



**Egyetemi E-sport
League of Legends
Kupa powered by K&H**

**Játékspecifikus
szabályzat**

Érvényes: 2022.02.22-től
Utoljára frissítve: 2022.03.07.

1. Kiemelt szabályok

1.1. Alapszabály

A **K&H Egyetemi E-sport Kupa** (továbbiakban: verseny, bajnokság) 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](#)

1.2. Életkor

Az **K&H Egyetemi E-sport Kupa** szakaszain csak aktív vagy passzív hallgatói jogvissonnyal vehetnek részt kortól függetlenül.

1.3. Nemzetiségi szabályok

A versenyen nemzetiségtől függetlenül bárki részt vehet, aki az adott egyetemen rendelkezik hallgatói jogvissonnyal.

1.4. Tartózkodási hely

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

1.5. Nemzetközi kapcsolódás

UEM LoL Close Qualification slot a győztes csapatnak

1.6. MNEB és a K&H Egyetemi E-sport Kupa viszonya

A K&H Egyetemi E-sport Kupa a felsőoktatásban tanuló, hallgatói jogvissonnyal rendelkező játékosok számára induló versenysorozat. A K&H EEK csapatjátékai közül:

A LOL versenyen az előző évadban 2021. évben és az idei évadban 2022. évben az MNEB Zárt 8 csapatos Alapszakaszában LOL-ban felnőtt versenyen szereplő regisztrált játékosok nem vehetnek részt a küzdelemben.

1.7. Csapatlétszám

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.

1.8. 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.

1.9. Játékfiókok

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

1.10. Eltiltások

- 1.10.1. A K&H Egyetemi E-sport Kupa állomásain nem vehet részt olyan játékos kinek Riot fiókja eltiltás alatt áll
- 1.10.2. A versenyplatform, avagy játékkidó által kiosztott eltiltások/bannok/profilitörések felülírják a versenyszabályzatot és akkor is vonatkoznak a játékosra, ha azt nem az adott esemény végett kapta.
- 1.10.3. A versenyre érvényes a Fegyelmi Szabályzat, ami alapján a játékos sorozatos szabályszegésekért bizonyos számú fordulóról eltiltásban részesülhet

1.11. Azonosítás

Amennyiben a versenybírók úgy döntenek, a játékosoknak hivatalos dokumentumokkal (személyi igazolvány, diákigazolvány, hallgatói jogviszony igazolása.) 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

1.12. Kommunikáció

A verseny alatt különböző félhivatalos/hivatalos csatornákat különböztetünk meg.

- **E-mail:** Az elsődleges hivatalos kommunikációs forma a verseny egésze alatt az emailés forma. Minden kiemelten fontos információt ezen csatornán keresztül közöl a szervezőség. Használt cím: verseny@hunesz.hu
- **Esportmanager versenyplatform:** A selejtező kupák alatt a csapatok közötti direkt kommunikációra ad lehetőséget.
- **HUNESZ Intercom Discord szerver:** A selejtező és a verseny időszakban a versenybírókkal történő direkt kommunikáció platformja

1.13. Bejutás az alapszakaszba

A verseny alapszakaszába az egyetemi selejtezők győztesei fognak bekerülni

1.14. Regisztrációs folyamatok

A játékosok kötelesek a regisztrációs folyamatokat a következők szerint követni:

1. Minden játékosnak regisztrálnia kell a www.esportmanager.com oldalra
2. Minden játékosnak a gameaccountját csatolnia kell
3. Csapatkapitány hozza létre a csapatot az oldalon, majd hívja meg társait
4. Amint megvan a csapat nevezzen az adott tournamentre.

2. Verseny lebonyolítása

2.1. Selejtező

A selejtezőkből a TOP1 csapat jut tovább az alapszakaszba. A meccsek BO1ben fognak zajlani.

Selejtező időpontjai:

- 2022. Március 5. – 14:00 (SZE, BGE, PTE, BCE)
- 2022. Március 6. – 14:00 (OE, METU, DE)

2.2. Formátum

A verseny lebonyolítása egyenes ágas (Single Elimination) rendszerben fog megtörténni.

2.3. Sorsolás

Véletlenszerű sorsolás lesz alkalmazva

2.4. Fordulók lebonyolítása

A mérkőzés egy győzelemig tart.

2.5. Kezdőoldal eldöntése

A kezdőoldalt eldöntése BO1 esetén mindig a hivatalos versenyplatformon bal oldalon szereplő csapaté.

