



**FEATURING
ROCKET
LEAGUE®**

OGEX 2023 E-sport Open
Rocket League 1v1
Játékspecifikus szabályzat

Tartalomjegyzék

1 Kiemelt szabályok	3
1.1 Alapszabályok	3
1.2 Fogalmak	3
1.3 Résztvevők	3
1.4 Életkor	3
1.5 Nemzetiségi szabályok	4
1.6 Azonosítás	4
1.7 Játékfiókok	4
1.8 Regisztrációs folyamatok	4
1.9 Eltiltások	4
1.9.1 A játék általi eltiltások	4
1.9.2 További megkötések	4
1.10 Játékfiók használata, regisztráció érvényessége	5
1.11 Kommunikáció	5
2 Verseny lebonyolítása	5
2.1 Területi selejtezők	5
2.1.1 Formátum	5
2.1.2 Területi selejtezők időpontjai	5
2.1.3 Kiemelések	6
2.2 Területi döntők	6
2.2.1 Formátuma	6
2.2.2 Halasztási lehetőség	7
2.2.3 Helyezések	7
2.3 Helyszíni döntő	7
2.3.1 Formátum	7
2.3.2 Időpont	7
2.3.3 Első nap menetrendje	7
2.3.4 Második nap menetrendje	7
3 Általános szabályok	7
3.1 Közösségi közvetítésekre vonatkozó szabályok	7
3.1.1 Megjelenítésbeli kötelezettség	7
3.1.2 Külső observer használata	8
3.2 Nem közvetített mérkőzésekre vonatkozó szabályok	8
3.2.1 Játékszerver adatai	8
3.2.2 Játékszerver régiója	8
3.2.3 Lehetséges résztvevők a szerveren	8
3.2.4 Beállítások ellenőrzése	8
3.2.5 Késői megjelenés	8
3.2.6 Technikai problémák esetén alkalmazott teendők	8
3.2.7 A selejtezők platformja	9
3.3 Közvetített mérkőzésekre vonatkozó szabályok	9
3.3.1 Játékszerver adatai	9
3.3.2 Választható arénák	9
3.3.3 Eredmény bejelentése	9
3.3.4 Technikai problémák esetén alkalmazott teendők	9
3.4 Játékosnevek, -logók, -avatárok, és -márkák korlátozásai	10
4 Nyeremények	10
4.1 Területi döntő	10
4.2 Helyszíni döntő	10
5 Médiamegjelenések	10
6 Egyéb rendelkezések	11
6.1 Kiadói kapcsolat	11
6.2 Pótló játékos	11
7 Szabályzat módosítása, változáskövetés	11

1 Kiemelt szabályok

1.1 Alapszabályok

Az **OGEX 2023 E-sport Open – Rocket League 1v1** (továbbiakban: verseny, bajnokság) állomásaira az ebben a dokumentumban foglalt játékspecifikus szabályzaton felül a Magyar E-sport Szövetség (továbbiakban: HUNESZ) általános szabályzatai érvényesek. Ezen dokumentumok:

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

1.2 Fogalmak

Best of X: Azt jelenti, hogy a játékosok legfeljebb X mérkőzést játszanak le egymás ellen. Az a játékos, amelyik az adott darabszámú mérkőzés legalább a felét megnyeri (egészre felfelé kerekítve), az nyeri meg az egész Best of X-et.

Mérkőzés: Egyetlen 5 perces játék.

Page-Playoff Single Elimination: Hasonló a kieséses rendszerhez, annyi különbséggel, hogy az eltérő kiemelési sorrend, illetve a sajátos formátum miatt bizonyos játékosok eltérő fordulóban játsznak le az első szettjüket, mint az 1. forduló.

Round Robin: Klasszikus csoportkör, amikor egy adott csoportban lévő minden játékos játszik minden, ugyanazon csoportban lévő ellenfele ellen.

Seed / Seeding: Kiemelési sorrend, az erőssorrend papíron történő eldöntése.

