



Magyar Nemzeti LoL Kupa powered by K&H

Minor és Major

Játékspecifikus Szabályzat

Tartalomjegyzék

1. Kiemelt szabályok	5
1.1 Alapszabályzatok	5
1.2 Életkor	5
1.3 Nemzetiségi szabályok	5
1.4 Tartózkodási hely	6
1.5 Csapatkompozíció	6
1.6 Csapatlétszám	6
1.7 Beugró játékosok	6
1.8 Leigazolás és csapatfeltöltés	6
1.9 Játékfiókok	6
1.10 Eltiltások	6
1.11 Szervezetekre vonatkozó korlátozások	7
1.11.1 Selejtező	7
1.11.2 Meghívott szervezet	7
1.12 Azonosítás	7
1.13 Kommunikáció	7
1.14 Bejutás a minor szakasz rájátszásába	7
1.14.1 A verseny alapszakaszába kétféle módon lehet bekerülni:	7
1.15 Regisztrációs folyamatok	7
2. Verseny lebonyolítása	8
2.1 I. Minor szakasz	8
2.1.1 Nyílt selejtező	8
2.1.2 Formátum	8
2.1.3 Sorsolás	8
2.1.4 Fordulók lebonyolítása (Bo1)	8
2.1.5 Fordulók lebonyolítása (Bo3)	8
2.1.6 Kezdőoldal eldöntése	8
2.1.7 Rájátszás	9
2.1.8 I. Minor ütemezése és időpontjai	9
2.1.9 Oldalválasztás	10
2.1.10 Halasztás/Mérkőzésmozgás	10
2.2 II. Minor szakasz	10
2.2.1 Nyílt selejtező	10
2.2.2 Formátum	10
2.2.3 Sorsolás	10
2.2.4 Fordulók lebonyolítása (Bo1)	10
2.2.5 Fordulók lebonyolítása (Bo3)	10
2.2.6 Kezdőoldal eldöntése	10
2.2.7 Rájátszás	10
2.2.8 II. Minor ütemezése és időpontjai	11
2.2.9 Oldalválasztás	12
2.2.10 Halasztás/Mérkőzésmozgás	12
2.3 III. Minor szakasz	12
2.3.1 Nyílt selejtező	12
2.3.2 Formátum	12
2.3.3 Sorsolás	12
2.3.4 Fordulók lebonyolítása (Bo1)	12
2.3.5 Fordulók lebonyolítása (Bo3)	12
2.3.6 Kezdőoldal eldöntése	12
2.3.7 Rájátszás	12
2.3.8 III. Minor ütemezése és időpontjai	13
2.2.9 Oldalválasztás	14
2.2.10 Halasztás/Mérkőzésmozgás	14

2.4 Major szakasz	14
2.4.1 Major időpontjai	14
2.4.2 Bejutás	15
2.4.3 Formátum	15
2.4.4 Halasztás/Mérkőzésmozgás	15
2.4.5 Oldalválasztás	15
2.4.6 Sorsolás	15
2.4.7 Roster szabályok	15
3. Játékoskeret feltöltésre vonatkozó szabályozások	15
3.1 I. minor	16
2.1.1 Nyílt selejtező kupa előtt	16
3.1.2 I. Nyílt selejtező kupa után	16
3.1.3 II. Nyílt selejtező kupa után	16
3.1.4 Rájátszás közben	16
3.1.5 Rájátszás vége –major kezdetéig	16
3.1.6 Őszi major közben	16
3.2 Átigazolás kommunikációja	16
3.2.1 Átigazolás kommunikációja	17
3.2.2 Résztvevők értesítése	17
3.2.3 Résztvevők értesítése	17
4. Játékbeállítások	17
4.1 Mérkőzések menete	17
4.1.1 Selejtező	17
4.1.2 Rájátszás	18
4.2 Kliens és szerver	18
4.3 Tiltott hősök	18
5. Mérkőzésbizonyítékok	18
5.1 Screenshot	18
5.2 Csalás bejelentése	18
6. Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó szabályok	18
6.1 Mérkőzés előtt	18
6.1.1 Selejtezők alatt	18
6.1.2 Zárt szakaszban	19
6.1.3 Késés esetén	19
6.1.4 Előkészületek a selejtezők alatt	19
6.1.5 Játékiók/Summoner name	19
6.1.6 Nem megfelelő summoner név	19
6.1.7 Játékosok száma	19
6.1.8 Placeholder	20
6.1.9 Nem pickelt champion használata	20
6.2 Mérkőzés közben	20
6.2.1 Pause szabály	20
6.2.2 Újrjátszás szabályai	20
6.3 Mérkőzés vége	20
6.4 Mérkőzés feladása	21
6.5 Illegális tevékenységek	21
6.6 Nézők	21
6.7 Mérkőzés után	21
6.7.1 Eredmény leadása	21
6.7.2 Lezárt mérkőzések	21
6.7.3 Meccs óvás	21
6.7.4 Határidő az óvásra	21
6.7.5 Óvás tartalma	21
6.7.6 Az óvásban való viselkedés	21

