



IESF 14TH ESPORTS WORLD CHAMPIONSHIP BALI 2022

DOTA 2 - NEMZETI SELEJTEZŐ

Játékspecifikus szabályzat

Tartalomjegyzék

1. Kiemelt szabályok	3
1.1. Alapszabályzatok	3
1.2. Életkor	4
1.3. Nemzetiségi szabályok	4
1.4. Csapattagok száma selejtező szakasz alatt	4
1.5. Eltiltások	4
1.6. Játék Fiók használata	4
1.7. Azonosítás	4

1.8. Kommunikációs csatornák	5
2. Verseny lebonyolítása	5
2.1. Selejtező rendszere	5
2.1.1. Csoportkör	5
2.1.2. Kiemelések a selejtezőn	5
2.1.3. Oldalválasztás / Pickválasztás (BO1)	5
2.1.4. Oldalválasztás / Pickválasztás (BO3)	5
2.2. Phase 2	6
2.3. Phase 3	6
2.4. Halasztás	6
3. Játékoskeret, átigazolásra vonatkozó szabályozások	6
4. Játékspecifikus beállítások	6
4.1. Verziószám	6
4.2. Szerverbeállítások	6
5. Játékosok beállításai	7
5.1. Szabályellenes szkriptek	7
5.2. Játékon belüli overlayek	7
5.3. Egyedi fájlok	7
5.4. Illegális szoftveres és hardveres eszközök	7
5.5. A config mappa tartalma	7
5.6. Szabálytalan grafikai beállítások	7
6. Bugok és tiltott cselekvések	8
6.1. Általános bugok	8
6.2. A játék kifagyását okozó bugok	8
7. Mérkőzéssel kapcsolatos szabályok	8
7.1. Mérkőzés előtt	8
7.1.1. Nicknév és klánjelzés	8
7.1.2. Admin hívása (calling an admin)	8
7.1.3. Pontosság a selejtező alatt	8
7.1.4. Nem megjelenés a selejtező alatt (noshow)	8
7.1.5. Játékosok száma	9
7.1.6. Coach	9
7.2. Mérkőzés alatt	9
7.2.1. Játékos kiesés	9
7.2.2. A pause funkció használata	9
7.2.3. Mérkőzés elhagyása	9
7.2.4. Diszkvalifikáció a selejtező alatt	9
7.2.5. Meccs mozgatás, időpont változtatás	9
7.2.6. Mérkőzés megszakítása	10
7.2.7. A kapitány kiesése	10
7.2.8. GG bemondása	10
7.3.1. Meccs óvás	10
7.3.1.1. Óváshoz való jog	10
7.3.1.2. Határidő az óvásra	10

7.3.1.3. Az óvás tartalma	10
7.3.1.4. Az óvásban lévő személyek	10
7.3.1.5. Kommunikáció a versenyadminokkal	10
7.3.2. Kizárások	10
7.3.3. Kizárások lehetséges okai	11
8. Egyéb szabályok és kiegészítések	11
8.1. Szabályzat érvényessége	11
8.2. Bizalmasság, titoktartás	11
8.3. Elérhetőség	11
8.4. Csapaton való változtatások	12
8.5. Kezdő játékosok és csapatfelállás	12
9. Játékosok technikai felkészültsége	12
9.1. Technikai problémák	12
9.2. Nicknév, klánjelzés, játékiók neve	12
9.3. Több felhasználói fiók	12
10. Csapatra vonatkozó extra szabályozások	12
10.1. IESF szabályozások és adategyeztetés	12
10.2. Csapat feloszlása, liga elhagyása	12
10.3. Csapat pótlása	13
10.4. Pótló csapat	13
10.5. Csapat név	13
11. Közvetítés	13
11.1. Közvetítés	13
11.2. Közvetítés megtagadása	13
11.3. Késleltetés használata	13
12. Nyeremény	13

1. Kiemelt szabályok

1.1. Alapszabályzatok

Az **IESF 2022 Dota 2 World Championship Dota 2 - Nemzeti selejtezőre** (továbbiakban: IESF Dota 2, verseny, selejtező) 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](#)

Megtalálhatóak: <https://hunesz.hu>

Ezen kívül jelen szabálykönyv a nemzeti selejtezőkre vonatkozik, annak tartalma olyan szabályzati pontokban, eltérhet a verseny későbbi szakaszaiban (pl. regionális döntő) követendőktől.

