



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Készült Magyarország Kormánya támogatásával.

Magyar E-sport Utánpótlásprogram 2026

League of Legends - 1v1 Solo Cup

Játékspecifikus szabályzat

1. Kiemelt szabályok	4
1.1. Alapszabályzatok	4
1.2. Életkor	4
1.3. Nemzetiségi szabályok	4
1.4. Tartózkodási hely	4
1.5. Játékiók	4
1.6. Eltiltások	4
1.7. Azonosítás	5
1.8. Kommunikáció	5
1.9. A versenyek időpontjai	5
2. Verseny lebonyolítása	5
2.1. A verseny lebonyolítása maximum 16 játékos esetén	5
2.1.1. Check-in	6
2.1.2. Formátum	6
2.1.3. Sorsolás	6
2.1.4. Fordulók lebonyolítása (BO1)	6
2.1.5. Fordulók lebonyolítása (BO3)	6
2.1.6. Fordulók lebonyolítása (BO5)	6
2.1.7. Oldalválasztás	6
2.1.8. Halasztás/mérkőzésmozgatás	7
2.2. 17-32 játékos nevezése esetén	7
2.3. Nevezés megerősítése	7
A Check-In során a nevezők a Challengermode oldalon megerősítik részvételi szándékukat.	7
2.3.1. Formátum	7
2.3.2. Sorsolás	7
2.3.3. Fordulók lebonyolítása (BO1)	7
2.3.4. Fordulók lebonyolítása (BO3 és BO5)	7
2.3.5. Oldalválasztás	8
2.3.6. Halasztás/Mérkőzésmozgatás	8
2.4. 33-64 játékos nevezése esetén	8
2.4.1. Check-In	8
2.4.2. Formátum	8
2.4.3. Sorsolás	8
2.4.4. Fordulók lebonyolítása (BO1)	8
2.4.5. Fordulók lebonyolítása (BO3 és BO5)	8
2.4.6. Oldalválasztás	8
2.4.7. Halasztás/Mérkőzésmozgatás	8
3. Játékbeállítások	9
3.1. Mérkőzések menete	9
4. Mérkőzésbizonyítékok	10
4.1. Screenshot	10
4.2. Csalás bejelentése	10
5. Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó szabályok	10

5.1. Késés esetén	10
5.2. Nem megfelelő summoner név	10
5.3. Játékosok száma	10
5.4. Mérkőzés közben	11
5.4.1. Újrajátszás szabályai	11
5.5. Mérkőzés vége	11
5.6. Illegális tevékenységek	11
5.7. Mérkőzés után	11
5.7.1. Lezárt mérkőzések	11
5.7.2. Meccs óvás	11
5.7.3. Határidő az óvásra	11
5.7.4. Óvás tartalma	11
5.7.5. Az óvásban való viselkedés	11
5.8. Diszkvalifikáció	11
5.9. Kizárás	12
5.9.1. Kizárás okai	12
6. Kiegészítések	12
6.1. Szabályváltozások	12
6.2. A szabályzat érvényessége	12
6.3. Bizalmasság, titoktartás	12
7. Játékosok technikai felkészültsége	13
7.1. Technikai problémák	13
7.2. Internet	13
7.3. Nicknevek	13
8. Közvetítés	13
8.1. Saját játék közvetítése	13
9. Díjazás	13
10. Változáskövetés	13

1. Kiemelt szabályok

1.1. Alapszabályzatok

A Magyar E-sport Utánpótlásprogram versenyein (továbbiakban: verseny, kupa esemény) 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](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség Doppingellenes szabályzata](#)

1.2. Életkor

Az utánpótlás verseny különböző szakaszain csak 14 évnél idősebbek vehetnek részt. A 14 és 18 év közötti játékosoknak kötelező legkésőbb a kupa kezdetéig szülői beleegyezést e-mailen (verseny@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.

1.4. Tartózkodási hely

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

1.5. Játékiókok

A verseny egésze alatt, egy játékos kizárólag egy játékiókkal versenyezhet. Ennek a fióknak kell összekapcsolva lennie a Challengermode fiókkal.

1.6. Eltiltások

- Az eseményen nem vehet részt olyan játékos kinek Riot fiókja eltiltás alatt van
- A versenyplatform, avagy játékkiadó által kiosztott eltiltások/bannok/profilitörlések felülírják a versenyszabályzatot és akkor is vonatkoznak a játékosra, ha azt nem az adott esemény végett kapta.
- A versenyen nem indulhatnak azon játékosok, akik a 2026-os 1. szezonban, vagy aktuális rangsorolt besorolásuk szerint bármely szerveren **Solo-Duo Queue-ban Diamond 4-nél** magasabb, illetve **Flex Queue-ban Diamond 1-nél** magasabb szintet értek el.
- A versenyen nem indulhatnak azon játékosok akik a 2025-ös, vagy a 2026-os évben regisztrált játékosként szerepeltek a Baron Kupa rájátszás szakaszában.