2.6. Alapszakasz

A csoportkör 8 csapattal 2 csoportban, Single Round-Robin formátumban (a csapatok egy alkalommal mérkőznek meg egymással csoportkörön belül) kerül megrendezésre, ahol minden mérkőzés Bo1-ben kerül lejátszásra. Mérkőzés eredményétől függően az alábbi pontok kerülnek kiosztásra.

- Győzelem: 3 pont
- Döntetlen: 1 pont

- Vereség: 0 pont

2.7. Alapszakasz ütemezése

Az alapszakasz fordulói az alábbi ütemezéssel kerülnek megrendezésre:

Dátum	Kezdés	Formátum	Csoport	Egyetem	Csapat	vs	Csapat	Egyetem
1. forduló								
2022.03.10	18:00	Bo1	1	DE	Team A	vs	Team B	BCE
2022.03.10	19:00	Bo1	1	BME	Team C	vs	Team D	PTE
2022.03.10	20:00	Bo1	2	BGE	Team A	vs	Team B	METU
2022.03.10	21:00	Bo1	2	SZE	Team C	vs	Team D	ÓE
2. forduló								
2022.03.24	18:00	Bo1	1	DE	Team A	vs	Team C	BME
2022.03.24	19:00	Bo1	1	BCE	Team B	vs	Team D	PTE
2022.03.24	20:00	Bo1	2	BGE	Team A	vs	Team C	SZE
2022.03.24	21:00	Bo1	2	METU	Team B	vs	Team D	ÓE
3. forduló								
2022.04.07	18:00	Bo1	1	DE	Team A	vs	Team D	PTE
2022.04.07	19:00	Bo1	1	BCE	Team B	vs	Team C	BME
2022.04.07	20:00	Bo1	2	BGE	Team A	vs	Team D	ÓE
2022.04.07	21:00	Bo1	2	METU	Team B	vs	Team C	SZE

- **Elődöntők és döntő BO3: 2022. április 23.**
Tervezetten élőben kerül megrendezésre Budapesten.

2.8. Halasztás/Mérkőzésmozgás

A mérkőzéseknek az eredetileg kiírt napon kell megtörténnie, mérkőzések mozgására csakis adott napon belül van lehetőség.

3. Játékbeállítások

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

- Map: Summoner's Rift
- Game type: Tournament Draft

- Allow spectators: All (Selejtező kupákra)
- Allow spectators: Lobby only (alapszakaszra)

3.1. Mérkőzések menete

3.1.1. Selejtező

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

- Esportmanager chaten kapcsolatfelvétel az ellenfél játékosával
- Esportmanager meccs adatlap alapján Tournament Code kimásolása
- Tournament Code beillesztése a játékkliensbe
- Lobbiba beállítások ellenőrzése
- Mérkőzés elindítása
- Mérkőzés után az eredmény automatikusan regisztrálására kerül a versenyplatformon
- Győzelem esetén csatlakozás a következő lobbiba

3.1.2. Alapszakasz

A mérkőzések a nyílt szakaszhoz hasonlóan az Esportmanager versenyplatformon Tournament Code rendszerrel fog működni, a közvetített mérkőzések koordinálása pedig a specifikusan erre a célra létrehozott Discord szobákban fog zajlani.

3.2. Kliens és szerver

Minden mérkőzésnek az EU Nordic & East szerveren kell mennie.

3.3. Tiltott hősök

Jelenleg minden hős szabadon választható, amennyiben változás történik úgy azt a versenybírók hivatalos csatornán fogják közölni.

4. Mérkőzésbizonyítékok

4.1. Screenshot

4.1.1. 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 meghamisítása büntetőpontokat von maga után. A feltöltött bizonyítékok elnevezésének mindig tükröznie kell azoknak tartalmát.

4.1.2. A selejtezők alatt minden csapatnak kötelező screenshotot készítenie a játék végén a statisztikai oldalról, majd ezután azt fel kell tölteni a meccs oldalra.

4.1.3. Egy csapatból minimum egy játékosnak fel kell töltenie screenshotot

4.2. Csalás bejelentése

4.2.1. Csalással megvádolni az ellenfeledet csak megalapozott gyanúval és a bizonyítékok összegyűjtésével lehetséges óvás nyitásával a mérkőzés vége után maximum 20 perccel. Amennyiben streamelt meccsről van szó, úgy a streamben szereplő videó anyagok is felhasználhatóak.