1.2. Életkor

A verseny csak 16. életévüket betöltött személyek vehetnek részt. Amennyiben a jelentkező 16. életévét még nem töltötte be, szülői beleegyezés/nyilatkozat szükséges a részvételhez.

A selejtező részt követően a 20 kiválasztott játékos részéről az IESF által meghatározott dokumentumok és személyes okmányok másolata megküldése szükséges a regionális selejtezőben résztvevő magyar keret megerősítéséhez.

1.3. Nemzetiségi szabályok

A versenyen csak magyar, vagy kettős állampolgárok vehetnek részt. Magyar állampolgárnak számít, minden olyan játékos, aki azt a hatályos magyar jogszabályoknak megfelelő dokumentumokkal igazolni tudja.

Kettős állampolgárság esetén a játékos eldöntheti melyik országot szeretné képviselni, amit a szervezőknek előzetesen emailben szükséges kommunikálni.

1.4. Csapattagok száma selejtező szakasz alatt

Megnevezett csapattagok (kezdő és cserejátékos) maximális száma egy adott csapaton belül: 7 fő

1.5. Eltiltások

A verseny különböző szakaszain nem vehet részt olyan játékos, aki a fő platformok egyikén bármelyik hozzá köthető fiókon csalásért aktív bannal rendelkezik. A fő platformok a következők: Steam (1 év). A Steam profilon feltüntetett játék eltiltás, vagy csalásért kapott VAC ban egyazon kategóriába tartozik, tehát teljesen mindegy a játékos milyen játékból kapta azt, ugyanúgy nem vehet részt a versenyen amennyiben az 1 éven belül történt.

- 1) A versenyplatform által kiosztott eltiltások/bannok/profiltörölések felülírják a versenyszabályzatot és akkor is vonatkoznak a játékosra, ha azt nem az IESF Dota 2 selejtezőhöz köthető esemény végett kapta.
- 2) A versenyre érvényes a Magyar E-sport Büntetőpont Kódexe, ami alapján a játékos a Fegyelmi

szabályzatban megfogalmazott sorozatos szabályszegésért bizonyos számú mérkőzésről eltiltásban részesülhet.

1.6. Játékiók használata

Minden játékos köteles megadni a Steam fiókját és teljes nevét a versenyszervező oldalon. Ha egy játékos hiányzó, vagy rosszul megadott SteamID-t ad meg, azt köteles javítani. Az első ilyen esetről a játékos figyelmeztetésben részesül, a későbbiekben amennyiben ez megismétlődik a csapat akár diszkvalifikálásra is kerülhet.

1.7. Azonosítás

Amennyiben a versenybírók úgy döntenek, a játékosoknak hivatalos dokumentumokkal (személyi igazolvány, lakcímkártya.) 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.

1.8. Kommunikációs csatornák

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: teamhungary@hunesz.hu
- **HUNESZ Intercom Discord:** A selejtező alatt használatos játékos és versenybíró közötti direkt segítségnyújtás céljából, illetve később az alapszakaszba jutott csapatokkal fontosabb mérkőzés előtti folyamatok lekommunikálására. Elérhető: <https://discord.gg/wU474xdM8w>
- **Dota 2 versenyszervező Adminok:** A selejtezők alatt felmerülő kérdések esetében lehet keresni őket:
 - Gézárt József
 - Kosda Bence
 - Benedek Dániel

2. Verseny lebonyolítása

2.1. Selejtező rendszere

A nemzeti kiválasztás selejtezője egy svájci rendszerű besorolás után csoportmérkőzések alapján fog zajlani

2.1.1. Csoportkör

A csapatok 2 egyenlő számú csoportra lesznek osztva a Standard seeding method szerint.

