



Egyetemi E-sport Kupa 2025
powered by K&H

League of Legends

Játékspecifikus szabályzat

Érvényes: 2025.03.24-től

Utoljára frissítve: 2025.03.24.

Tartalomjegyzék

1. Kiemelt szabályok	4
1.1. Alapszabályzatok	4
1.2. Életkor	4
1.3. Hallgatói jogviszony	4
1.4. Profi Játékosokra vonatkozó szabályzat	4
1.5. Tartózkodási hely	5
1.6. Csapatkompozíció	5
1.7. Beugró játékosok	5
1.8. Játékfiókok	5
1.9. Eltiltások	5
1.10. Azonosítás	5
1.11. Kommunikáció	6
2. Verseny lebonyolítása	6
2.1. Országos összegyetemi selejtező	6
2.1.1. Formátum	6
2.1.2. Sorsolás	6
2.1.3. Fordulók lebonyolítása (BO1)	6
2.1.4. Fordulók lebonyolítása (BO3)	6
2.2. Online rájátszás szakasz	7
2.2.1. Online rájátszás sorsolás	7
2.2.2. Online rájátszás ütemezése és időpontjai	7
2.2.3. Oldalválasztás (Bo1)	8
2.2.6. Halasztás/Mérkőzésmozgatás	9
3. Játékbeállítások	9
3.1. Mérkőzések menete	10
3.1.1. Országos összegyetemi selejtező	10
4. Keretfeltöltési szabályok	10
5. Mérkőzésbizonyítékok	10
5.1. Screenshot	10
5.2. Csalás bejelentése	11
6. Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó szabályok	11
6.1. Mérkőzés előtt	11
6.1.1. Összegyetemi selejtezők alatt	11
6.1.2. Online rájátszás szakaszban	11
6.1.3. Késés esetén	11
6.1.4. Előkészületek a összegyetemi selejtezők alatt	12
6.1.5. Nem megfelelő summoner név	12
6.1.6. Nem megfelelő csapatnév	12
6.1.7. Játékosok száma	12
6.1.8. Visszajelzés online rájátszás mérkőzésekre	13
6.1.9. Lineup leadás	13
6.2. Mérkőzés közben	13
6.2.1. Újrjátszás szabályai	13

Érvényes: 2025.03.24-től

Utoljára frissítve: 2025.03.24.

6.3. Mérkőzés vége	13
6.4. Mérkőzés feladása	13
6.5. Illegális tevékenységek	14
6.6. Nézők	14
6.7. Mérkőzés után	14
6.7.1. Eredmény leadása	14
6.7.2. Lezárt mérkőzések	14
6.7.3. Meccs óvás	14
6.7.4. Határidő az óvásra	14
6.7.5. Óvás tartalma	14
6.7.6. Az óvásban való viselkedés	14
6.8. Diszkvalifikáció	15
6.9. Kizárás	15
6.9.1. Kizárás okai	15
7. Kiegészítések	16
7.1. Szabályváltozások	16
7.2. A szabályzat érvényessége	16
7.3. Bizalmasság, titoktartás	16
8. Játékosok technikai felkészültsége	16
8.1. Technikai problémák	16
8.2. Internet	16
8.3. Nicknevek	16
9. Közvetítés	17
9.1. Observerek	17
9.2. Saját játék közvetítése	17
10. Díjazás	17
11. Változáskövetés	17

1. Kiemelt szabályok

1.1. Alapszabályzatok

Az Egyetemi E-sport Kupa powered by K&H (továbbiakban: továbbiakban verseny, egyetemi verseny) állomásaira az ebben a dokumentumban foglalt játékspecifikus szabályzaton felül a HUNESZ (Magyar E-sport Szövetség) általános szabályzatai érvényesek. Ezen dokumentumok:

- [A Magyar E-sport Szövetség Versenyszabályzata](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség Fegyelmi szabályzata](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség Etika Kódexe](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség Etikai és gyermekvédelmi szabályzata](#)
- [Az Egyetemi E-sport Kupa powered by K&H 2025 Versenykiírása](#)

1.2. Életkor

Az Egyetemi E-sport Kupa powered by K&H különböző szakaszain csak 16 évnél idősebbek vehetnek részt. A 16 és 18 év közötti játékosoknak kötelező legkésőbb a kupa kezdetéig szülői beleegyezést e-mailes (verseny@hunesz.hu) úton eljuttatni a szervezők felé. A kitöltendő dokumentumok a [HUNESZ hivatalos oldalán](#) letölthetőek.

