



K&H Junior Rocket League 3v3 Kupa

Versenyszabályzat

Tartalomjegyzék

1	Általános információk	3
1.1	Fogalmak	3
1.2	Résztevők	3
1.3	Részvétel és nevezés	3
1.3.1	A részvétel feltételei	3
1.3.2	Nevezési díj	3
1.3.3	Kötelezettségek	4
1.4	Csapatlogó	4
1.5	Kommunikáció	4
1.5.1	Kommunikációs kötelezettség	4
1.5.2	Üzenetváltás platformja	4
1.6	Lebonyolítás	5
2	Nyílt selejtező	5
2.1	Részvételi jog	5
2.2	Lebonyolítás	5
2.3	Mérkőzések halasztása	5
2.4	Továbbjutás	5
3	Online csoportkör	5
3.1	Részvételi jog	5
3.2	Lebonyolítás	5
3.3	Mérkőzések halasztása	6
3.4	Menetrend	6
3.5	Továbbjutás	6
4	Offline döntő	6
4.1	Részvételi jog	6
4.2	Lebonyolítás	6
4.3	Mérkőzések halasztása	6
4.4	Menetrend	6
5	Nyeremények	7
6	Általános szabályok	7
6.1	Nem közvetített mérkőzésekre vonatkozó szabályok	7
6.1.1	Játékszerver adatai	7
6.1.2	Lehetséges résztvevők a szerveren	7
6.1.3	Beállítások ellenőrzése	7
6.1.4	Késői megjelenés	8
6.1.5	Technikai problémák esetén alkalmazott teendők	8
6.1.6	A selejtezők platformja	8
6.2	Közvetített mérkőzésekre vonatkozó szabályok	8
6.2.1	Játékszerver adatai	8
6.2.2	Választható arénák	8
6.2.3	Eredmény bejelentése	8
6.2.4	Technikai problémák esetén alkalmazott teendők	9
7	Egyéb	9
8	Szabályzat módosítása	9

1 Általános információk

1.1 Fogalmak

- **Best of X:** Azt jelenti, hogy a csapatok legfeljebb X mérkőzést játszanak le egymás ellen. Az a csapat, amelyik az adott darabszámú mérkőzés legalább a felét megnyeri (egészre felfelé kerekítve), az nyeri meg az egész Best of X-et.
- **Double elimination:** Vigaszágas-kieséses rendszer, azaz amikor az első elvesztett szett nem jelenti a verseny végét, hanem két vereség után esik ki az adott csapat.
- **Mérkőzés:** Egyetlen 5 perces játék.
- **Page-Playoff Double Elimination:** Hasonló a vigaszágas-kieséses rendszerhez, annyi különbséggel, hogy az eltérő kiemelési sorrend, illetve a sajátos formátum miatt bizonyos csapatok eltérő fordulóban játsznak le az első szettjüket, mint a győztes ág 1. fordulója.
- **Round Robin:** Klasszikus csoportkör, amikor egy adott csoportban lévő minden csapat játszik minden, ugyanazon csoportban lévő ellenfele ellen.
- **Seed / Seeding:** Kiemelési sorrend, az erőssorrend papíron történő eldöntése.
- **Set of X:** Annyiban tér el a Best of X-től, hogy az aktuális állástól függetlenül X mérkőzést játszanak le a csapatok.
- **Szett:** A Best of 3 / 5 / 7 megnevezése.

1.2 Résztvevők

- Mindenkit, aki a bajnokság lebonyolításában aktívan részt vesz, a továbbiakban szervezőknek hívjuk.
- Mindenkit, aki a bajnokság mérkőzésein a helyezésekért és a nyereményekért küzd, a továbbiakban játékosoknak hívjuk.
- Azokat az egységeket, amelyekben legalább három, legfeljebb négy játékos van, a továbbiakban csapatoknak hívjuk.
- Azokat a személyeket, akik a mérkőzéseken nem vesznek részt játékosként, viszont a csapattal szorosan együtt dolgoznak, a továbbiakban stábtagnak hívjuk.
 - Például: menedzser, edző
- Azt a játékost, aki a csapat és a szervezők közötti kommunikációért felel, a továbbiakban csapatkapitánynak hívjuk.
- A Magyar E-sport Szövetség megnevezése a továbbiakban *HUNESZ*.
- A Hungarian Rocket League Tournaments megnevezése a továbbiakban *HRLT*.

1.3 Részvétel és nevezés

A versenyen való részvétel nevezéshez kötött. A nevezés feltételeit az 1.3.1.-es pontban olvashatod.