Selejtező időtartama: 2022. Május 29. – 2022. Június 15.

2.1.2. Kiemelések a selejtezőn

A kiemelés a kiválasztási a versenyt megelőző swiss-system alapján történik

2.1.3. Oldalválasztás / Pickválasztás (BO1)

Bo1 rendszerben a lobbyban coin toss alapján kerül kiválasztásra a választó csapat. A nyertes csapat ezután tud választani a Radiant vagy Dire illetve a First vagy Last Pick lehetőségek közül.

2.1.4. Oldalválasztás / Pickválasztás (B03)

B03-as mérkőzések esetén a coin toss győztese választ elsőként a 2.1.3 pont szerint. Majd a 2. mérkőzésen ennek fordítottja kerül manuálisan kiválasztásra (coin toss által a 1. mérkőzés ellenkező opcióit. Példa:

- **1. mérkőzés**
 - “A” csapat nyeri a coin toss-t
 - “A” csapat Radiant oldalt választ
 - “B” csapat First Picket választ
- **2. mérkőzés**
 - A coin toss kimenetelétől függetlenül
 - “A” csapat Dire oldalt választ
 - “B” csapat Last Picket választ
- **3. mérkőzés**
 - (amennyiben sor kerül rá) szintén automatikus coin toss dönt a választó csapatról

2.2. Phase 2

A selejtező során kiválasztott 20 játékosal kezdődik meg a Phase 2 (3 hetes folyamat) melynek tagjai intenzív 3 szintes képzésen vesznek részt. A 20 személynek rendelkeznie kell útlevéllal és megfelelő oltási igazolvánnyal

Időtartama: 2022. Június 24. – 2022. Augusztus 7.

2.3. Phase 3

A 20 játékosból kerül ki a végső 5-s akik a magyar válogatott keretét alkotják. Fizikai bootcamp és online scrimmek alkotják a felkészülési időszakot

Időtartama: 2022. Augusztus 15. – 2022. Szeptember 18.

2.4. Halasztás

A mérkőzéseknek az eredetileg megegyezett napon és időpontban kell megtörténnie, mérkőzések halasztására admin bevonásával van lehetőség. A lobbyba érkező csapatok maximális késési ideje 15 perc lehet. Amennyiben ezt túllépi automatikusan a másik csapat kerül ki győztesen. B03 rendszerben jóváíródik az 1-0 és a 2.mérkőzésre kerül sor.

3. Játékoskeret, átigazolásra vonatkozó szabályozások

A jelentkezéskor leadott 5 kezdő játékos és 2 standin játékos köteles végigjátszani a tornát, a versenyszervező oldalon leadott keret szerint. A Standin játékosok leadhatóak később is, egy játékos csak egy csapatban szerepelhet!

4. Játékospecifikus beállítások

4.1. Verziószám

A verseny az aktuális legfrissebb verzió alapján kerül megrendezésre.

4.2. Szerverbeállítások

A lobbik a következő beállításokkal rendelkeznek

Angolul:

- Enable cheats: No
- Fill empty slots with bots: No
- Bot difficulty: Default
- Spectators: Enabled
- Penalties (both): None
- Server: Austria,Stockholm,Luxembourg
- DotaTV delay: 5 minutes
- All chat: On
- Pausing: Unlimited
- Lobby visibility: Public

Magyarul:

- Csalások engedélyezve: Nem
- Üres hely kitöltése Bottal: Nem
- Bot nehézsége: Alap
- Nézők: Engedélyezve
- Büntetés: Nincs büntetés
- Server: a legközelebbi a szabályoknak megfelelően
- Dota TV késleltetés: 5 perc
- All chat: Bekapcsolva
- Szüneteltetés: Korlátlan
- Váró láthatósága: nyilvános

5. Játékosok beállításai

Az IESF Dota 2 selejtezőn résztvevő játékosokra a következő szabályok egységesen vonatkoznak.