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

5. Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó szabályok

5.1. Mérkőzés előtt

5.1.1. Selejtezők alatt

Minden csapatnak 15 perc áll rendelkezésére, hogy megjelenjen az adott mérkőzésen. (Mérkőzés időpont +15 perc). Ha csak egy vagy kettő játékos hiányzik egy csapatverseny esetén, az admin engedélyezhet még néhány percet.

5.1.2. Alapszakaszban

Minden mérkőzésnek legkésőbb pontosan akkor kell elkezdődni, ahogyan az az előzetes ütemezés szerint kommunikálva lett.

Minden játékosnak legkésőbb a meccsoldalon kiírt időpont előtt 15 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.

5.1.3. Késés esetén

Amennyiben a csapat a mérkőzés hivatalosan kommunikált időpontjáig nem érkezik meg a lobbiba, 15 perc elteltével a nem megjelenő csapatnak kötelező feladnia és (no-show) nem megjelentként lesz elkönyvelve a mérkőzést.

5.1.4. Előkészületek a 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.

- Ellenőrizték a lobby beállításait
- Bizonyosodtak meg arról, hogy minden játékos készen áll.
- Egy csapatjátékban, minden résztvevő csak egy Battelfy csapatban lehet. Ha egy résztvevő nem a csapat tagja,
 - (a) Figyelmeztetés,
 - (b) Kizárás,
 - (c) Újrajátszás követheti, a körülményektől függően. Amennyiben ennek a gyanúja felmerül, a versenybírók részletesen megvizsgálják az ügyet

5.1.5. Játékiók/Summoner name

Minden résztvevő játékos köteles hozzáadni a jelenlegi játékbeli nevét az Esportmanager profiljához, a megfelelő szerveren természetesen (pl. EU Nordic & East Summoner name). Kismértékű elírás esetén nem fog kizárás történni, de a játékos köteles hozzáadni a későbbiekben a megfelelő nevét az Esportmanager profiljához.

5.1.6. Nem megfelelő summoner név

Amennyiben az admin csapat úgy ítéli meg, hogy egy játékos summoner neve, nem összeegyeztethető a liga 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.

5.1.7. Játékosok száma

A mérkőzést 5 az 5 ellen kell lejátszani, 4 az 5, vagy 4 a 4 ellen még megegyezés esetén sem indítható el a mérkőzés.

5.1.8. Placeholder

Placeholder használata csak a selejtezők alatt engedélyezett, azon túl már nem. Ez esetben kötelező a játékosnak tájékoztatni az ellenfél csapatát a) Battlefy chat vagy b) Játékon belüli chat használatával mielőtt a játék elkezdődne.

Placeholder akkor használandó, amikor egy játékos nem rendelkezik egy hőssel, amelyet a csapata ki szeretne választani. Ez esetben az a játékos,

akinek nincs meg az a bizonyos hős, egy véletlenszerű, nem gyakran játszott karaktert választ ki. Minden esetben magyarázzátok el rendesen, hogy az a hős, amit választott egy placeholder (a hőseket meg kell nevezni). Amint az ellenfél informálva lett, kiválaszthatod azt a hőst, és folytathatjátok a pick fázist. Amint befejeződött az összes hős kiválasztása, egy játékosnak el kell hagynia a hős választást, majd visszalépnie a lobbiba. Amint mindenki a helyén van, újra el kell kezdeni a hős választást, de most már mindenkinek a saját karakterét kell választani.

5.1.9. Nem pickelt champion használata

Ha egy csapat egy olyan hőssel kezdi meg a mérkőzést, amit nem pickelt, a játékot újra létre kell hozni. Semmit sem szabad változtatni a két mérkőzés létrehozása között, csak a rossz hőst kell kicserélni.

5.2. Mérkőzés közben

5.2.1. Pause szabály

Tournament Draft módban a pause funkció használata csak különlegesen indokolt esetben engedélyezett, ilyen például a kifagyás. Alapesetben a pause idejének összidőtartama nem tarthat tovább 10 percnél és azt maximum 3 alkalommal használni kizárólag technikai probléma esetén. Ennél hosszabb igénybevétel esetén, engedélyt kell kérni a versenybíróktól, ha ez nem teljesül a mérkőzés folytatódik. Játékos kifagyásnál engedélyezett a pause használata. Minden más esetben mindkét csapat beleegyezésére szükség van a játék megszakításához, amit all chatbe jelezni kell. Játék újraindítása, csak akkor engedélyezett, ha mindkét fél készen áll a folytatásra és ezt jelezte is all chatben. Amennyiben a pause összesített hossza eléri a 10 percet és a meghosszabbításra engedély nem lett adva úgy folytatni kell a mérkőzést.