6.8 Diszkvalifikáció	22
6.9 Kizárás	22
6.9.1 Kizárás okai	22
7. Kiegészítések	22
7.1 Szabályváltozások	22
7.2 A szabályzat érvényessége	23
7.3 Bizalmasság, titoktartás	23
8. Játékosok technikai felkészültsége	23
8.1 Játékosok	23
8.2 Technikai problémák	23
8.3 Internet	23
8.4 Nicknevek	23
9. Csapatra vonatkozó extra szabályozások	23
9.1 Csapatnév	23
9.2 Csapat feloszlása, liga elhagyása	23
9.3 Csapat pótlása	23
9.4 Pótló csapat	24
9.5 Kezdő játékosok és csapatfelállítás	24
9.6 Média megkeresések	24
10. Közvetítés	24
10.1 Observerek	24
10.2 Saját játék közvetítése	24
11. Díjazás	24
12. Változáskövetés	25

1. Kiemelt szabályok

1.1 Alapszabályzatok

A **Magyar Nemzeti LoL Kupa powered by K&H** (továbbiakban: verseny, kupa) 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

A kupa különböző szakaszain csak 16 évnél idősebbek vehetnek részt. A 16 és 18 év közötti játékosoknak kötelező legkésőbb a kupa kezdetéig szülői beleegyezést e-mailben (info@hunesz.hu) úton eljuttatni a szervezők felé. A kitöltendő dokumentumok a [HUNESZ hivatalos oldalán](#) letölthetők.

1.3 Nemzetiségi szabályok

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,

Érvényes: 2023.03.01-től

Utoljára frissítve: 2023.02.26.

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.

1.4 Tartózkodási hely

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

1.5 Csapatkompozíció

A teljes játékoskeretben legfeljebb 1 külföldi játékos regisztrációja lehetséges. Ezen felül a kezdőcsapatban legalább 4 magyar és legfeljebb 1 külföldi játékos részvétele engedélyezett.

1.6 Csapatlétszám

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

1.7 Beugró játékosok

Amennyiben egy csapat több, mint 5 játékossal 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 Leigazolás és csapatfeltöltés

Az kupa szezonja során (2023-as év), amely 3 minor és 1 major versenyt foglal magába, a csapatok tudnak játékos leigazoláshoz, illetve csapatfeltöltéshez folyamodni.

A Major versenyen való részvétel feltétele az, hogy a csapat az I. Minoron játszott utolsó mérkőzésén megnevezett kezdőjátékosokból 3 főt tud megjelölni.

1.9 Játékfíkok

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

1.10 Eltiltások

- A verseny állomásain nem vehet részt olyan játékos kinek Riot fiókja eltiltás alatt van
- Egy a kupán versenyző játékosnak nem lehet ERL ligában szereplő csapattal (Beleértve az ERL liga 2. osztály, 3. osztály, vagy bármely egyéb alsóbb osztályát) aktív szerződése. Az aktív szerződés ténye, kizárja a játékost a kupán való szereplésből függetlenül attól, hogy a játékos kezdőjátékosként, csereként, vagy más egyéb pozícióban (pl.: coachként, assistant coachként) van feltüntetve.
- A versenyplatform, avagy játékkiadó által kiosztott eltiltások/bannok/profíltörölések felülírják a versenyszabályzatot és akkor is vonatkoznak a játékosra, ha azt nem az adott esemény végett kapta.