1.3.1 A részvétel feltételei

- A játékos magyar állampolgár, vagy külföldi állampolgárság esetén anyanyelvi szinten beszéli a magyar nyelvet.
- A játékos a nyílt selejtezősorozat első játéknapján már betöltötte a 14. életévét.
- A játékos rendelkezik a játék eredeti verziójával PC (Steam / Epic Games), Xbox One, Xbox Series X, PlayStation 4, PlayStation 5 és / vagy Nintendo Switch játékkonzolra, valamint ugyanazon konzollal is.
- Rendelkezik regisztrált, aktív Discord-fiókkal.
- Az offline döntőben az a játékos, aki aznap még nem töltötte be a 16. életévét, a rendezvényen csak szülői, vagy gondviselő kísérettel vehet részt.

1.3.2 Nevezési díj

A versenyen való részvétel minden esetben **ingyenes!**

1.3.3 Kötelezettségek

1.3.3.1 Szabályok betartása

A versenyre való nevezéssel a játékosok kötelező érvényűnek tekintik ezen szabályzat pontjait. A versenyen részt vevő játékosok a HUNESZ szabályzatait is önmagukra nézve kötelező érvényűnek tekintik. Jelen szabályzat, illetve a HUNESZ szabályzatainak nem ismerete nem mentesít a betartásuk alól.

A HUNESZ szabályzatainak elérhetősége:

- [A HUNESZ Versenyszabályzata](#)
- [A HUNESZ Fegyelmi szabályzata](#)
- [A HUNESZ Etikai Kódexe](#)
- [A HUNESZ Etikai és gyermekvédelmi szabályzata](#)

Minden játékos köteles a megfelelő tiszteletet mutatni, mind a szervezők, mind pedig más csapatok játékosai és stábtagei felé. Minden játékosnak magának kell ellenőriznie a mérkőzést megelőzően, hogy a Rocket League naprakész verziója van telepítve a részvételhez használt platformon. Frissítés miatti késés csak vis maior esetben (pl. a mérkőzések során kiadott új frissítés) fogadható el.

1.4 Csapatlogó

Csapatlogó megléte az események során nem kötelező. Amennyiben egy csapat mégis saját logót szeretne használni a mérkőzések során, úgy a logónak az alábbi kritériumoknak kell megfelelnie:

- Nem lehet Google-ről letöltött fotó
 - Ez alól kivétel, ha a csapat egyértelműen bizonyítani tudja, hogy a logó szerzői jog megjelölése nélkül, szabadon felhasználható bárhol.
- A logó minimum mérete 800x800. Ennél nagyobb méretű logók esetén a szélességnek és a magasságnak is meg kell egyeznie.
- A logókat a contact@hrlt.hu e-mail címre kell elküldeni, a Csoportkör megkezdése előtt.

1.5 Kommunikáció

A verseny során a játékosok és lebonyolítók közötti alapértelmezett kommunikációs csatorna a **HUNESZ Intercom-szervere**: Elérhetőségek:

- Discord-szerver: <https://discord.gg/DZf3rBZ3NB>

A versennyel kapcsolatos hírek, fejlemények (pl. ágrajz kihirdetése, élő közvetítés) publikálásának alapértelmezett helye a bajnokság Facebook oldala.

- Facebook-oldal: <https://www.facebook.com/mneb.hu/>

1.5.1 Kommunikációs kötelezettség

- A Discord-szerveren létrehozásra kerül egy külön szekció, amelyet csak a versenyen részt vevők láthatnak.
- Minden csapatnak kötelessége figyelemmel követni az üzeneteket, hivatalos bejelentéseket.
- Ha egy csapat nem követi figyelemmel a hivatalos bejelentéseket, emiatt pedig hátrányt szenved el, az a csapat felelőssége.
- Minden csapatnak kötelessége a konkrét megkeresésekre való reagálás a megkeresés idejéhez képest **a következő nap este 22:00 óráig** (kivéve ha szorosabb határidővel ütközik ez a határidő).

1.5.2 Üzenetváltás platformja

Az üzenetváltás platformja **egyértelműen** az 1.5-ös pontban megadott Discord-szerver. Kivételes esetekben az e-mailes üzenetváltás is elfogadott.

Egyéb platformon (pl. Facebook-üzenet akár az oldalnak, akár valamelyik szervezőnek privátban) történő üzenetváltás **nem minősül hivatalos kommunikációnak**. Az emiatt esetlegesen elszenvedett hátrány a csapat felelőssége.