5.1. Szabályellenes szkriptek

Mindenfajta szkript tiltott a játék során, kivétel ez alól:

- Creep aggro szkriptek
- Item szkriptek
- Nagyításra írt szkriptek
- Insta spell szkriptek
- Egeren állítható/Billentyűzeten állítható szkriptek
- Rate változtató szkriptek (Lag szkriptek)
- FPS manipuláló szkriptek

Minden esetben az adminok külön bírálják el a szkript használatának súlyosságát, és annak megfelelően döntenek. Akár kizárással is büntethető a csapat.

5.2. Játékon belüli overlayek

Minden játékon belüli overlay használata tiltott

5.3. Egyedi fájlok

Minden egyedi fájl használata tiltott, beleértve az egyedi modelleket, megváltoztatott textúrákat vagy hangeffekteket

5.4. Illegális szoftveres és hardveres eszközök

A játék grafikájának vagy textúrájának megváltoztatása a grafikus kártya drivere, vagy hasonló eszközök segítségével nem engedélyezett. Ezenkívül tiltott még mindenfajta overlay amely a rendszer teljesítményét mutatja/méri játék alatt (pl.: Nvidia SLI Display, Rivatuner Overlays).

Eszközök, amelyek csak az FPS számot mutatják, engedélyezettek. Büntetés szabható ki, tekintet nélkül a használt változtatások fajtájára (hardveres vagy szoftveres), és a használatra vonatkozóan (aktívan használták-e vagy sem).

5.5. A config mappa tartalma

A config mappában csak és kizárólag a config fájlok lehetnek, minden más tiltott.

5.6. Szabálytalan grafikai beállítások

Bármilyen tiltott hardveres vagy szoftveres eszköz használata, amely bármely módon befolyásolja a játék grafikáját vagy textúráit.

6. Bugok és tiltott cselekvések

6.1. Általános bugok

Mindennemű ismert bug kihasználása tiltott, a nem ismert bugokkal kapcsolatban az adminok döntenek a büntetés jogosságáról.

6.2. A játék kifagyását okozó bugok

Bármely a szerver összeomlását előidéző cselekvés, illetve bug használata nem engedélyezett és automatikus kizárást von maga után, ez alól kivétel, ha a kifagyás a játékmenet rendeltetésszerű használata közben történt.

7. Mérkőzéssel kapcsolatos szabályok

7.1. Mérkőzés előtt

7.1.1. Nicknév és klánjelzés

Minden játékos köteles a Challonge oldalán megadott felhasználónevéhez hasonló nicknevet használni. A mérkőzések alatti névváltás tilos, az ezzel kérvények azonnal elutasításra kerülnek. Ha az admin munkáját hátráltatják a rossz, vagy nem beazonosítható nicknevek/klánjelzések, akkor a vétkes játékos/csapat figyelmeztetésben. Amennyiben a meccs közvetítve van a játékosok kötelezően az igazi nick nevüket kell használniuk, ha ezt elmulasztják, akkor büntetésben részesülhetnek.

7.1.2. Admin hívása (calling an admin)

Amennyiben egy mérkőzés alatt probléma adódna, a játékosoknak, a megadott platformon jogában áll admint hívni saját mérkőzésükhöz, hogy tisztázódjon a szituáció. Leggyakrabban felmerülő problémák lehetnek:

- Játékos Profillal kapcsolatos korrekciók
- Szerver Problémák
- Csalás gyanúja mérkőzés alatt

- Etikátlan viselkedés

Fontos, hogy az admin hívása funkció, csak akkor jogos, ha ténylegesen valós problémáról van szó, ahol elengedhetetlen a közbeavatkozás. Ezen funkció nem szükségszerű használata büntetéshez vezethet.