- Rájátszásba meghívott jogi személyiség által regisztrált játékos nem vehet részt a Kupa selejtező versenyen
- A versenyre érvényes a Fegyelmi Szabályzat, ami alapján a játékos sorozatos szabályszegésekért bizonyos számú fordulóról eltiltásban részesülhet.

1.11 Szervezetekre vonatkozó korlátozások

Egy szervezetnek vagy csapatnak nem lehet semmilyen formális vagy informális pénzügyi vagy szerződésbeli kapcsolata másik egyazon fázisban versenyző szervezettel vagy csapattal. Részletesebben:

1.11.1 Selejtező

Egy szervezet egy csapatot indíthat, meghívott csapatok részére sem engedett meg további csapatok indítása a selejtezőn.

1.11.2 Meghívott szervezet

Meghívott szervezet nem indíthat másik keretet, csak azzal a kerettel képviselheti magát, amit a szervezőségnek előzetesen leadott az alapszakaszra vonatkozóan

1.12 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.

1.13 Kommunikáció

A verseny alatt különböző félhivatalos/hivatalos csatornákat különböztetünk meg.

- **E-mail:** Az elsődleges hivatalos kommunikációs forma a verseny egésze alatt az e-mailes forma. Minden kiemelten fontos információt ezen csatornán keresztül közöl a szervezőség. Használt cím: verseny@hunesz.hu
- **HUNESZ Intercom Discord:** Elsődlegesen az osztályozó kupák alatt használatos játékos és versenybíró között direkt segítségnyújtás céljából, illetve az alapszakaszba jutott csapatokkal fontosabb mérkőzés előtti folyamatok lekommunikálására. Elérhető: <http://discord.gg/N4YSHEJ4Tm>
- **Challengermode versenyplatform:** Az osztályozó kupák alatt a csapatok közötti direkt kommunikációra ad lehetőséget.

1.14 Bejutás a minor szakasz rájátszásába

1.14.1 A verseny alapszakaszába kétféle módon lehet bekerülni:

- Selejtezőn keresztül
- A 2022-es évad (IV. évad) alapján nevezési joggal rendelkező csapatoknak a nevezési feltételek elfogadásával

1.15 Regisztrációs folyamatok

A játékosok kötelesek a regisztrációs folyamatokat a következők szerint követni:

1. Játékos által versenyengedély igénylés az mneb.esport1.hu oldalon.
2. Játékos által regisztráció a versenyplatformon <https://www.challengermode.com>.
3. Csapatkapitány által csapat létrehozása a versenyplatformon.
4. Csapatkapitány általi meghívás játékos felé.
5. Játékos elfogadja a meghívást.
6. Csapatkapitány által nevezés megerősítése a versenyplatformon

2. Verseny lebonyolítása

Ezen szakasz magába foglalja az I., II., III Minor és a Major lebonyolítási formátumát.

2.1 I. Minor szakasz

2.1.1 Nyílt selejtező

Összesen két selejtező kerül megrendezésre, ahonnan a TOP1 csapat jut tovább az I. Minor szakasz rájátszásába.

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

Selejtező időpontjai:

- 2023. március 11. – 14:00
- 2023. március 12. – 14:00

2.1.2 Formátum

A verseny lebonyolítása Single Elimination rendszerben fog zajlani.

2.1.3 Sorsolás

Véletlenszerű sorsolás lesz alkalmazva.

2.1.4 Fordulók lebonyolítása (Bo1)

A mérkőzés egy győzelemig tart.