1.6 Lebonyolítás

A verseny 3 szakaszra bontható:

- Nyílt selejtezősorozat
- Online csoportkör
- Offline döntő

2 Nyílt selejtező

2.1 Résztvételi jog

A nyílt selejtezőkön bárki szabadon részt vehet, aki az 1.3.1.-es pontban megfogalmazott feltételeknek megfelel.

A nyílt selejtezők regisztrációs határideje **az esemény időpontjával megegyező nap 13:00**.

Azok a csapatok, amelyek továbbjutottak, ellenben érvényes regisztrációt adtak le bármely későbbi nyílt selejtezőre, a többi regisztrációjuk törlésre kerül.

2.2 Lebonyolítás

- A lebonyolítás Double-elimination, azaz vigaszágas kieséses rendszer.
- A Double-elimination során a győztes ági döntő, a vesztes ági döntő és a Grand Final nem kerül megrendezésre.
- Minden szett Best of 3 rendszerű, kivéve a közvetlen továbbjutásról döntő párharcok, melyek *Best of 5* formátumúak.

2.3 Mérkőzések halasztása

Mérkőzések elhalasztására nincs lehetőség, a mérkőzéseket a párosítás mindkét résztvevőjének kiderülésekor azonnal le kell játszani, de leghamarabb a szervezők által kijelölt kezdési időpontban. Kivételes esetekben a szervezőcsapat engedélyezheti bizonyos mérkőzések elhalasztását és másik időpontban való lejátszását.

2.4 Továbbjutás

Azok a csapatok, akik a felső ágon győzelmet érnek el a felső ági elődöntőben, vagy az alsó ági elődöntőben, azok résztvételi jogot szereznek az online csoportkörben.

3 Online csoportkör

3.1 Résztvételi jog

A zárt selejtezőn az alábbi csapatok vehetnek részt.

- A nyílt selejtezőről továbbjutó 3-3 (összesen 6) csapat;
- A K&H Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság – Hungarian Open 2021-22-es évadában a ponttáblázat első két helyén záró csapat.

3.2 Lebonyolítás

A csoportkörben a 8 csapat két darab, 4-4 csapatos csoportba kerül kisorsolásra. A csoportok double-elimination (GSL) rendszerben kerül megrendezésre.

3.3 Mérközések halasztása

Mérkőzések elhalasztására nincs lehetőség, a mérkőzéseket a párosítás mindkét résztvevőjének kiderülésekor azonnal le kell játszani, de leghamarabb a szervezők által kijelölt kezdési időpontban. Kivételes esetekben a szervezőcsapat engedélyezheti bizonyos mérkőzések elhalasztását és másik időpontban való lejátszását.

3.4 Menetrend

A csoportkörben induló minden csapat elfogadja, hogy az előre meghatározott időpontokban meg tud jelenni, illetve tartja magát a szezon menetrendjéhez. A mérkőzések szombaton és vasárnap lesznek lebonyolítva, az alábbiak szerint:

- **A csoport:** július 2. (szombat)
- **B csoport:** július 3. (vasárnap)

Mindkét játéknapon a menetrend megegyezik az alábbiakkal:

- **Nyitómérkőzés #1:** 14:00
- **Nyitómérkőzés #2:** 14:45
- **Győztesek mérkőzése:** 15:30
- **Vesztesek mérkőzése:** 16:15
- **Helyosztó mérkőzés:** 17:00

3.5 Továbbjutás

A csoportkört követően a csapatok sorsa a végső helyezéstől függően az alábbiak szerint alakul:

- **1-2. helyezett csapatok:** Továbbjutnak az offline döntőbe.
- **3-4. helyezett csapatok:** Véget ér számukra a torna.

4 Offline döntő

4.1 Részvételi jog

Az offline döntőn a csoportok legalább 2. helyén záró (összesen 4) csapatai vehetnek részt.

4.2 Lebonyolítás

A 4 csapat egy vigaszágas-kieséses rendszerű Négyes Döntőn fognak szerepelni.

Az offline döntőn minden találkozó *Best of 5* rendszerű, kivéve a Grand Finalt, mely *Best of 7* rendszerű. Az alsó ágról érkező csapatnak két *Best of 7* szettet is nyernie kell, hogy megnyerje a versenyt.

