méretben a GeekCorner jóvoltából
- páros mozijegy ajándékutalvány a Pólus Mozi jóvoltából

6.2. A Szervező kizárja a Versenyből azt a Versenyzőt, akinek a Nyereményt azért nem lehet átadni, mert a nevezés során feltüntetett adatai nem valósak, hiányosak vagy tévesek, vagy a Versenyző egyéb okból nem felel meg a jelen Versenykiírásban írt személyi vagy bármely más feltételeknek.

6.3. A Versenyző téves adatszolgáltatásából eredően az Szervezőt semmilyen felelősség nem terheli.

6.4. A nyertes Versenyző Nyereményének átvétele előtt személyazonosságát személyazonosító igazolványával köteles igazolni.

A Nyeremény nem ruházható át.

6.5. Amennyiben a Nyereményt a hatályos törvények értelmében adó terheli, annak megfizetése a Szervezőt terheli. A Szervezőt a Nyeremények fentiek szerinti átadásán és adóvonzatuk kiegyenlítésén kívül további kötelezettség nem terheli.

## 7. JÁTÉKBEÁLLÍTÁSOK

7.1. A Verseny során a következő játékbeállítások kötelezően alkalmazandók.

7.2. A FIFA 23 Kick-off játékmód következő játékszabályai:

- Játékmód: Kick Off
- Stadion: Kihívó fél stadionja
- Játékidő: 5 perces félidő
- Játékos attribútumok: Nincs megszüntve -
- Nehézség: Világklasszis (Difficulty level: World Class)
- Játékmenet: Alapbeállítás normal (Normal)
- Sérülés: Bekapcsolva (Injuries: OFF)
- Les: Bekapcsolva (Offsides: ON)
- Kezezés: Kikapcsolva (Handballs: OFF)
- Időpont: 20:00 (Time of Day: 08:00 PM)
- Évszak: Tavasz (Season: Spring)
- Időjárás: Tiszta (Weather: Clear)
- Idő / Eredmény kijelzés: Bekapcsolva (Time/Score display: ON)
- Kamera (offline): TV Közvetítés (Camera: Tele Broadcast)
- Radar: 2D.
- FIFA Trainer: Kikapcsolva (OFF)
- Auto Switching és egyéb segítségek gyári beállítások alapján.
- Különleges csapatokkal nem lehet részt venni (SoccerAID, Klasszikus11, Kivéve AFC Richmond)

## 8. FEGYELMI SZANKCIÓK, SZABÁLYSZEGÉS

8.1. A Fő-Admin jogosult kizárni a Versenyzőt abban az esetben, amennyiben a Versenyző megszegi a jelen Versenyszabályzatban foglalt szabályokat (különös tekintettel az in-game szabályozásra) vagy a FIFA sportágban követendő általános elvárásokat, standardokat, kötelező játékbeállításokat figyelmen kívül hagyja vagy a fair play, tiszteletudó viselkedés és az együttműködés alapvető szabályait megszegi (a továbbiakban együtt „Szabályszegés”).

8.2. A Fő-Admin a Versenyzővel kapcsolatos kizárás esetén a Versenyzőt közvetlenül tájékoztatja.

## 9. SZERZŐI JOGOK

9.1. Offline rendezvényen a Szervező jogosult a Versenyről bármilyen

audiovizuális felvétel készítésére vagy ilyen felvétel készítésének engedélyezésére és felhasználására, ideértve különösen a nyilvánossághoz való közvetítés jogát (például a Verseny streamelése vagy egyéb platformon vagy technikákkal történő közvetítése). Az audiovizuális felvételek jogtulajdonosa a Szervező.

9.2. A Versenyző – a jogszabályban foglalt kivételekkel – különösen nem jogosult az offline rendezvényről Versenyről készült felvétel többszörözésére, terjesztésére, nyilvános előadására, sugárzással vagy másként bármilyen módon a nyilvánossághoz való közvetítésére, átdolgozására és kiállítására. Bármilyen ilyen tevékenység szigorúan tilos.

9.3. A Versennyel kapcsolatos bármilyen szerzői jogi jogsértést megvalósító

felhasználás esetén a Szervező a Versenyzővel szemben közvetlenül felléphet és az általa szükségesnek tartott lépéseket megteheti.