1.3. Hallgatói jogviszony

Minden résztvevőnek szükséges egy magyarországi egyetem regisztrált hallgatójának lennie. A továbbiakban részt vehet:

- Olyan hallgató aki még a nemzetközi esemény vége előtt diplomázik le.
- Passzív féléven lévő hallgató.
- Olyan hallgató aki egyetemet váltott pl. Erasmus miatt (annak az egyetemnek a színeiben jogosult a versenyzésre, ahol aktuálisan tanul).

1.4. Profi Játékosokra vonatkozó szabályzat

GCD-ben regisztrált játékosnak szükséges írásos engedélyt kapnia a saját csapatától, a ligában amiben játszik, illetve a Riot Games-től. Bármelyik hiányában a játékos nem vehet részt az eseményen. Továbbiakban Nem akkreditált ERL, vagy ERL liga 2. Osztályában versenyző játékosnak írásos engedéllyel szükséges rendelkeznie saját nemzetközi csapatától, illetve a ligától amiben játszik.

1.5. Tartózkodási hely

A verseny pillanatában minden játékosnak az **európai kontinens + Nagy Britannia** területén szükséges tartózkodnia. **A részvétel ezen területeken kívülről nem engedélyezett.**

1.6. Csapatkompozíció

A maximálisan megengedett csapatlétszám 7 fő, ami 5 kezdő és 2 csere játékosból adódik össze. Egy csapatnak legalább 5 játékosal kell rendelkeznie, hogy elindulhasson a versenyen. Egy csapatban

Érvényes: 2025.03.24-től

Utoljára frissítve: 2025.03.24.

maximum 2 magyar állampolgársággal **nem** rendelkező játékos szerepelhet. A verseny elsősorban magyar játékosoknak szól. Magyar állampolgárnak számít, minden olyan játékos, aki azt a hatályos magyar jogszabályoknak megfelelő dokumentumokkal igazolni tudja. Ezen felül lehetőség van külföldi játékosok szerepeltetésére, amennyiben az nem sérti a csapatkompozícióra vonatkozó szabályozásokat. Külföldi játékosnak számít az, aki nem rendelkezik sem magyar, sem pedig kettős állampolgársággal, nemzetiségét pedig a hatályos európai uniós jogszabályoknak megfelelően igazolni tudja. Kettős állampolgárság esetén a játékos eldöntheti melyik országot szeretné képviselni, amit a szervezők felé előzetesen emailben szükséges kommunikálni.

1.7. Beugró játékosok

Amennyiben egy csapat több, mint 5 játékosal rendelkezik, úgy játékoscsere engedélyezett a Bo3 mérkőzések között. Ha a mérkőzés már elkezdődött mind az öt felsorolt játékosnak részt kell vennie a mérkőzés végéig.

1.8. Játékiókok

A verseny egésze alatt, egy játékos kizárólag egy játékiókkal versenyezhet.

1.9. Eltiltások

- A verseny állomásain nem vehet részt olyan játékos akinek Riot fiókja eltiltás alatt van
- A versenyplatform, avagy játékiadó által kiosztott eltiltások/bannok/profiltörölések felülírják a versenyszabályzatot és akkor is vonatkoznak a játékosra, ha azt nem az adott esemény végett kapta.
- A versenyre érvényes a Fegyelmi Szabályzat, ami alapján a játékos sorozatos szabályszegésekért bizonyos számú fordulóról eltiltásban részesülhet.

1.10. Azonosítás

Amennyiben a versenybírók úgy döntenek, a játékosoknak hivatalos dokumentumokkal (személyi igazolvány, lakcímkártya, hallgatói jogviszony, Neptun képernyőkép) szükséges magukat igazolni. Az azonosítás megtörténhet a verseny közben, vagy pedig amikor egy csapat elérte a verseny következő fázisát. Az igazolás megtagadása azonnali kizárást von maga után.

1.11. Kommunikáció

A verseny alatt különböző félhivatalos/hivatalos csatornákat különböztetünk meg.

- E-mail: Az elsődleges hivatalos kommunikációs forma a verseny egésze alatt az email formában. Minden kiemelten fontos információt ezen csatornán keresztül közöl a szervezőség. Használt cím: verseny@hunesz.hu
- HUNESZ Intercom Discord: A verseny egésze alatt használatos játékos és versenybíró közötti direkt segítségnyújtás céljából, illetve az online rájátszásba jutott csapatokkal fontosabb mérkőzés előtti folyamatok egyeztetésére. Elérhető: <http://discord.gg/N4YSHEJ4Tm>

Érvényes: 2025.03.24-től

Utoljára frissítve: 2025.03.24.

2. Verseny lebonyolítása

2.1. Országos összegyetemi selejtező

A verseny online rájátszás szakaszába történő bejutás országos szinten megrendezett összegyetemi selejtezőkön lehetséges. Egy adott egyetem több csapattal is nevezhet, viszont minden játékos csak egy csapatban szerepelhet.