4.3 Mérközések halasztása

Mérkőzések elhalasztására nincs lehetőség, a mérkőzéseket a párosítás mindkét résztvevőjének kiderülésekor azonnal le kell játszani, de leghamarabb a szervezők által kijelölt kezdési időpontban. Kivételes esetekben a szervezőcsapat engedélyezheti bizonyos mérkőzések elhalasztását és másik időpontban való lejátszását.

4.4 Menetrend

Az offline döntőn induló minden csapat elfogadja, hogy az előre meghatározott időpontokban meg tud jelenni, illetve tartja magát a szezon menetrendjéhez. A mérkőzések egyetlen szombati napon kerülnek lebonyolításra, az alábbiak szerint:

- **Győztes ági elődöntő #1:** 13:00
- **Győztes ági elődöntő #2:** 13:50
- **Vesztes ági elődöntő:** 14:40

- **Győztes ági döntő:** 15:30
- **Vesztes ági döntő:** 16:20
- **Grand Final:** 17:40
- **Grand Final (bracket reset, ha szükséges):** 18:40

5 Nyeremények

A bajnokság nyereményalapja összesen **300.000** forint, melyet a HUNESZ biztosít. A csapatok végső helyezésüktől függően részesülnek nyereményben, az alábbiak szerint:

- **1. helyezett:** 150.000 forint
- **2. helyezett:** 75.000 forint
- **3. helyezett:** 50.000 forint
- **4. helyezett:** 25.000 forint

6 Általános szabályok

6.1 Nem közvetített mérkőzésekre vonatkozó szabályok

6.1.1 Játékszervert adatai

A mérkőzések gördülékeny lebonyolítása érdekében a mérkőzést mindig a sorsolásban előrébb, vagy felül felsorolt csapat hozza létre. Közös megegyezéssel ettől eltérhetnek a megmérkőző felek. A játékszervert elkészültét minden esetben jelezni kell az ellenfél csapatkapitányának. A mérkőzés játékszervezőjén alkalmazandó beállítások a következők:

- **Aréna:** DFH Stadium
- **Játékosok száma:** 3v3
- **Bot Difficulty:** No Bots
- **Mutators:** No mutators
- **Szerver:** Europe
- **Csatlakozás:** Név / jelszó.

6.1.1.1 Játékszervert régiója

A játékszervert minden esetben **európai**. Ettől a csapatok közös megegyezéssel eltérhetnek, ha más régióban lévő szerveren előnyösebb számukra a mérkőzés lejátszása.

6.1.2 Lehetséges résztvevők a szerveren

A nem közvetített mérkőzéseken a játékszervertre csak az a 3-3 játékos csatlakozhat, aki le fogja játszani a mérkőzéseket. Sem stábtagnak, sem más személynek nem lehet a szerveren. Mérkőzéseken belül cserélni nem lehet, ugyanannak a három játékosnak kell lejátszania a teljes Best of 3 / 5 / 7 találkozót.

6.1.2.1 Kitétel

Kivételt jelent ezen szabály alól, ha az ellenfél csapata ezt engedélyezte. Ez esetben a szervezők jóváhagyása is szükséges. Ilyen esetben a csatlakozó felek viszont továbbra is csak a csapat cserejátékosa és / vagy edzője lehet.

Legfeljebb két fő csatlakozhat egy csapattól a szerverre, akik a mérkőzést semmilyen módon sem zavarhatják meg.

6.1.3 Beállítások ellenőrzése

A mérkőzés indítása előtt a szerverre csatlakozó játékosoknak kötelességük ellenőrizni, hogy minden helyesen került beállításra. Ha bármilyen beállítás nem megfelelő (például a szerver nem európai), úgy ez ügyben hívja fel a szervert elkészítő csapat figyelmét. Ha egy mérkőzés vagy szett rossz beállításokkal került lejátszásra, úgy annak a végeredménye hivatalos.

6.1.4 Késői megjelenés

Ha a mérkőzés hivatalos időpontjához képest 10 percen belül nem jelenik meg egy csapat, úgy automatikus vereségnek kerül elszámolásra a találkozó számukra. A megjelenő fél a késés tényét 10 perc várakozás után jelezheti a szervezőknek.

Ettől a szabálytól eltérhet a csapat, amennyiben mindenképpen le akarják játszani a találkozót, várakozhatnak tovább is. Ha viszont a többletvárakozást követően mégis megjelenik a másik csapat és a mérkőzés lejátsszásra kerül, késésre hivatkozva már nem kérhető az automatikus győzelem.