2.1.5 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" – Mérkőzést „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

2.1.6 Kezdőoldal eldöntése

A kezdőoldal eldöntése az adott mérkőzés formátumához képest változik:

- BO1-es formátum: Mindig az a csapat választhat, hogy melyik oldalon szeretne kezdeni amelyik a hivatalos versenyplatformon (Challengermode) a bal oldalon szerepel a meccsoldalon.
- BO3-as formátum: Az 1. mérkőzésen a meccsoldalon bal oldalt szereplő csapat választhat, hogy melyik oldalon szeretne kezdeni, a 2. alkalommal az ellentétes csapaté a választás joga, míg 3. mérkőzés esetén az a csapat döntheti el, hogy melyik oldalon szeretne kezdeni, aki a saját győztes meccsét gyorsabban fejezte be

2.1.7 Rájátszás

A rájátszás 8 csapattal, double elimination (Felső-Alsó ágas) formátumban kerül megrendezésre, ahol a meccsek BO3, a Döntők pedig BO5-ben kerülnek lejátszásra (felső ágról érkezőnek mapelőny).

2.1.8 I. Minor ütemezése és időpontjai

Dátum	Kezde s	Formátum	Csapat	vs	Csapat	Fázis
Felsőág						
2023.03.22	18:00	Bo3	Team A	vs	Team B	Top8
2022.03.22	21:00	Bo3	Team C	vs	Team D	Top8
2022.03.24	18:00	Bo3	Team E	vs	Team F	Top8
2022.03.24	21:00	Bo3	Team G	vs	Team H	Top8
2022.03.29	18:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4
2022.03.29	21:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4
Alsóág						
2022.03.31.	18:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4 1. kör
2022.03.31.	21:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4 1. kör

Érvényes: 2023.03.01-től
Utoljára frissítve: 2023.02.26.

2022.04.02.	18:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4 2. kör
2022.04.02.	21:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4 2. kör
Felsőág						
2022.04.04.	18:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top2
Alsóág						
2022.04.04.	21:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top2
Döntő						
2022.04.05.	18:00	Bo5	Team ?	vs	Team ?	Alsóági döntő
2022.04.07.	18:00	Bo5 (mapelőny)	Team ?	vs	Team ?	Végső döntő

2.1.9 Oldalválasztás

Az oldalválasztás joga minden esetben a kiírás szerint bal oldalon szereplő csapatnál van. A második meccsen az ellenfél választhat oldalt. Ha döntő mérkőzésre kerül sor, az a csapat választ, aki a megnyert meccset gyorsabban fejezte be.

2.1.10 Halasztás/Mérkőzésmozgás

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

2.2 II. Minor szakasz

2.2.1 Nyílt selejtező

Összesen két selejtező kerül megrendezésre, ahonnan a TOP1 csapat jut tovább az II. Minor szakasz rájátszásába.

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

Selejtező időpontjai:

- 2023. május 27. – 14:00
- 2023. május 28. – 14:00

Érvényes: 2023.03.01-től

Utoljára frissítve: 2023.02.26.

2.2.2 Formátum

Lásd 2.1.2-es pont

2.2.3 Sorsolás

Lásd 2.1.3-as pont

2.2.4 Fordulók lebonyolítása (Bo1)

Lásd 2.1.4-es pont

2.2.5 Fordulók lebonyolítása (Bo3)

Lásd 2.1.5-ös pont

2.2.6 Kezdőoldal eldöntése

Lásd 2.1.6-os pont

2.2.7 Rájátszás

Lásd 2.1.7-es pont

2.2.8 II. Minor ütemezése és időpontjai

Dátum	Kezdés	Formátum	Csapat	vs	Csapat	Fázis
Felsőág						
2023.06.07 .	18:00	Bo3	Team A	vs	Team B	Top8
2023.06.07 .	21:00	Bo3	Team C	vs	Team D	Top8
2023.06.09 .	18:00	Bo3	Team E	vs	Team F	Top8
2023.06.09 .	21:00	Bo3	Team G	vs	Team H	Top8
2023.06.12.	18:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4
2023.06.12.	21:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4
Alsóág						
2023.06.14.	18:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4 1. kör

Érvényes: 2023.03.01-től

Utoljára frissítve: 2023.02.26.