Azok a mérkőzések melyek kiemelt jelentőséggel bírnak, pl.: a verseny következő fázisába biztosít továbbjutást, mindig Bo3 formátumban kerülnek lebonyolításra. A selejtező többi fordulója BO1-ben fog zajlani. Összegyetemi selejtezők időpontja:

- 2025. Március 30. – 14:00
- 2025. Április 5. – 14:00
- 2025. Április 6. – 14:00

2.1.1. Formátum

A verseny lebonyolítása a nevezők számától függően Single, vagy Double Elimination rendszerben fog zajlani.

2.1.2. Sorsolás

Véletlenszerű sorsolás lesz alkalmazva.

2.1.3. Fordulók lebonyolítása (BO1)

A mérkőzés egy győzelemig tart.

2.1.4. Fordulók lebonyolítása (BO3)

A kvalifikáción belül azok a mérkőzések, amik a verseny következő szakaszába biztosítják a bejutást, két győzelemig tartanak. Példa BO3-as formátumra:

- 1. mérkőzés: "A" vs "B" – Mérkőzést „A” csapat nyeri – Összesített állás: 1:0
- 2. mérkőzés: "A" vs "B" – Mérkőzés „B” csapat nyeri – Összesített állás: 1:1
- 3. mérkőzés: "A" vs "B" – Mérkőzést „A” csapat nyeri – Összesített állás 2:1

Összesített eredmény: 2:1, "A" csapat nyerte a fordulót

2.2. Online rájátszás szakasz

Az országos összegyetemi selejtezőkről a következő csapatok jutnak az online rájátszás szakaszba.. Az első selejtezőről az 1. és 2. helyezettek, a másodikról és a harmadikról pedig az 1. helyezett csapat kvalifikálhat. Ez a négy csapat egészíti ki az előző évek eredményei alapján meghívott csapatokat. A szakasz felső-középső-alsó rendszerben zajlik (triple elimination).

Érvényes: 2025.03.24-től

Utoljára frissítve: 2025.03.24.

2.2.1. Online rájátszás sorsolás

Az Online rájátszás során meghívott csapat, csak bejutott csapattal találkozhat, melyet a 2.2.5 - ös szabály részletez.

2.2.2. Online rájátszás ütemezése és időpontjai

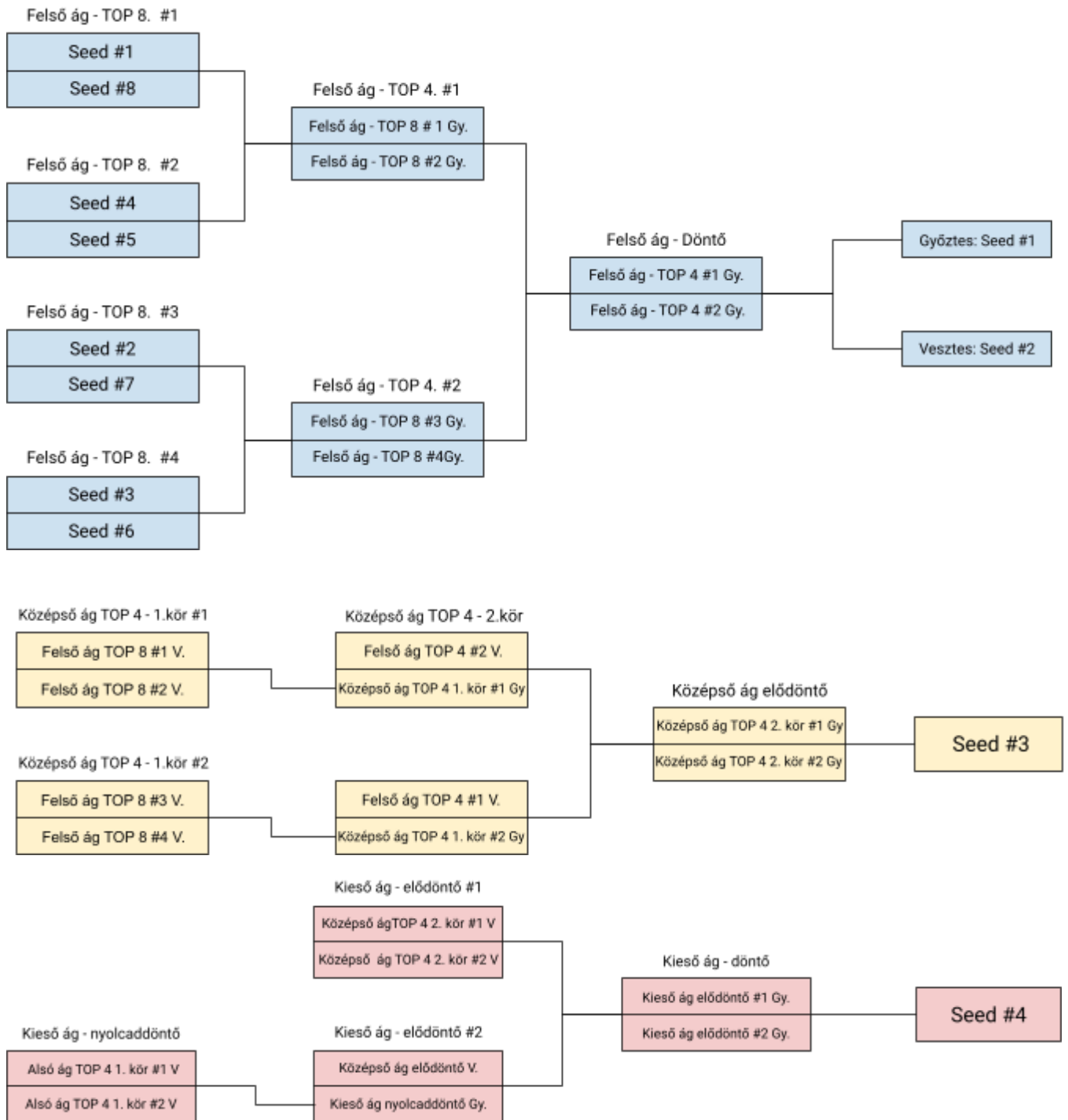
A rájátszás célja, hogy meghatározza, mely csapatok juthatnak a ki a helyszíni döntőre. A verseny formátuma Triple Elimination, melynek minden fordulója Bo3 formátumban kerül lejátszásra.