7.1.3. Pontosság a selejtező alatt

Minden mérkőzésnek pontosan akkor kell elkezdődnie, ahogyan az a meccs oldalon az időpont által jelölve van. 15 perces késésre lehetőség van (lásd.2.4. Halasztás)

7.1.4. Nem megjelenés a selejtező alatt (noshow)

Amennyiben a csapat nem áll készen a kezdésre 15 perccel a mérkőzés létrejötte után, akkor nem megjelentként tekinthetünk a csapatra. Ebben az esetben az adminisztrátorok eldöntik, hogy a későbbiekben ezt a mérkőzést újra lehet játszani vagy alapértelmezett győzelmet kell ítélni az ellenfél csapatnak.

Készen állni egy mérkőzésre azt jelenti, hogy az 5 játékos becsatlakozott a lobbyba.

7.1.5. Játékosok száma

Egy mérkőzés csak és kizárólag teljes csapatlétszám, azaz 5 játékosal indulhat el. Bármely más felállásban a mérkőzés nem indulhat el.

7.1.6. Coach

Coach (coaching) használata bármelyik selejtező mérkőzésén nem engedélyezett. A megfelelő működés érdekében, a csapatnak lehet drafterje aki csakis a hős kiválasztás alatt lehet jelen az adott csapat beszélgetésében (voice channeljén)

7.2. Mérkőzés alatt

7.2.1. Játékos kiesés

Ha egy játékos kiesik a szerverről a draft ideje alatt, lehetősége nyílik a visszacsatlakozásra. Amennyiben nem tud visszacsatlakozni az adott szerverre a mérkőzést újra kreáljuk és mindkét csapat köteles a megszakításig kitiltott és kiválasztott hősök megismétlésére.

7.2.2. A pause funkció használata

Ha egy játékos bármilyen technikai problémát tapasztal, akkor használhatja a pause idejét mely 10 perc maximálisan a játék megállítására. Szüneteltetni a játékot bármikor lehet.

A szünet okát köteles megindokolni a szüneteltető játékos, előtte vagy miután megállította a játékot azonnal.

Ha nincs megfelelő indok, az ellenfél jogosult tovább indítani a mérkőzést admin segítséggel. A megfelelő ok nélküli szüneteltetés draft idő levonást vonhat maga után. Ha a fennálló probléma nem oldható meg maximum 10 perces szünet ideje alatt, akkor folytatni kell a mérkőzést, vagy alapértelmezett győzelmet kell ítélni. Az adminok minden esetet külön megvizsgálják és a helyzetnek megfelelően döntenek.

A szünet funkciót minden játékos igénybe veheti a pause gomb megnyomásával

7.2.3. Mérkőzés elhagyása

Minden játékosnak kötelező megvárni, míg a trón leesik.

7.2.4. Diszkvalifikáció a selejtező alatt

Hogy a mérkőzések közötti csúszások 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 az adott mérkőzésen részt vevő mindkét csapatot érintheti a kizárás.

7.2.5. Meccs mozgatás, időpont változtatás

Az IESF Dota 2 selejtezőinek állomásai pontosan a kiírt időpontokban kell, hogy megtörténjen, mérkőzések halasztására egyéni megegyezések alapján van csak lehetőség. Különös esetben a szervezőség dönthet úgy, hogy a mérkőzéseket az eredetileg kiírttól különböző időpontban rendezni meg.

7.2.6. Mérkőzés megszakítása

Ha egy csapat megszakítja az adott mérkőzést a vége előtt, a győzelem automatikusan az ellenfélre

7.2.7. A kapitány kiesése

Ha a résztvevő csapat kapitánya disconnect-el (megszakítja a kapcsolatot) a pick és ban fázis alatt, a játékot azonnal pause-olni kell. A lobbyt újra kell készíteni, abban az esetben ha a játékba nem tud újra csatlakozni, ugyanazokkal a pick-ekkel és ban-okkal addig a pontig, amíg a disconnect történt és onnan folytatni a játékot.