2023.06.14.	21:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4 1. kör
2023.06.16.	18:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4 2. kör
2023.06.16.	21:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4 2. kör
Felsőág						
2023.06.21.	18:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top2
Alsóág						
2023.06.21.	21:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top2
Döntő						
2023.06.23	18:00	Bo5	Team ?	vs	Team ?	Alsóági döntő
2023.06.27	18:00	Bo5 (mapelőny)	Team ?	vs	Team ?	Végso döntő

2.2.9 Oldalválasztás

Lásd 2.1.9-es pont

2.2.10 Halasztás/Mérkőzésmozgás

Lásd 2.1.10-es pont

2.3 III. Minor szakasz

2.3.1 Nyílt selejtező

Összesen két selejtező kerül megrendezésre, ahonnan a TOP1 csapat jut tovább az II. Minor szakasz rájátszásába.

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

Selejtező időpontjai:

- 2023. július 8. – 14:00
- 2023. július 9. – 14:00

2.3.2 Formátum

Lásd 2.1.2-es pont

Érvényes: 2023.03.01-től

Utoljára frissítve: 2023.02.26.

2.3.3 Sorsolás

Lásd 2.1.3-as pont

2.3.4 Fordulók lebonyolítása (Bo1)

Lásd 2.1.4-es pont

2.3.5 Fordulók lebonyolítása (Bo3)

Lásd 2.1.5-ös pont

2.3.6 Kezdőoldal eldöntése

Lásd 2.1.6-os pont

2.3.7 Rájátszás

Lásd 2.1.7-es pont

2.3.8 III. Minor ütemezése és időpontjai

Dátum	Kezdés	Formátum	Csapat	vs	Csapat	Fázis
Felsőág						
2023.07.19.	18:00	Bo3	Team A	vs	Team B	Top8
2023.07.19.	21:00	Bo3	Team C	vs	Team D	Top8
2023.07.21.	18:00	Bo3	Team E	vs	Team F	Top8
2023.07.21.	21:00	Bo3	Team G	vs	Team H	Top8
2023.07.25.	18:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4
2023.07.25.	21:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4
Alsóág						
2023.07.27.	18:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4 1. kör
2023.07.27.	21:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4 1. kör

2023.08.05.	18:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4 2. kör
2023.08.05.	21:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4 2. kör
Felsőág						
2023.08.06.	18:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top2
Alsóág						
2023.08.06.	21:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top2
Döntő						
2023.08.12.	18:00	Bo5	Team ?	vs	Team ?	Alsóági döntő
2023.08.13.	18:00	Bo5 (mapelőny)	Team ?	vs	Team ?	Végső döntő

2.2.9 Oldalválasztás

Lásd 2.1.9-es pont

2.2.10 Halasztás/Mérkőzésmozgás

Lásd 2.1.10-es pont

2.4 Major szakasz

2.4.1 Major időpontjai

Az őszi major szeptember 1-én kezdődik és szeptember 24-én ér véget. A verseny ütemezése a következők szerint alakul:

Dátum	Kezdés	Formátum	Csapat	vs	Csapat	Fázis
Felsőág						
2023.09.12	18.00	Bo3	Team A	vs	Team B	Top8
2023.09.12	21.00	Bo3	Team C	vs	Team D	Top8
Alsóág						
2023.09.26	18.00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4 1. kör

Érvényes: 2023.03.01-től
Utoljára frissítve: 2023.02.26.

2023.09.26	21.00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4 1. kör
2023.09.27	18.00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4 2. kör
2023.09.27	21.00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4 2. kör
Felsőág						
2023.09.28	18.00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top2
Alsóág						
2023.09.28	21.00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top2
Döntő						
2023.10.11	18.00	Bo5	Team ?	vs	Team ?	Alsóági döntő
2023.10.12	18.00	Bo5	Team ?	vs	Team ?	Végső döntő

2.4.2 Bejutás

A majorre való bejutás az I., a II. és a III. Minoron szerzett helyezések alapján dől el.

2.4.3 Formátum

Az őszi major lebonyolítása double elimination (Alsó-Felső ágas) rendszerben fog zajlani.