Játéknap	Fázis	Időpontja	Kezdés (CET)
Első játéknap	Felső ág TOP 8	2025. 04. 11.	18:30
Második játéknap	Középső ág TOP 4 1. forduló és kieső ág nyolcaddöntő	2025. 04. 14.	18:30 és 20:30
Harmadik játéknap	Felső ág TOP 4, és középső ág TOP 4 2. forduló	2025. 04. 18.	18:30 és 20:30
Negyedik játéknap	Felső ág döntő, és középső ág elődöntő	2025. 04. 22.	18:30 és 20:30
Ötödik játéknap	Kieső ág elődöntő, és döntő	2025. 04. 24.	18:30 és 20:30

A harmadik, negyedik és ötödik játéknapon lesz hivatalos közvetítés, melynek pontos meccseit a szervezőség a párosítások alapján határozza meg. Ezeken a napokon a második meccs résztvevőinek legkésőbb a mérkőzésük kiírt időpontjához képest 1 órával előbb készen kell állniuk. Jelen esetben ez 19:30-as időpontot jelent. A verseny lebonyolítását az alábbi ágrajz szemlélteti:

Érvényes: 2025.03.24-től

Utoljára frissítve: 2025.03.24.



2.2.3. Oldalválasztás (Bo1)

Az oldalválasztás joga minden esetben a kiírás szerint bal oldalon szereplő csapatnál van.

Érvényes: 2025.03.24-től

Utoljára frissítve: 2025.03.24.

2.2.4. Oldalválasztás (Bo3)

Az oldalválasztás joga első mérkőzésen a párosításban felül pozicionált csapatnál, következő mérkőzésen az attól ellentétes csapatnál, míg szükség esetén a 3. döntő mérkőzésen az a csapat választhat aki az általa megnyert mérkőzést gyorsabban fejezte be.

2.2.5. Sorsolás logikája

A pontos seed sorrend, amennyiben mind a 4 csapat meghívott intézmény elfogadja a meghívást a következőképp alakul:

1. BME meghívott csapata
2. ELTE meghívott csapata
3. SZE meghívott csapata
4. DE meghívott csapata
5. Első selejtező 1. helyezett
6. Első selejtező 2. helyezett
7. Második selejtező 1. helyezett
8. Harmadik selejtező 1. helyezett

Ezek alapján az 1. forduló párosításai a következő módon alakul:

- 1. párosítás: BME vs Harmadik selejtező 1. helyezett
- 2. párosítás: Debreceni Egyetem vs Első selejtező 1. helyezett
- 3. párosítás: ELTE vs Második selejtező 1. helyezett
- 4. párosítás: SZE vs Első selejtező 2. helyezett

2.2.6. Halasztás/Mérkőzésmozgatás

A közvetített mérkőzéseknek az eredetileg kiírt napon kell megtörténnie, mérkőzések mozgatására nincs lehetőség előre megnevezett módon. A pontos elbírálással kapcsolatban a versenybírók döntése meghatározó.