7.2.8. GG bementése

A feladás megengedett „gg” vagy „gg wp” ingame allchat-ben, vagy a “Good Game, Well Played” illetve “Good Game” chatline használatával. A 10mp-es visszaszámlálás megszakítása tiltott, amennyiben a GG bementése véletlen történt a csapatot érintő szankciókról az adminok döntenek.

7.3. Mérkőzés után

7.3.1. Meccs óvás

Az óvás olyan problémák megoldására szolgál, amely egy mérkőzéssel, vagy annak kimenetelével, végeredményével kapcsolatos. Ilyen lehet szándékos sértegetés jelentése, vagy a mérkőzés során rossz szerver beállítások, egyéb meccs közbeni szabálytalanságok jelentése.

7.3.1.1. Óváshoz való jog

Csak mérkőzésen részt vett játékosok/capatok jogosultak azzal az óvás benyújtására, ami minden esetben a „Call Admin funkcióval” a megadott platformon kell, hogy megtörténjen.

7.3.1.2. Határidő az óváásra

Óvás kezdeményezésére a mérkőzés végétől számított 1 napon belül van lehetőség.

7.3.1.3. 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.

7.3.1.4. Az óvásban lévő személyek

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

7.3.1.5. Kommunikáció a versenyadminokkal

Szigorúan tiltott az óvás során bármilyen olyan viselkedésforma, ami az etikai kódexben tiltva van. Ennek figyelmen kívül hagyása büntető pontokhoz vezethetnek.

7.3.2. Kizárások

Amennyiben a verseny során a versenybírók tudomására jut, hogy a játékos nem felel meg a versenyszabályzatban foglalt feltételeknek vagy kötelezettségek bármelyikének, a versenybírói csapat a Fegyelmi szabályzatban foglalt Büntetőpont kódex 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.

7.3.3. Kizárások lehetséges okai

- ha az adott mérkőzés napján amin a versenyen belül részt 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
- ha a verseny kezdete előtt, továbbá annak tartama alatt a jelen szabályzat bármely pontját megsérti.
- További büntetéstípusokat amiért kizárás járhat a Fegyelmi szabályzat büntetőpontokra vonatkozó melléklete tartalmaz.

8. Egyéb szabályok és kiegészítések

A szervező fenntartja a jogot, hogy a jelen szabálykönyvben felvázolt szabályokat módosítsa, eltávolítsa vagy más módon módosítsa, további értesítés nélkül. A liga 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.

8.1. 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.

8.2. Bizalmasság, titoktartás

Bármilyen beszélgetés a verseny adminokkal vagy egyéb levelezés tartalmát szigorúan bizalmasnak kell tekinteni. Ezeknek a publikációja tiltott a verseny szervezőinek beleegyezése nélkül.

8.3. Elérhetőség

Minden csapatnak a kijelölt kapcsolattartójának 24 órán belül a megadott email címen rendelkezésre kell állnia az IESF Dota 2 versenyének média partnereinek. A verseny hivatalos médiapartnere az Esport1.hu

8.4. Csapaton való változtatások

Bármilyen változtatás – Pl. Csapatnév, Játékosnicknév, Játékoskeret, Csapatkapitány, Kapcsolattartó személye - a csapaton csak a versenybírók jóváhagyásával lehetséges.

8.5. Kezdő játékosok és csapatfelállítás

A selejtező szakasz után amennyiben egy csapatban több, mint 5 regisztrált játékos szerepel, a csapat köteles a közvetített mérkőzés előtt 60 perccel megnevezni azokat a tagokat, akik részt fognak venni a mérkőzésen. Ezt a központi Discord szerveren létrehozott szobában szükséges megtenni.

9. Játékosok technikai felkészültsége

9.1. 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.