2.4.4 Halasztás/Mérkőzésmozgás

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

2.4.5 Oldalváltás

Az oldalváltás joga a magasabban seedelt csapatnál (vagyis aki több ponttal jutott be a Majorbe)

2.4.6 Sorsolás

A verseny sorsolása a felsőág első fordulóban a seedek(vagyis a szerzett pontok szerint történik) fentről-lefelé a következőképpen sorrendben:

- 1 vs 4. / 2. vs 3.

2.4.7 Roster szabályok

Az őszi majorre a következő roster szabályok vonatkoznak:

- A Major versenyen való részvétel feltétele az, hogy a csapat az I. Minoron játszott utolsó mérkőzésén megnevezett kezdőjátékosokból 3 főt tud megjelölni.

Érvényes: 2023.03.01-től

Utoljára frissítve: 2023.02.26.

3. Játékoskeret feltöltésre vonatkozó szabályozások

Az átigazolási logikák az I. Minor kezdetétől, az őszi major végéig versenyszakasztól függően változhatnak a következő elrendezés szerint.

3.1 I. minor

2.1.1 Nyílt selejtező kupa előtt

Amennyiben egy csapat leadja a nevezését, úgy a kvalifikáció kezdetéig a következő kritériumokkal változtathat keretet:

- Selejtező kupán résztvevő csapat tagja nem lehet olyan játékos, aki regisztrált játékosként szerepel egy a már rájátszásba meghívott csapatban.
- A használatos versenyplatformon egy játékos csak és kizárólag egy csapatban lehet regisztrálva, és egy csapatban kezdheti meg a versenyzést.

3.1.2 I. Nyílt selejtező kupa után

- Kiesés esetén: Amennyiben a csapat, amiben a játékos szerepelt nem szerzett továbbjutást érő helyet, úgy a következő selejtező kupára szabadon választhat/indíthat csapatot.
- Továbbjutás esetén: Ha a csapat továbbjut a verseny rájátszásába az azt jelenti, hogy a verseny egy következő szakaszában extra megjelenés terheli a csapatot. Ha a csapat kevesebb, mint 7 játékossal rendelkezett, akkor időben, a 2. nyílt selejtező kupa után a zárt rájátszás kezdetéig, feltöltheti a játékoskeretet, de nem cserélhet.

Az a játékos, aki egy adott csapat tagjaként jutott tovább, kötelező jelleggel ugyanazzal a csapattal kell maradnia, a két selejtező kupa között nem válthat csapatot (Pl.: Nem lehetséges az, hogy az I. nyílt selejtezőn az egyik csapat regisztrált tagja, majd a továbbjutás után elhagyja a csapatot és a II. nyílt selejtező alkalmával már másik csapatban szerepel. Kivételt képez ez alól, ha a játékos a csapat regisztrált tagja, de nem szerepelt kezdőjátékosként)

Meghívott csapat esetén az a játékos, aki a nyílt selejtezőn már egy csapatban kvalifikált a zárt szakaszba, nem igazolható le.

3.1.3 II. Nyílt selejtező kupa után

Játékoskeretet kiegészíteni csak olyan játékossl lehetséges, aki nem jutottak be egyazon fázisba, kiegészítés csak olyan játékossl lehet, aki a nyílt szakaszban nem jutott be egyik csapattal sem, vagy, mint kezdőjátékos egyáltalán nem vett részt selejtező kupán.

Meghívott csapat esetén az a játékos, aki a nyílt selejtezőn már egy csapatban kvalifikált a zárt rájátszás szakaszba, nem nevezhető meg.

3.1.4 Rájátszás közben

A rájátszás alatt nem lehetséges játékossl hozzáadni, vagy cserélni.

3.1.5 Rájátszás vége –major kezdetéig

A Major versenyen való részvétel feltétele az, hogy a csapat az I. Minoron játszott utolsó mérkőzésén megnevezett kezdőjátékosokból 3 főt tud megjelölni.

- Lineup-leadás határideje Majorre: 2023. augusztus 31.

3.1.6 Őszi major közben

Az őszi major verseny alatt játékoscserére nincs lehetőség.