A nem közvetített mérkőzéseket közös megegyezéssel (ellenfél csapatával és versenybírókkal való Discordos egyeztetés után), legkésőbb a kiírt időpont másnapjának végéig lehet halasztani.

Példa: Amennyiben egy forduló 2025.04.11-re van kiírva, a következő forduló pedig 2025.04.14-én történne meg, úgy a 2025.04.11-re kiírt fordulót 2025.04.12-ei napra lehet mozgatni.

2.3. Helyszíni döntő

Az online rájátszás 4 továbbjutó csapata 2025. Április 30-án helyszínen fejezi be a versenyt, melyen a rájátszásban elért eredménye alapján kiemelését kap. Helyszín: Gamerland - Budapest Szentendrei út 89-95. 2. ép. 4. lház. I. em, 1033. A döntőbe jutott csapatok az esemény előtt hivatalos úton bővebb tájékoztatást fognak kapni.

Érvényes: 2025.03.24-től

Utoljára frissítve: 2025.03.24.

3. Játékbeállítások

A verseny különböző szakasza alatt kötelező a Tournament Code által diktált beállításokat alkalmazni. Technikai probléma, vagy egyéb szükség esetén, ha Custom Lobbyt szükséges csinálni, akkor a következő beállítások érvényesek:

- Játékszever: EU Nordic East
- Játékmód: 5vs5
- Map: Summoner's Rift
- Game type: Tournament Draft

3.1. Mérkőzések menete

3.1.1. Országos összegytemi selejtező

A játékosok kötelesek a verseny platform által biztosított Tournament Code rendszert használni a lobbiba való belépésre. Ennek megfelelően a mérkőzés menete:

1. Check-in használata a verseny kezdete előtt
2. Lobby létrehozása
3. Csatlakozás a lobby-ba
4. Mérkőzés lejátszása
5. Az eredmény automatikusan leadásra kerül
6. A csapat továbbjutását követően pedig a lépések ismétlése minden mérkőzés előtt!

4. Keretfeltöltési/csere szabályok

Amennyiben szükség van rá, a csapathoz hozzáadható cserejátékos (a megadott keretig) a csapatkompozícióra vonatkozó szabályok figyelembe vételével. Csak olyan játékos adható hozzá, aki nem jutott be az online rájátszás szakaszba másik csapattal és a keretből a leadott 5-ből 3 játékosnak meg kell maradnia a kezdő felállásban.

5. Mérkőzésbizonyítékok

5.1. Screenshot

- Minden mérkőzéssel kapcsolatos bizonyítékot (screenshot, replay stb) legalább 14 napig meg kell tartani. Általános esetben, ezeknek a bizonyítékoknak feltöltésre kell kerülni a mérkőzés részletek menüpontban.
- A mérkőzésekkel kapcsolatos bizonyítékok megamisítása büntetőpontokat von maga után. A feltöltött bizonyítékok elnevezésének mindig tükröznie kell azoknak tartalmát.

5.2. Csalás bejelentése

Csalással megvádolni az ellenfeledet csak megalapozott gyanúval és a bizonyítékok összegyűjtésével lehetséges óvás nyitásával a mérkőzés vége után maximum 20 perccel.

Érvényes: 2025.03.24-től

Utoljára frissítve: 2025.03.24.

Amennyiben streamelt meccsről van szó, úgy a streamben szereplő videó anyagok is felhasználhatóak.

Videós bizonyíték felhasználása esetén jegyzőkönyvet kell írnod. A jegyzőkönyvet emailen keresztül kell benyújtani pontosan, jól érthetően struktúrálva. Minden jegyzőkönyv, ami nem a megfelelő formában érkezik el lesz utasítva.

6. Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó szabályok

6.1. Mérkőzés előtt

6.1.1. Összegytemi selejtezők alatt

Minden csapatnak 10 perc áll rendelkezésére, hogy megjelenjen az adott mérkőzésen. (Mérkőzés időpont +10 perc). Ha csak egy vagy kettő játékos hiányzik, a versenybíró engedélyezhet még néhány percet.

6.1.2. Online rájátszás szakaszban

Közvetített mérkőzések esetén legkésőbb pontosan akkor kell elkezdődni, ahogyan az az előzetes ütemezés szerint kommunikálva lett.

Minden játékosnak legkésőbb a meccsoldalon kiírt időpont előtt 10 perccel meg kell érkeznie a lobbiba. Esetlegesen a megelőző meccs csúszása/korábbi vége miatt ez az időpont változhat, ezt a mérkőzés Discordon admin fogja definiálni.

Egy adott csapatnak, a hivatalosan kiírt időpont előtt legkésőbb 30 perccel, már készen kell állnia a mérkőzés elkezdésére.