6.1.5 Technikai problémák esetén alkalmazott teendők

6.1.5.1 Internetkapcsolat megszakadása / egyéb technikai problémák esetén

Amennyiben bármely csapat játékosával megszakad a kapcsolat, az alábbiak szerint kell eljárni:

- Legfeljebb 10 másodperc játékidő után a mérkőzést újra kell kezdeni.
- Legfeljebb 60 másodperc játékidő után, ha nem született még gól, a mérkőzést újra kell kezdeni.
 - Kivéve, ha a gól egyértelműen a kapcsolat megszakadása miatt történt.
- Egyéb esetben a találkozót végig kell játszani. A mérkőzés közben a csatlakozást elvesztő játékos visszaléphet a szerverre.

6.1.6 A selejtezők platformja

A nyílt selejtezők a Smash.gg felületen kerülnek lebonyolításra. A végeredményeket a Smash.gg kezeli, és hirdeti ki a győzteseket. A Smash.gg-ről több információ az alábbi oldalon olvasható: [Smash.gg segédlet](#).

6.2 Közvetített mérkőzésekre vonatkozó szabályok

6.2.1 Játékszerver adatai

Képernyőre kerülő mérkőzések esetén a játékszervert a szervezők készítik el. A szerver nevét és jelszavát privát üzenet formájában kapják meg a csapatok kapitányai. A szerverre ugyanúgy csak az a 3-3 játékos csatlakozhat, akik lejátsszák a mérkőzéseket. Rajtuk kívül nézőként csak a szervezők lehetnek jelen a szerveren. A mérkőzések során a gólokat követő visszajátzások is teljes egészében lejátsszásra kerülnek.

6.2.2 Választható arénák

A mérkőzéseken az első játék során használt aréna a *Mannfield (Night)*, míg az utolsó játék során a *Champions Field*. A többi játék során az alábbi arénák közül kerülhet kiválasztásra bármelyik:

- Aquadome
- DFH Stadium (és bármely alternatívája)
- Forbidden Temple
- Neo Tokyo
- Salty Shores (Night)
- Utopia Coliseum (és bármely alternatívája)
- Urban Central (és bármely alternatívája)
- Wasteland (Night)

6.2.2.1 Teljesítményprobléma miatti aréna kizárás

Amennyiben egy játékos konzolja nem képes a játék tökéletes futtatására valamelyik arénán, úgy ezügyben kötelessége a szett megkezdése előtt legkésőbb 5 perccel jelezni azt a szervezőknek. Ennek elmulasztása esetén óvás nem nyújtható be a vereség miatt.

6.2.3 Eredmény bejelentése

Az élőben közvetített mérkőzések végeredményét a játékosoknak nem kell hitelesíteniük a mérkőzést követően.

6.2.4 Technikai problémák esetén alkalmazott teendők

6.2.4.1 Internetkapcsolat megszakadása / egyéb technikai problémák esetén

6.2.4.1.1 Online mérkőzés esetén

Amennyiben bármely csapat játékosával megszakad a kapcsolat, az alábbiak szerint kell eljárni:

- Legfeljebb 10 másodperc játékidő után a mérkőzést újra kell kezdeni.
- Legfeljebb 60 másodperc játékidő után, ha nem született még gól, a mérkőzést újra kell kezdeni.
 - Kivéve, ha a gól egyértelműen a kapcsolat megszakadása miatt történt.
- Egyéb esetben a találkozót végig kell játszani. A mérkőzés közben a csatlakozást elvesztő játékos visszaléphet a szerverre.

6.2.4.1.2 Offline mérkőzés során

Technikai probléma esetén a mérkőzés szüneteltetésre kerül a probléma elhárításáig. A probléma megoldását követően a mérkőzés semleges középkezdéssel kerül újraindításra.

7 Egyéb

A versenyt semmilyen módon nem szponzorálja, támogatja, adminisztrálja, illetve ahhoz semmilyen köze nincs a Rocket League fejlesztőjének, a Psyonix-nek. A játékosok és a csapatok saját magukról kiadott személyes információit a verseny szervezői kezelik, nem a Psyonix.

A Rocket League Felhasználási feltételei ugyanúgy érvényes jelen versenyre is. Az a játékos, aki ezen Felhasználási feltételek megsértése miatt ideiglenes, vagy végleges kitiltásban részesül a játékból, úgy azon eltiltása ezen versenyre is érvényes.

8 Szabályzat módosítása

A szervezők fenntartják a jogot, hogy a szabályzatot előzetes figyelmeztetés nélkül, a verseny során is módosítsák, egyúttal törekedve arra, hogy ez a lehető legkevesebbszer történjen meg.