3.2 Átigazolás kommunikációja

Az átigazolásra vonatkozó igényt csak és kizárólag a kijelölt kapcsolattartó, e-mailes formában jelezheti. Minden más platformon jelzett, vagy kommunikált változtatást, semmisnek tekinthető. A szervezőség a következő címen értesítendő: verseny@hunesz.hu

Az átigazolási szándék bejelentésével a csapatnak gondoskodni kell róla, hogy az új játékos- a régebbi csapattagokhoz hasonlóan – igényelt versenyengedélyt, biztosította a szervezőség számára a szükséges személyes adatokat, megfelel minden csapatkompozícióra vonatkozó szabályzatnak és rendelkezik játékosfotóval.

3.2.1 Átigazolás kommunikációja

Az átigazolás csak akkor tekinthető szabályosnak és véglegesnek, ha a szervezőség azt e-mailes formában megkapta és válaszemailben jóváhagyta.

3.2.2 Résztvevők értesítése

Amennyiben a változtatás időszerű, úgy a játékoskereten bekövetkezett változtatásról a szervezőség értesíti az alapszakasz többi résztvevőjét.

3.2.3. Keretbővítési időszak

Az átigazolás és keretbővítés bejelentésére versenyzástól függően a következő határidők vonatkoznak:

- Keretbővítés I. selejtező kupa után és I. minor rájátszás között:
 - o 2023. március 13-17. 20:00
- Keretbővítés I. selejtező kupa után és II. minor rájátszás között
 - o 2023. május 29 - június 2. 20:00
- Keretbővítés I. selejtező kupa után és III. minor rájátszás között
 - o 2023. július 10 – 14. 20:00

Ezen határidőkön túl történő átigazolási igényeket a szervezőség nem köteles figyelembe venni.

4. Játékbeállítások

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

- Map: Summoner's Rift
- Game type: Tournament Draft
- Allow spectators: All (Selejtező kupákra)
- Allow spectators: Lobby only (rájátszásra)

Érvényes: 2023.03.01-től

Utoljára frissítve: 2023.02.26.

4.1 Mérközések menete

4.1.1 Selejtező

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

1. Challengermode chaten kapcsolatfelvétel az ellenfél játékosával
2. A Challengermode meccs adatlap alapján Tournament Code kimásolása
3. Tournament Code beillesztése a játékkliensbe
4. Lobbiba beállítások ellenőrzése
5. Mérkőzés elindítása
6. Mérkőzés után az eredmény automatikusan regisztrálására kerül a versenyplatformon. Győzelem esetén csatlakozás a következő lobbiba

4.1.2 Rájátszás

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

4.2 Kliens és szerver

A selejtező minden mérkőzésének az EU Nordic & East szerveren kell mennie. Minden csapat bejegyzésével.

4.3 Tiltott hősök

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

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 megküldése büntetőpontokat von maga után. A feltöltött bizonyítékok elnevezésének mindig tükröznie kell azoknak tartalmát.
- A selejtezők alatt minden csapatnak kötelező screenshotot készítenie a játék végén a statisztikai oldalról, majd ezután azt fel kell tölteni a meccs oldalra.
- Egy csapatból minimum egy játékosnak fel kell töltenie screenshotot

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

Érvényes: 2023.03.01-től

Utoljára frissítve: 2023.02.26.

Videós bizonyíték felhasználása esetén jegyzőkönyvet kell írnod. A jegyzőkönyvet e-mailes úton kell benyújtani pontosan, jól érthetően, strukturálva. Minden jegyzőkönyv, ami nem a megfelelő formában érkezik el lesz utasítva

6. Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó szabályok

6.1 Mérkőzés előtt

6.1.1 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.

6.1.2 Zárt szakaszban

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.

6.1.3 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 megjeléntként lesz elkönyvelve a mérkőzést.

6.1.4 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.

- Ellenőrizzék a lobby beállításait
- Bizonyosodjatok meg arról, hogy minden játékos készen áll.
- Egy csapatjátékban, minden résztvevő csak egy Challengermode 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

6.1.5 Játékosfiók/Summoner name

Minden résztvevő játékos köteles hozzáadni a jelenlegi RIOT fiókját a Challengermode profiljához, a megfelelő szerveren természetesen (pl. EU Nordic & East Summoner name).