Olyan közvetített mérkőzés esetén ami 20:30-ra van kiírva (2. közvetített Bo3 mérkőzés az adott napon) a csapatoknak legelőbb, a hivatalos kiírt időponthoz képest 1 órával készen kell állniuk a mérkőzés elkezdésére.

6.1.3. Késés esetén

Közvetített mérkőzés esetén amennyiben a csapat a mérkőzés hivatalosan kommunikált időpontjáig nem érkezik meg a lobbiba, 15 perc elteltével, úgy az első pályára vonatkozóan alapértelmezett vereség kerül beírásra. A 2. pályára való megjelenésre további 15 perc áll rendelkezésre, amennyiben a csapat ezen időhatáron belül sem tud megjelenni, úgy a teljes szériát elvesztette (noshow)

6.1.4. Előkészületek a összegytemi selejtezők alatt

Minden problémát próbáljatok meg elhárítani a meccs előtt. Kapcsolat vagy hardware probléma mely akadályozza a mérkőzés indítását súlyosabb esetben akár kizárással is büntetheti a csapatot, a kupa gördülékeny lebonyolítása érdekében.

- Ellenőrizzétek a lobby beállításait
- Bizonyosodjatok meg arról, hogy minden játékos készen áll.

Érvényes: 2025.03.24-től

Utoljára frissítve: 2025.03.24.

- Egy csapatjátékban, minden résztvevő csak egy Challengermode csapatban lehet. Ha egy résztvevő nem a csapat tagja,
 - o (a) Figyelmeztetés,
 - o (b) Kizárás,
 - o (c) Újrajátszás követheti, a körülményektől függően. Amennyiben ennek a gyanúja felmerül, a versenybírók részletesen megvizsgálják az ügyet

6.1.5. Nem megfelelő summoner név

Amennyiben az admin csapat úgy ítéli meg, hogy egy játékos summoner neve, nem összeegyeztethető a kupa értékrendjével, úgy kötelezhetik a játékost annak megváltoztatására.

Ezen felül játékosok által választott nicknevek és játékiók nevek nem tartalmazhatnak, vagy utalhatnak semmilyen vulgáris, politikai, vagy szexuális tartalomra, illetve nem tartalmazhatnak szponzor nevet.

6.1.6. Nem megfelelő csapatnév

Az idei évtől egy intézmény több csapattal is részt vehet a versenyen. Mivel előfordulhat, hogy egy meghívott egyetemről az összegyűjtési selejtezőről is bejut csapat, így azok fantázianevekkel kerülnek megkülönböztetésre. A csapatoknak nem kötelező megjeleníteni az egyetemet a nevükben, de hivatalos kommunikációban ez minden esetben megtörténik kiegészítésként.

Amennyiben az admin csapat úgy ítéli meg, hogy egy csapat fantázianeve, nem összeegyeztethető a kupa értékrendjével, úgy kötelezhetik a játékost annak megváltoztatására.

Ezen felül csapatok által választott csapatnév nem tartalmazhat, vagy utalhat semmilyen vulgáris, politikai, vagy szexuális tartalomra, illetve nem tartalmazhat szponzor nevet.

6.1.7. Játékosok száma

A mérkőzést 5 az 5 ellen kell lejátszani. A versenybírók a szabályzat ezen pontját felülírhatják a szituáció megvizsgálását követően.

6.1.8. Visszajelzés online rájátszás mérkőzésekre

Közvetített mérkőzés esetén amennyiben a csapat a mérkőzés hivatalosan kommunikált időpontjáig nem érkezik meg a lobbiba, 15 perc elteltével, úgy az első pályára vonatkozóan alapértelmezett vereség kerül beírásra. A 2. pályára való megjelenésre további 15 perc áll rendelkezésre, amennyiben a csapat ezen időhatáron belül sem tud megjelenni, úgy a teljes szériát elvesztette (noshow)

6.1.9. Lineup leadás

Lineup-ot leadni a meghatározott Discord szobában szükséges a mérkőzést megelőző 1. óráig

Példa: A mérkőzés 2025.04.22-én 18:30-kor kezdődik, így a csapatoknak a felállást 2025.04.21-én 17:30-ig kell leadni a közös szobában.

Érvényes: 2025.03.24-től

Utoljára frissítve: 2025.03.24.

6.1.10. Oldalválasztás határideje

Az oldalválasztásnak az első mérkőzésre a lineup leadással együtt meg kell történnie. A második mérkőzésre az első mérkőzés, a harmadik mérkőzésre pedig a második mérkőzés végétől számított 3 percen belül.

6.2. Mérkőzés közben

6.2.1. 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 visszacsatlakozni 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.