- A versenyen nem indulhat olyan játékos akinek az éppen aktuálisan futó szezonban 10-nél kevesebb mérkőzése van ranked és normal draft módban összesen.
- A versenyre érvényes a Fegyelmi Szabályzat, ami alapján a játékos sorozatos szabályszegésekért bizonyos számú versenyről eltiltásban részesülhet.

1.7. Azonosítás

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

1.8. Kommunikáció

A verseny alatt különböző félhivatalos/hivatalos csatornákat különböztetünk meg.

- Challengermode verseny platform: Játékosok közötti direkt kommunikációra ad lehetőséget.
- HUNESZ Intercom Discord: A verseny egésze alatt használatos játékos és versenybíró között direkt segítségnyújtás céljából.
Elérhető: <http://discord.gg/N4YSHEJ4Tm>

1.9. A versenyek időpontjai

A versenyek a következő időpontokban kerülnek megrendezésre:

- 2026. június 14. - 14:00 (Check-In: 13:00)
- 2026. szeptember 26. - 14:00 (Check-In: 13:00)
- 2026. november 29. - 14:00 (Check-In: 13:00)

Minden játékosnak a verseny kezdete előtti 1 órában a használatos versenyplatformon szükséges megerősítenie a nevezést. A nevezés megerősítésének hiányában a játékos nem fog bekerülni az ágrajzba.

2. Verseny lebonyolítása

2.1. A verseny lebonyolítása maximum 16 játékos esetén

Amennyiben a versenyre maximum 16 játékos jelentkezik úgy a verseny Double Elimination rendszerben zajlik, ahol minden mérkőzés Best of 3 formátumú. A végső döntő Best of 5, ahol a felső ágról érkezőnek pályaelőnye van.

Fázis	Formátum	Kezdés (CEST)
Felső ág 1. kör	Bo3	14:00
Felső ág negyeddöntő, alsó ág 1. kör	Bo3	14:45
Felső ág elődöntő	Bo3	15:30
Alsó ág 2. kör	Bo3	15:30
Alsó ág 3. kör	Bo3	16:15
Felső ág döntő	Bo3	16:15
Alsó ág 4. kör	Bo3	17:00
Alsó ági elődöntő	Bo3	17:45

Fázis	Formátum	Kezdés (CEST)
Felső ág 1. kör	Bo3	14:00
Felső ág negyeddöntő, alsó ág 1. kör	Bo3	14:45
Felső ág elődöntő	Bo3	15:30
Alsó ág 2. kör	Bo3	15:30
Alsó ág 3. kör	Bo3	16:15
Felső ág döntő	Bo3	16:15
Alsó ág 4. kör	Bo3	17:00
Alsó ág elődöntő	Bo3	17:45
Alsó ág döntő	Bo3	18:30
Végső döntő	Bo3	19:15

2.1.1. Check-in

A Check-In során a nevezők a Challengermode oldalon megerősítik részvételi szándékukat.

2.1.2. Formátum

A verseny lebonyolítása Double Elimination rendszerben fog zajlani.

2.1.3. Sorsolás

A sorsolás véletlenszerűen történik a versenyplatform által. Kiemelés nincs.

2.1.4. Fordulók lebonyolítása (BO1)

- 1. mérkőzés: "A" vs "B" – Mérkőzést „A” játékos nyeri – Összesített állás: 1:0

2.1.5. Fordulók lebonyolítása (BO3)

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

2.1.6. Fordulók lebonyolítása (BO5)

A verseny során a döntő, három győzelemig tart, melyen a felső ágról érkező játékosnak 1:0-ás előnye van. Példa Bo5-ös formátumra:

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

2.1.7. Oldalválasztás

A versenyplatform mérkőzés oldalán bal oldalt szereplő játékos dönti el, hogy a kék vagy a piros oldalon szeretne lenni.

2.1.8. Halasztás/mérkőzésmozgatás

Az első körhöz kiírt időpont fix, annál előbb nem lehet kezdeni, a folytatásban pedig "rolling schedule" kerül alkalmazásra, azaz ahogy összeállt egy párosítás a mérkőzést el kell kezdeni a többi mérkőzés állapotától függetlenül. A versenybíró szükség esetén jelzést adhat, hogy a mérkőzés kezdete késleltetve legyen.