## 10. A VERSENY SZELLEMI ALKOTÁSAI ÉS A VERSENYZŐ PROFIL ANYAGAI

10.1. A Versenyző a Versenyre történő nevezéssel kifejezetten elismeri, tudomásul veszi és hozzájárulását adja ahhoz, hogy a Szervező a Versenyző szerzői vagy egyéb jogi védelem alá eső szellemi alkotását/alkotásait – különösen ideértve a Verseny során a Versenyző által használt karakternevet (nickname-et), avatar-t, gamer tag-et vagy skin-t, előadóművészi tevékenységnek minősülő tevékenységét, a Versenyző által létrehozott adatbázist -, továbbá védjegyét (a továbbiakban mindezek együttesen: „Versenyző Szellemi Alkotások”) a Verseny lebonyolításához, a kapcsolódó promóciós és marketing tevékenységekhez, valamint a Verseny közvetítéséhez szükséges mértékben, időbeli és térbeli korlát nélkül, ingyenesen felhasználhassa.

10.2. A Versenyző a Versenyre történő nevezéssel szavatolja, hogy a Versenyző Szellemi Alkotások felhasználása harmadik személyek semmilyen szerzői vagy egyéb jogát nem sérti, a Versenyző az ebből eredő bármilyen jellegű költségért, kárért, igényért felelősséggel tartozik. Ilyen esetben a Versenyző saját költségén megvédi a Szervező ellen, a Versenyző Szellemi Alkotásokhoz fűződő jogok megsértése miatt előterjesztett igényekkel szemben és köteles az ilyen igényekkel kapcsolatban a Szervezőt kártalanítani, ideértve, de nem kizárólagosan a Szervező oldalán felmerülő jogi, adminisztratív, kiadásokat, kártérítés, vagy peren kívüli megegyezés összegét.

10.3. A Versenyző engedélyezi, hogy a Szervező a képmását, nevét, hangfelvételét, valamint háttértörténetét (a továbbiakban mindezek együttesen: „Versenyző Profil Anyagok”) felhasználhassa. Az ilyen felhasználás különösen kiterjed arra, hogy a Szervező a Versenyzőről a

Verseny és a Nyeremény átadása során kép- és hangfelvételt készítsen és azt bármilyen médiafelületen – különösen, de nem kizárólagosan közösségi média csatornáin – közzé tegye, valamint a Versenyzőt vagy a Versenyző Profil Anyagokat a Játékkal összefüggésben bármilyen módon és médiafelületen megemlítsse.

10.4. A Versenyző tudomásul veszi, hogy a jelen pontban írtak szerint a Versenyző Szellemi Alkotások és/vagy Versenyző Profil Anyagok felhasználására a Szervező jogosult, azonban nem köteleles.

## 11. VAGYONI értékű JOGOK, MARKETING

11.1. A Versenyhez kapcsolódó valamennyi vagyoni értékű jog – különösen ideértve a marketing- és médiajogokat – jogtulajdonosa a Szervező.

11.2. A Szervező előzetes és kifejezett írásbeli hozzájárulása nélkül a Versenyző semmilyen módon nem jogosult arra, hogy a Versenyen való részvételét kereskedelmi, üzleti céllal bármilyen módon felhasználja, ideértve – különös tekintettel a 13. pontban foglaltakra is – a Szervezőt megillető szellemi tulajdonjogok használatát, felhasználását is.

11.3. A Versenyző vállalja, hogy a Szervező ésszerű és indokolt kérésének megfelelően részt vesz meghatározott, a Versenyhez kapcsolódó promóciós eseményeken, interjúkon.

11.4. A Versenyző a Tournament bármely offline rendezvényén való részvétellel kijelenti és tudomásul veszi, hogy

- a) a Versenyt nem streameli vagy közvetíti bármilyen más módon sem nyilvánosan sem magánhasználatra semmilyen platformon akár élőben akár felvételtől részleteiben, vagy egészében;
- b) Szervező előzetes hozzájárulása nélkül nem folytat vagy segít elő semmilyen marketing- vagy hasonló tevékenységet a Versennyel összefüggésben, ideértve a Versenyen történő ilyen tevékenységeket is.