Szervezői oldalról fellépő technikai gondok esetében (pl.: közvetítés) az újrajátszás szintén elrendelhető.

6.3. Mérkőzés vége

Ha egy csapat megsemmisíti az ellenfél nexusát úgy a mérkőzésnek vége. A játékosoknak kötelező a mérkőzés vége után további 5 másodpercet várni, csak ezután történhet meg a mérkőzés elhagyása. Amennyiben ezen időhatárt a játékosok szándékosan figyelmen kívül hagyják, úgy figyelmeztetésben részesülnek. Technikai gondokból fakadó, nem szándékos kilépés esetenként külön-külön kerül elbírálásra.

6.4. Mérkőzés feladása

Minden mérkőzésnek – függetlenül a mérkőzés aktuális állásától - , az elejétől a Nexus lerombolásáig végig kell mennie, a mérkőzést a "Surrender" funkció használatával nem engedélyezett feladni.

6.5. Illegális tevékenységek

Bármilyen cselekvés, amely jogosulatlan előnyhöz juttat, az szigorúan tilos, beleértve a bármilyen bug használatát.

6.6. Nézők

Spectator meghívása – a selejtezők alatt - csak akkor engedélyezett, ha mind a két csapat beleegyezik. Kivételt képez ez alól a versenybírói csapat és minden olyan személy, akik engedélyt kaptak erre (pl. közvetítők, vagy observerek). Ha a hivatalos közvetítő csatorna valamelyike szeretné a meccset közvetíteni, a játékos azt nem utasíthatja vissza. Csak olyan spectatorok meghívása javasolt, akikben megbíztok.

6.7. Mérkőzés után

6.7.1. Eredmény leadása

Az eredmény automatikusan leadásra kerül, amennyiben a versenyplatform által generált tournament code-os lobby fut le. Ha valamilyen technikai probléma miatt custom lobby-t kell létrehozni, úgy mérkőzés végén látható statisztika képernyőt kell screenshotolni, majd azt a versenybírók számára eljuttatni és a mérkőzés fájljaihoz feltölteni.

6.7.2. Lezárt mérkőzések

A már lezárt mérkőzés végleges állapotban marad, ha az a csapat hibájából lett lezárva. Hibás eredményleadás okán az adminok jogosultak a mérkőzést újra nyitni bizonyos helyzetekben.

6.7.3. Meccs óvás

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

6.7.4. Határidő az óvásra

A verseny nyílt és zárt szakasza alatt legkésőbb 20 perccel a mérkőzés menetrend szerinti vége után van lehetőség óvás nyitására.

6.7.5. Óvás tartalma

Az óvásnak tartalmaznia kell, hogy miért lett nyitva, illetve minden olyan információt, amit tudni kell az esettel kapcsolatban.

6.7.6. Az óvásban való viselkedés

Szigorúan tiltott az óvás során bármilyen nem az etikai kódex szerinti viselkedés. Ennek figyelmen kívül hagyása büntetőpontokhoz vezethetnek.

6.8. Diszkvalifikáció

Selejtező alatt – kivétel ha közvetített - a mérkőzést olyan hamar kell lejátszani, amilyen hamar csak lehet. (Amikor a párosítás megtörtént)

Hogy a kupa csúszásának az időtartamát a minimálisra csökkenthessük, a csapatok kizárására vonatkozó jogot az adminok fenntartják. Mindazonáltal csak súlyos eseteknél fog ilyen döntés előfordulni (pl.: ha egy csapat szándékosan akadályozza egy mérkőzés befejezését/lezárását). Kirívó esetekben (pl.: amennyiben huzamosabb ideig egyik csapat sem elérhető) az adott mérkőzésen részt vevő mindkét csapatot érintheti a kizárás.

6.9. Kizárás

Amennyiben a verseny során a versenybírók tudomására jut, hogy a játékos nem felel meg a versenyszabályzatban foglalt feltételek vagy kötelezettségek bármelyikének, a versenybírói csapat a Fegyelmi szabályzatban foglaltak alapján járhat el a büntetések kiosztása végett.

A versenybírói csapat fenntartja a jogot az eset kivizsgálására és akár a játékos/csapat azonnali kizárására, amennyiben a játékos a verseny zavartalan lebonyolításával összeférhetetlen magatartást tanúsít.

A versenybírói csapat fenntartja a jogot, hogy abban az esetben, ha verseny során felmerül annak gyanúja, hogy a játékos a verseny menetét/eredményét bármilyen, a tisztességes versennyel összeegyeztethetetlen módon szándékosan befolyásolni próbálta (például: mérkőzések eredményének etikátlan befolyásolása, játékbeli csalás stb.) az esetet a Fegyelmi Bizottsággal együtt kivizsgálja és akár a játékost azonnal kizárja. Lehetséges, hogy ebben a körben a versenybíró bizonyítási eljárást nem folytat le, fenntartja a jogot arra, hogy a verseny menetének befolyásolását a rendelkezésre álló adatok alapján meggyőződése alapján bírálja el.