9.2. Nicknév, klánjelzés, játékiók neve

A nick nevek nem tartalmazhatnak szponzort, illetve az általános nick nevekre vonatkozó FacelT szabályzás érvényes. Továbbá a játékosok által választott nicknevek és játékiók nevek nem tartalmazhatnak, vagy utalhatnak semmilyen vulgáris, politikai, vagy szexuális tartalomra.

A liga értékrendjével nem megegyező nicknevek, klánjelzések, játékiókneveket a játékosok módosítani kell.

9.3. Több felhasználói fiók

Minden játékosnak maximum egy Steam felhasználói fiókja lehet, és a verseny alatt egyazon selejtezőn csak és kizárólag 1 csapattal indulhat.

10. Csapatra vonatkozó extra szabályozások

10.1. IESF szabályozások és adategyeztetés

A Nemzetközi E-sport Szövetség megkötése alapján kizárólag az az öt (5) játékos vehet részt a regionális selejtezőkön, akik a nemzeti döntő győztes csapatának tagjai. Az így meghatározott öt (5) játékoshoz továbbiakat hozzáadni nem lehetséges.

Amennyiben a regionális selejtezőn a magyar csapat továbbjut az izraeli helyszíni döntőre, abban az esetben a Nemzetközi E-sport Szövetség előírása alapján a nemzeti döntő öt (5) győztes játékosa nevezhető az offline döntőre utazó keretbe.

10.2. Csapat feloszlása, liga elhagyása

Ha egy csapat feloszlik a verseny közben, vagy elhagyja azt, akkor minden az ahhoz a szakaszhoz tartozó nyereményt azzal felad. Ha egy csapat kilép vagy diszkvalifikálják, akkor a következő szezonra is kiszabható az eltiltás

10.3. Csapat pótlása

Ha egy csapat elhagyja a versenyt, vagy valamilyen módon kiesik, akkor az adminisztrátorok fenntartják a jogot a csapat pótlására. Ezt a következő sorrendiség alapján lehetséges:

- a) egy korábbi szakasz eredményei alapján egy másik csapatot invitálnak
- b) egy külön kvalifikációt rendeznek a hely kitöltésére
- c) nem pótolják a helyet egyéb okokból (idő, strukturális gondok miatt a pótlás nem lehetséges)

10.4. Pótló csapat

Ha megvan a kijelölt csapat, aki pótolni fogja a kiesőt, akkor fel lesznek keresve és egyeztetve lesz a csapattal, hogy részt akarnak venni a versenyen vagy sem. Ha kérést elutasítják, akkor más csapatok is felkeresésre kerülhetnek.

10.5. Csapat név

A csapat név nem tartalmazhat egynél több szponzor nevet, illetve azt is csak termék megjelölés nélkül lehetséges.

11. Közvetítés

11.1. Közvetítés

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

11.2. Közvetítés megtagadása

Ha egy csapat, vagy játékos megtagadja a mérkőzése közvetítését akár diszkvalifikációban is részesülhet. Amennyiben egy mérkőzésre tervezett közvetítés volt, viszont az mégis anélkül valósult meg, úgy a verseny adminok akár a teljes újra játszás mellett is dönthetnek.

11.3. Késleltetés használata

Minden játékos, aki saját szemszögből közvetíti az IESF Dota 2 magyar selejtezőinek állomásait köteles legalább 300 másodperc késleltetés rakni a közvetítésre. Ezen szabályzati pont be nem tartása enyhébb esetben figyelmeztetéshez, olyan esetekben, ahol pedig emiatt konkrét visszaélés történik akár alapértelmezett vereséghez, vagy hosszabb eltiltáshoz is vezethet.

12. Nyeremény

A verseny győztese pénzbeli/tárgybeli nyereményben részesülhet, ahogy community favourite/mvp díjazások is kiosztásra kerülhetnek.

A Phase 2 során 20 kiválasztott játékos 3 hetes intenzív Dota 2 trainingen vehet részt amely szakértők bevonásával történik.

A Phase 3 során 5 kiválasztott játékos alkotja a magyar válogatott csapatot