2.2. 17-32 játékos nevezése esetén

Amennyiben a versenyre 16-nál több, de 32-nél kevesebb játékos jelentkezik, a verseny Double-Elimination rendszerben zajlik, ahol minden mérkőzés Best of 1 formátumú a felső ági elődöntő és döntő, valamint az alsó ági döntő kivételével, amik Best of 3 formátumúak. A végső döntő Best of 5, ahol a felső ágról érkezőnek pályaelőnye van, a lebonyolítás az alábbiak szerint történik:

FÁZIS	FORMÁTUM	KEZDÉS (CEST)
Felső ág 1. kör	Bo1	14:00
Felső ág 2. nyolcaddöntő, alsó ág 1. kör	Bo1	14:20
Felső ág negyedöntő	Bo3	14:40
Alsó ág 2. kör	Bo1	14:40
Felső ág elődöntő	Bo3	15:25
Alsó ág 3. kör	Bo1	15:00
Alsó ág 4. kör	Bo1	15:25
Alsó ág 5. kör	Bo1	15:45
Felső ág döntő	Bo3	16:10
Alsó ág 6. kör	Bo3	16:05
Alsó ág elődöntő	Bo3	16:50
Alsó ág döntő	Bo3	17:35
Végső döntő	Bo5 (pályaelőnnyel)	18:20

2.3. Nevezés megerősítése

A Check-In során a nevezők a Challengermode oldalon megerősítik részvételi szándékukat.

2.3.1. Formátum

A verseny lebonyolítása Double Elimination rendszerben fog zajlani.

2.3.2. Sorsolás

A sorsolás véletlenszerűen történik a versenyplatform által. Kiemelés nincs.

2.3.3. Fordulók lebonyolítása (BO1)

1. mérkőzés: "A" vs "B" – Mérkőzést „A” játékos nyeri – Összesített állás: 1:0

2.3.4. Fordulók lebonyolítása (BO3 és BO5)

Lásd 2.1.5 és 2.1.6-os pont

2.3.5. Oldalválasztás

A versenyplatform meccsoldalán bal oldalt szereplő játékos dönti el, hogy a kék vagy a piros oldalon szeretne lenni.

2.3.6. Halasztás/Mérkőzésmozgatás

Az első körhöz kiírt időpont fix, annál előbb nem lehet kezdeni, a folytatásban pedig "rolling schedule" kerül alkalmazásra, azaz ahogy összeállt egy párosítás a mérkőzést el kell kezdeni a többi mérkőzés állapotától függetlenül. A versenybíró szükség esetén jelzést adhat, hogy a mérkőzés kezdete késleltetve legyen.

2.4. 33-64 játékos nevezése esetén

FÁZIS	FORMÁTUM	KEZDÉS (CEST)
TOP 64	Bo3	14:00
TOP 32	Bo3	14:45
TOP 16	Bo3	15:30
TOP 8	Bo3	16:15
TOP 4	Bo3	17:00
BRONZMÉRKŐZÉS	Bo3	17:45
DÖNTŐ	Bo5	17:45

2.4.1. Check-In

A Check-In során a nevezők a versenyplatformon megerősítik részvételi szándékukat.

2.4.2. Formátum

A verseny lebonyolítása Single Elimination rendszerben fog zajlani.

2.4.3. Sorsolás

A sorsolás véletlenszerűen történik a versenyplatform által. Kiemelés nincs.

2.4.4. Fordulók lebonyolítása (BO1)

1. mérkőzés: "A" vs "B" – Mérkőzést „A” játékos nyeri – Összesített állás: 1:0

2.4.5. Fordulók lebonyolítása (BO3 és BO5)

Lásd 2.1.4 és 2.1.5-ös pont

2.4.6. Oldalválasztás

A versenyplatform meccsoldalán bal oldalt szereplő játékos dönti el, hogy a kék vagy a piros oldalon szeretne lenni.