6.9.1. Kizárás okai

A játékos kizárható a versenyből, ha:

- ha az adott mérkőzés napján amin a versenyen belül részt vesz 16. életévét nem töltötte be
- bizonyítható, hogy a verseny menetét/eredményét bármilyen módon szándékosan befolyásolni próbálta;
- a verseny lebonyolításhoz szükséges adatait nem adja meg vagy a megadott adatkezelési hozzájárulását visszavonja;
- ha jelentkezése bárkinek a jogát, jogos érdekét bármilyen módon sérti;
- ha a fénykép/videós/szöveges anyagok lebonyolító általi elkészítéséhez, közzétételéhez nem járul hozzá

További büntetéstípusokat amiért kizárás járhat a Fegyelmi szabályzat tartalmaz

- Ha a hallgató nem felel meg a korábbiakban lefektetett hallgatói jogviszony szabályozásainak.
- Ha a személy nem azon egyetem hallgatója, melynek színeiben csapatával elindult.

7. Kiegészítések

7.1. 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 döntsenek a fair play és a sportszerűség fenntartásának érdekében.

Érvényes: 2025.03.24-től

Utoljára frissítve: 2025.03.24.

7.2. 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.

7.3. Bizalmasság, titoktartás

Az óvások tartalma, vagy bármilyen beszélgetés az Egyetemi E-sport Kupa powered by K&H hivatalos versenybíróival/szervezőivel, vagy versenybírókkal folytatott egyéb levelezés tartalmát szigorúan bizalmasnak kell tekinteni. Ezeknek a publikációja az Egyetemi E-sport Kupa powered by K&H szervezőinek beleegyezése nélkül nem engedélyezett.

8. Játékosok technikai felkészültsége

8.1. Technikai problémák

Minden játékos saját maga felelős a megfelelő internet kapcsolatért és hardware eszközeiért. Technikai probléma esetén cserejátékos alkalmazása lehetséges. Ha a problémából adódóan az egyik csapat nem tud 5 játékosal játszani, ez esetben a mérkőzés az ellenfél javára automatikus győzelemként lesz lezárva.

8.2. Internet

Mindenki saját maga felelős a régiójának lehető legjobb internet kapcsolatáért (ping). Valamint, minden nem szükséges programot és letöltést a mérkőzés alatt kötelező kikapcsolni.

8.3. Nicknevek

A nicknevek nem tartalmazhatnak szponzort, illetve az általános nicknevekre vonatkozó Challengermode szabályozás érvényes.

9. Közvetítés

A játékosok és csapatok nem tagadhatják meg a meccsük közvetítését, illetve nem mondhatják meg, hogy miként legyen a mérkőzésük közvetítve.

Ha egy csapat vagy játékos megtagadja a mérkőzése közvetítését és a mérkőzés lejátszásra kerül az adminisztrátorok eldönthetik, hogy a meccs újrajátszásra kerüljön közvetítéssel együtt vagy sem.

9.1. Observerek

Observer jelenléte csak akkor lehetséges, ha abba mindkét csapat beleegyezik. Kivételek erre az adminok és olyan emberek, akik az adminok által lettek engedélyezve (streamerek, kommentátorok). Semmilyen körülmények között nem lehet másokkal játszani, mint akiket az adminok engedélyeztek. A csapatok csak olyan observert engedjenek fel, akiben megbíznak.

Érvényes: 2025.03.24-től

Utoljára frissítve: 2025.03.24.

9.2. Saját játék közvetítése

A saját közvetítés indítása az igénylőform kitöltése és az engedély kiadása után lehetséges. A stream végét követően szükséges reportolni a közvetítés statisztikáit. Az ehhez szükséges űrlapok itt találhatóak:

- Igénylés: <https://forms.gle/5Jj9SFB52wCRhjE57>
- Reportolás: <https://forms.gle/akQPnhzW8w27dcyMA>

10. Díjazás

Összesen 500.000Ft kerül kiosztásra, mely a helyezettek között a következőképpen oszlik el:

- 1. Helyezett: 250.000 Ft + nemzetközi versenylehetőség
- 2. Helyezett: 150.000 Ft
- 3. Helyezett: 100.000 Ft

A verseny győztese a nyereményen felül továbbjut a University Esports Masters nemzetközi csoport szakaszába.

11. Változáskövetés

Érvényes: 2025.03.24-től

Utoljára frissítve: 2025.03.24.