A játékosok **a versenyek ideje alatt NEM válthatnak idézői nevet**, kivételt képez ez alól, amennyiben a megadott summoner név sértő, rasszista vagy egyéb olyan jelzöt tartalmaz, amely mások számára bántó lehet és a szervezőség kéri ennek cseréjét.

6.1.6 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.

6.1.7 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.

6.1.8 Placeholder

Placeholder használata csak a selejtezők alatt engedélyezett, azon túl már nem. Ez esetben kötelező a játékosnak tájékoztatni az ellenfél csapatát a) Challengermode 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 hősoket 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.

6.1.9 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.

6.2 Mérkőzés közben

6.2.1 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

6.2.2 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.

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

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 meccsedet közvetíteni, a játékos azt nem utasíthatja vissza. Csak olyan spectatorok meghívása javasolt, akikben megbíztok. A Minor zárt szakaszától kezdődően spectator meghívása nem engedélyezett.

6.7 Mérkőzés után

6.7.1 Eredmény leadása

A versenyplatform a mérkőzés befejezését követően automatikusan regisztrálja az eredményt. A csapatok kötelesek a meccs végi statisztikáról képernyőfotót készíteni, majd azt feltölteni a meccsoldalra (csapatonként 1 játékostól elég).

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 időpontváltoztatás 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 15 perccel a mérkőzés menetrend szerinti vége után van lehetőség óvás nyitására.

6.7.5 Óvás tartalma

Az óvásnak tartalmaznia kell, hogy miért lett az 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 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.

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

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.

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 a K&H MN5B hivatalos versenybíróival/szervezőivel, vagy versenybírókkal folytatott egyéb levelezés tartalmát szigorúan bizalmasnak kell tekinteni. Ezeknek a publikációja a K&H MN5B szervezőinek beleegyezése nélkül nem engedélyezett.

8. Játékosok technikai felkészültsége

8.1 Játékfiók

Minden játékosnak rendelkeznie kell a Challengermode profiljához rendelt RIOT fiókkal.

8.2 Technikai problémák

Minden játékos saját maga felelős a megfelelő internet kapcsolatért és hardware eszközeiért. Technikai probléma esetén cserejátékos alkalmazása lehetséges. Ha a

Érvényes: 2023.03.01-től

Utoljára frissítve: 2023.02.26.

problémából adódóan az egyik csapat nem tud 5 játékosal játszani, ez esetben a mérkőzés az ellenfél javára automatikus győzelemként lesz lezárva.

8.3 Internet

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

8.4 Nicknevek

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

9. Csapatra vonatkozó extra szabályozások

9.1 Csapatnév

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

9.2 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.

9.3 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)

9.4 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.

9.5 Kezdő játékosok és csapatfelállás

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.

9.6 Média megkeresések

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

Érvényes: 2023.03.01-től

Utoljára frissítve: 2023.02.26.

10. 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.

10.1 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.

10.2 Saját játék közvetítése

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

11. Díjazás

Az I. Minor verseny díjazása összesen 500.000 Forint, ami a következőképp oszlik meg:

- 1. helyezett csapat: 300.000 Ft
- 2. helyezett csapat: 150.000 Ft
- 3. helyezett csapat: 50.000 Ft

Az II. Minor verseny díjazása összesen 500.000 Forint, ami a következőképp oszlik meg:

- 1. helyezett csapat: 300.000 Ft
- 2. helyezett csapat: 150.000 Ft
- 3. helyezett csapat: 50.000 Ft

Az III. Minor verseny díjazása összesen 500.000 Forint, ami a következőképp oszlik meg:

- 1. helyezett csapat: 300.000 Ft
- 2. helyezett csapat: 150.000 Ft
- 3. helyezett csapat: 50.000 Ft

Az Major verseny díjazása összesen 850.000 Forint, ami a következőképp oszlik meg:

- 1. helyezett csapat: 500.000 Ft
- 2. helyezett csapat: 250.000 Ft
- 3. helyezett csapat: 100.000 Ft

12. Változáskövetés