2.4.7. Halasztás/Mérkőzésmozgatás

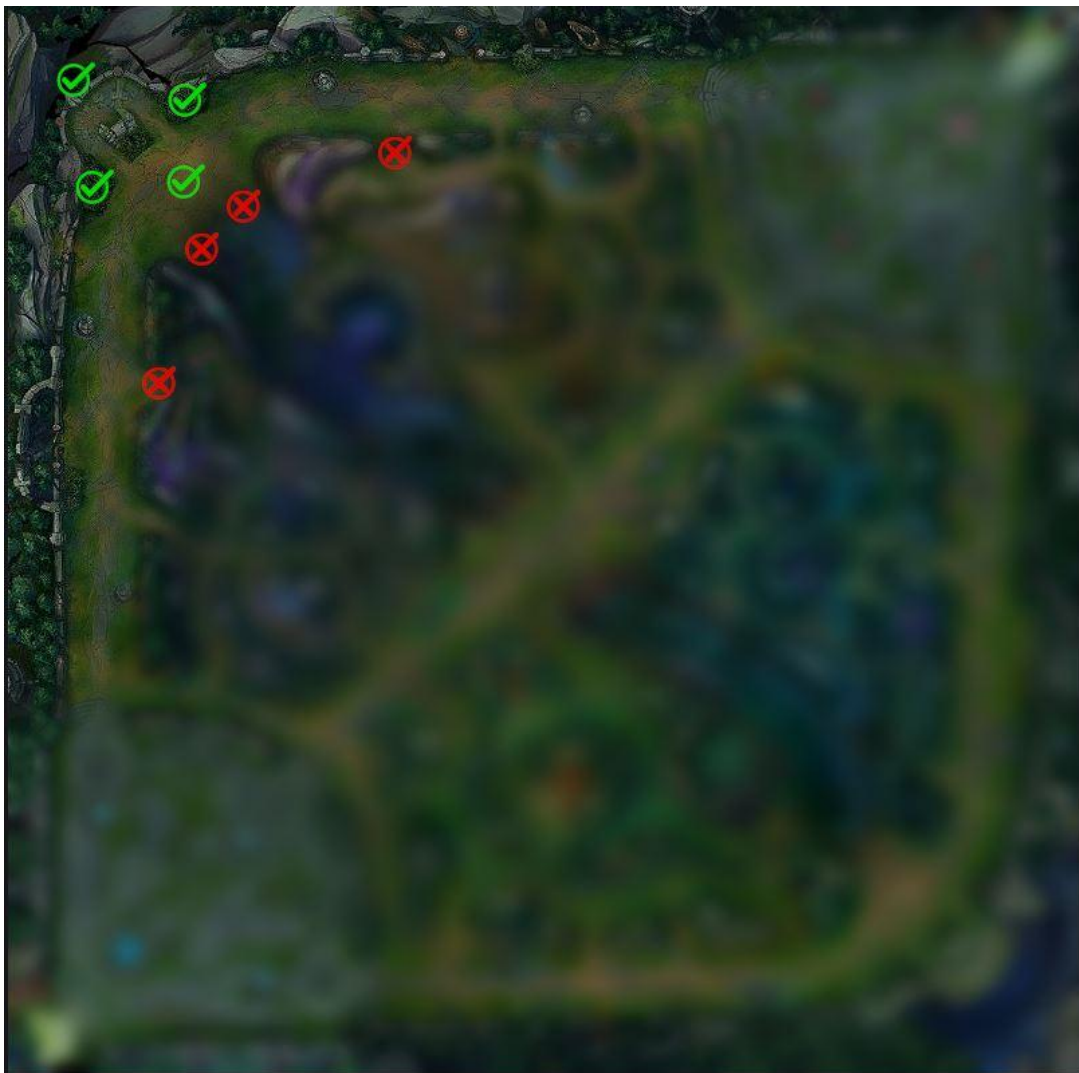
Az első körhöz kiírt időpont fix, annál előbb nem lehet kezdeni, a folytatásban pedig "rolling schedule" kerül alkalmazásra, azaz ahogy összeállt egy párosítás a mérkőzést el kell

kezdeni a többi mérkőzés állapotától függetlenül. A versenybíró szükség esetén jelzést adhat, hogy a mérkőzés kezdete késleltetve legyen.

3. Játékbeállítások

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

- Játékszerver: EU Nordic East
- Játékmód: 1vs1
- Map: Summoner Rift (Top lane)
- Game type: Tournament Draft



3.1. Mérkőzések menete

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

1. Check-in használata a verseny kezdete előtt
2. Tournament Code bemásolása kliensbe

- 3. Csatlakozás a lobby-ba
- 4. Mérkőzés lejátszása
- 5. Győzelmi kondíciók teljesülése után játékból való kilépés.
- 6. Eredmény leadása versenyplatformon, eredmény elfogadása.
- 7. A játékos továbbjutását követően pedig a lépések ismétlése minden mérkőzés előtt!