## 12. KIZÁRÁS

12.1. Amennyiben a Versenyző a Versenyen egy mérkőzésen jogosulatlanul szerepel, akkor az adott mérkőzést automatikusan jóvá kell írni az ellenfél részére – azaz az ellenfél Versenyzőt az adott mérkőzés győztesének kell nyilvánítani – és a jogosulatlanul szereplő Versenyző a Versenyből azonnali hatállyal kizárásra kerül.

12.2. A Szervező a 15.1 pontban meghatározottakon túl jogosult arra, hogy a FIFA 23 játékkidőjének (EA Sports) ilyen irányú felhívása esetén kizárjon a Versenyből minden olyan Versenyzőt, akinek magatartása a FIFA23 játékkidőjének (EA Sports) megítélése szerint bármely okból szabályellenes vagy amely alkalmas arra, hogy a FIFA23 megítélését hátrányosan befolyásolja. A Versenyző a jelen pontban

írtakat kifejezetten tudomásul veszi és a Versenyen való részvétellel kifejezetten lemond arról, hogy a Szervezővel szemben ezzel összefüggésben bármilyen igényt, követelést vagy kártérítést érvényesítsen.

12.3. A Versenyző tudomásul veszi és elfogadja, hogy amennyiben a Versenyből kizárásra kerül, a Szervező a nyilvánosság számára a Versenyző Versenyből történt kizárásának tényét a szükséges mértékben és módon kommunikálhatja a nyilvánosság felé és ezzel összefüggésben a Versenyző a Szervezővel szemben semmilyen igényt nem érvényesíthet.

### 13. A SZERVEZŐ FELELŐSSÉGÉNEK KIZÁRÁSA ÉS KORLÁTOZÁSA

13.1. A Verseny alapjául szolgáló játék technikai infrastruktúrájának tartalma, teljesítménye, üzenet- és adatátviteli-, valamint válaszadási sebessége a kiszolgáló technológia függvénye, és ez által ezeket kedvezőtlenül befolyásolhatja olyan, a Szervezőn kívülálló tényező, mint például (de nem kizárólagosan) kapcsolati hiba, a szerver számítógépek teljesítménye, a hálózati leterheltség, a hálózati torlódás, a lefedettség, valamint a biztonságos hálózati kapcsolat fenntartása. A Szervező az e pontban írtakból fakadó mindennemű felelősségét kizárja.

13.2. A Versenyző a Versenyen kizárólag saját felelősségére vesz részt.

13.3. A nevezés során megadott adatok hiányosságáért/hibájáért (például névelírás, címelírás, téves vagy nem valós adat feltüntetése) és az ebből eredő esetleges egyéb következményekért a Szervező felelősséget nem vállal.

### 14. EGYÉB rendelkezések

14.1. A Szervező jogosult a Verseny során offline lebonyolított minden mérkőzést rögzíteni, arról felvételt készíteni, és annak felhasználásáról önállóan dönteni, a versenyző előzetes hozzájárulása vagy engedélye nélkül. A versenyző a nevezés elküldésével nyilatkozik arról, amennyiben bejut az offline döntőbe részt vesz az eseményen és egyben vállalja az is hogyha eljut a nagy döntő offline eseményéig ott is megjelenik.

14.2. Az offline rendezvény helyszínére történő utazást a Versenyző saját maga a saját költségére köteles megszervezni.

14.3. A Versenyző beleegyezik, hogy a Szervező hírlevél formájában tájékoztathassa.

14.4. Óvás esetén óvási díj nincs. Az óvást a Fő-Adminnak indokolással benyújtani a Szervező Versenyszabályzatában foglalt szabályok betartásával. Az óvással kapcsolatban a Fő-Admin dönt.

14.5. Indokolt esetben, a Verseny zavartalan lebonyolításának céljából a Szervező jogosult arra, hogy a jelen Versenykiírást a fentiekben



meghatározott időpontokat követően is módosítsa továbbá, hogy a jelen Versenykiírásban nem szabályozott kérdésekben is kötelező erejű döntést hozzon. A Szervező kifejezetten fenntartja magának a jogot a jelen Versenykiírás bármilyen módon történő módosítására, ideértve a Versenykiírás visszavonását és/vagy a Verseny törlését is. Az erre vonatkozó tájékoztatást a Szervező a Verseny egyéb közleményeivel azonos nyilvánosságot biztosítva közzéteszi. A jelen pontban foglaltakat a Versenyző a Versenyre történő nevezéssel kifejezetten tudomásul veszi és elfogadja.