A pause nem megfelelő használata kizáráshoz vezethet. Bizonyítékként screenshotot kell készíteni a történésekről és azt a versenybírókkal megosztani

5.2.2. 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 vissza csatlakozni 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.

5.3. 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.

5.4. 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. Az a csapat, amelyik a csoportkörben, közvetítés közben feladja a mérkőzést, figyelmeztetésben, ismételt esetben büntetőpontban részesül.

5.5. Illegális tevékenységek

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

5.6. Nézők

Spectator meghívása – a selejtezők alatt - csak akkor engedélyezett, ha mind a két csapat beleegeznek. 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 meccsedet közvetíteni, a játékos azt nem utasíthatja vissza. Csak olyan spectatorok meghívása javasolt, akikben megbíztok. Az osztályozó kupa zárt szakaszától kezdődően spectator meghívása nem engedélyezett.

5.7. Mérkőzés után

5.7.1. Eredmény leadása

Spectator meghívása – a selejtezők alatt - csak akkor engedélyezett, ha mind a két csapat beleegeznek. 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 meccsedet közvetíteni, a játékos azt nem utasíthatja vissza. Csak olyan spectatorok meghívása javasolt, akikben megbíztok. Az osztályozó kupa zárt szakaszától kezdődően spectator meghívása nem engedélyezett.

5.7.2. 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.

5.7.3. Meccs óvás

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

5.7.4. Határidő az óvásra

A verseny nyílt és zárt szakasza alatt legkésőbb 15 perccel a mérkőzés menetrend szerinti vége után van lehetőség óvás nyitására.

5.7.5. Óvás tartalma

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

5.7.6. Az óvásban való viselkedés

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

5.8. Diszkvalifikáció

Selejtező alatt – kivétel ha közvetített - a mérkőzést olyan hamar kell lejátsszani, 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.

5.9. Kizárás

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 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.

5.9.1. Kizárás okai

A játékos kizárható a versenyből, ha:

- 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 tartalmazza

6. Kiegészítések

6.1. 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.

6.2. 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.

6.3. Bizalmasság, titoktartás

Az óvások tartalma, vagy bármilyen beszélgetés a verseny hivatalos szervezőivel, vagy versenybírókkal folytatott egyéb levelezés tartalmát szigorúan bizalmasnak kell tekinteni. Ezeknek a publikációja a verseny szervezőinek beleegyezése nélkül nem engedélyezett.

7. Játékosok technikai felkészültsége

7.1. Játékfiók

Minden játékosnak rendelkeznie kell Esportmanager profiljához rendelt, idézői névvel.

7.2. 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.

7.3. Internet

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

7.4. Nicknevek

A nick nevek nem tartalmazhatnak szponzort, illetve az általános nick nevekre vonatkozó Esportmanager szabályozás érvényes.

8. Csapatra vonatkozó extra szabályozások

8.1. Csapatnév

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

8.2. Csapat feloszlása, liga elhagyása

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

8.3. Csapat pótlása

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

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

8.4. 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.

8.5. Kezdő játékosok és csapatfelállítás

Amennyiben egy csapatban több, mint 5 regisztrált játékos szerepel, a csapat köteles a közvetített mérkőzés előtt 30 perccel megnevezni azokat a tagokat, akik részt fognak venni a mérkőzésen. Ezt a központi Discord szerveren létrehozott szobában szükséges megtenni.

8.6. Média megkeresések

Minden csapat a kijelölt kapcsolattartójának 72 órán belül a megadott email címen rendelkezésre kell állnia a K&H média partnereinek.

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 újra játszásra 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.

9.2. Saját játék közvetítése

Saját játék közvetítése selejtező alatt csak szervezők által adott biztosított ingame overlay használatával engedélyezett, legalább 180 másodperc késleltetéssel ahhoz képest, mint az élőben megtörténne.

Az alapszakasztól kezdődően saját játék közvetítése nem engedélyezett.

10. Nyeremények

10.1. Alapdíjazás

Az a csapat, aki megkezdí az alapszakaszban való szereplést garantált 75.000 FT értékű vásárlási utalványban részesül.

10.2. Versenydíjazás

A verseny legvégén a rájátszásba jutott csapatok között az alábbi nyeremények kerülnek kiosztásra:

- 1. helyezett: 400.000 Ft

- 2. helyezett: 250.000 Ft
- 3-4. helyezett: 100.000-100.000 Ft

10.3. MVP díj

A verseny legvégén a döntő legjobb játékosa 50.000 Ft külön díjazásban részesül.