4. Mérkőzésbizonyítékok

4.1. 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 meghamisítása büntetőpontokat von maga után. A feltöltött bizonyítékok elnevezésének mindig tükröznie kell azoknak tartalmát.
- A mérkőzés után mindkettő játékosnak kötelező screenshotot készítenie a játék végén a statisztikai oldalról, majd ezután azt fel kell tölteni a meccs oldalra

4.2. Csalás bejelentése

Csalással megvádolni az ellenfelet csak megalapozott gyanúval és a bizonyítékok összegyűjtésével lehetséges óvás nyitásával a mérkőzés vége után maximum 15 perccel. Amennyiben streamelt meccsről van szó, úgy a streamben szereplő videó anyagok is felhasználhatóak.

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

5. Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó szabályok

5.1. Késés esetén

Amennyiben egy játékos a mérkőzés hivatalos időpontjáig nem érkezik meg a lobbiba, 10 perc elteltével a nem megjelent játékosnak kötelező feladnia és (no-show) nem megjelentként lesz elkönyvelve a mérkőzés.

5.2. Nem megfelelő summoner név

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

5.3. Játékosok száma

A mérkőzést 1 az 1 ellen kell lejátszani.

5.4. Mérkőzés közben

5.4.1. Újrajátszás szabályai

Az új mérkőzésen is az előző bannokkal és pickekkel kell játszani.

5.5. Mérkőzés vége

Minden mérkőzés úgy dől el, hogy az egyik versenyző teljesít az alábbi feltételek közül kettőt.

- a) Első gyilkosság (first blood)
- b) 100 miniont öl meg
- c) 1 tornyot elpusztít

Amennyiben adott játékos teljesíti bármelyik két feltételt, úgy a mérkőzésből ki lehet lépni.

5.6. Illegális tevékenységek

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

5.7. Mérkőzés után

5.7.1. Lezárt mérkőzések

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

5.7.2. Meccs óvás

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

5.7.3. Határidő az óvásra

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

5.7.4. Óvás tartalma

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

5.7.5. Az óvásban való viselkedés

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

5.8. Diszkvalifikáció

A mérkőzést olyan hamar kell lejátsszani, amilyen hamar csak lehet. (Amikor a párosítás megtörtént)

Hogy a kupa csúszásának az időtartamát a minimálisra csökkenthessük, a játékos kizárására vonatkozó jogot a versenybírók fenntartják. Mindazonáltal csak súlyos eseteknél fog ilyen döntés előfordulni (pl.: ha egy játékos szándékosan akadályozza egy mérkőzés befejezését/lezárását). Kirívó esetekben (pl.: amennyiben huzamosabb ideig egyik játékos sem elérhető) az adott mérkőzésen részt vevő mindkét játékost 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 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 bizonyítást nyer, 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 információk alapján meggyőződése alapján bírálja el.

5.9.1. Kizárás okai

A játékos kizárható a versenyből, ha:

- ha az adott mérkőzés napján amin a versenyen belül részt vesz 14. 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

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 az utánpótlás verseny hivatalos versenybíróival/szervezőivel, vagy versenybírókkal folytatott egyéb levelezés tartalmát

szigorúan bizalmasnak kell tekinteni. Ezeknek a publikációja az Utánpótlás verseny szervezőinek beleegyezése nélkül nem engedélyezett.

7. Játékosok technikai felkészültsége

7.1. Technikai problémák

Minden játékos saját maga felelős a megfelelő internet kapcsolatért és hardware eszközeiért.

7.2. Internet

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

7.3. Nicknevek

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

8. Közvetítés

8.1. Saját játék közvetítése

A saját játék közvetítése csak saját felelősségre, a szervezőkkel való előzetes egyeztetés után, legalább 180 sec késleltetés alkalmazásával lehetséges.

Saját közvetítés indítása az igénylőform kitöltése és az engedély kiadása után lehetséges. A stream végét követően szükséges lereportolni a közvetítés statisztikáit. Az ehhez szükséges űrlapok itt találhatók:

- Igénylés: <https://forms.gle/Ac3gamnDGATpWBk86>
- Reportolás: <https://forms.gle/X6gAFrwtet4LBJAY6>

9. Díjazás

Az elért eredmény és az adott versenytől függően, a helyezett játékosok az alábbi támogatásban részesülnek:

- 2026. június 14.:
 - 1. helyezett: 1 hónapos MEAH akadémiai oktatás
 - 2. helyezett: 1 hónapos MEAH akadémiai oktatás
 - 3. helyezett: 1 hónapos MEAH akadémiai oktatás
- 2026. szeptember 26.:
 - 1. helyezett: 30 000 Ft értékű tárgyi támogatás.
 - 2. helyezett: 20 000 Ft értékű tárgyi támogatás.
- 2026. november 29.:
 - 1. helyezett: 30 000 Ft értékű tárgyi támogatás.
 - 2. helyezett: 20 000 Ft értékű tárgyi támogatás.

10. Változáskövetés