Single elimination: Egyenes kieséses rendszer, ahol az első vereséggel véget ér a játékos szereplése (kivéve ha ez elődöntőben történik még ÉS bronzmérkőzés lebonyolítására sor kerül).

Szett: A Best of 3 / 5 / 7 megnevezése.

1.3 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 a személyeket, akik a mérkőzéseken nem vesznek részt játékosként, viszont a játékosokkal szorosan együtt dolgoznak, a továbbiakban *stábtagnak* hívjuk. Például: menedzser, edző

1.4 Életkor

A OGEX 2022 E-sport OPEN 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 letölthetőek.

1.5 Nemzetiségi szabályok

A versenyre csak magyar állampolgárok nevezhetnek. Magyar állampolgárnak számít, minden olyan személy, aki azt a hatályos magyar jogszabályoknak megfelelő dokumentumokkal igazolni tudja. Kettős állampolgárság esetén a részvétel szintén engedélyezett, amennyiben az a megfelelő dokumentumokkal igazolva van.

1.6 Azonosítás

Amennyiben a versenybírók úgy döntenek, a játékosoknak a szükséges dokumentumokkal (személyi igazolvány, laccímka stb.) a verseny egésze alatt tudni kell magukat igazolni. Az igazolás megtagadása azonnali kizárást von maga után.

1.7 Játékfiókok

A verseny egésze alatt, egy játékos kizárólag egy játékfiókkal versenyezhet. Ezen belül Epic Games ID név változtatása csak speciális esetben, előzetes engedélykérés-sel lehetséges.

Azon játékosok, akiknek a fiókja a játékon belüli kitiltásban részesült, úgy abban az esetben a kitiltás jelen versenyre is vonatkozik.

1.8 Regisztrációs folyamatok

A játékosok kötelesek a regisztrációs folyamatokat a következők szerint betartani:

1. Regisztráció a versenyplatformon
2. Csatlakozás a HUNESZ Intercom Discord szerverre.
3. Nevezés megerősítése a versenyplatformon közvetlen a kupa előtt.

A jelentkező tudomásul veszi, hogy amennyiben nem valós, vagy hiányos adatot ad meg a jelentkezés során, a versenybírók jogosultak a versenyző regisztrációját előzetes értesítés nélkül törölni.

1.9 Eltiltások

Egy adott napon csak egy területi selejtezőre lehetséges nevezni. Ezen szabály megszegése esetén a szervezők fenntartják a jogot a játékos nevezésének törlésére a selejtezőről, ezalatt értve a csak egy selejtezőre meghagyott nevezést, vagy az összes nevezés törlését. Ezután a játékos újból leadhatja nevezését bármelyik selejtezőre.

Az a játékos, aki egy területi selejtezőn a TOP2-ben végzett, így továbbjutott a területi döntőbe, annak lejátszásáig újabb területi selejtezőn nem vehet részt, illetve amennyiben a területi döntőt megnyeri, és ezáltal a nagydöntőbe továbbjut, abban az esetben a továbbiakban nem indulhat területi selejtezőn. Aki tehát a területi döntőből vesztesen kerül ki, nevezhet a jövőbeli területi selejtezőkre.

1.9.1 A játék általi eltiltások

A versenyen nem vehet részt olyan játékos, aki a játékban (Rocket League) eltiltását tölti a selejtezők ideje alatt. Tehát amennyiben korábbi, a OGEX 2023 E-sport OPEN selejtezőhöz nem köthető szabályszegésért lett kiadva az eltiltás, az ugyanúgy érvényes a OGEX 2023 E-sport OPEN versenyekre is.

1.9.2 További megkötések

A verseny tisztasága érdekében a versenyben nem vehetnek részt indulóként a verseny szervezésében vagy lebonyolításában közreműködő ügynökségek tulajdonosai, vezető

tisztségviselői, alkalmazottai és mindezen személyeknek a Ptk. 8:1. § (1) bekezdés 1. pontja szerint meghatározott közeli hozzátartozói.

1.10 Játékfiók használata, regisztráció érvényessége

Minden játékos köteles hozzáadni a Start.gg fiókjához a pontos Epic Games azonosítóját, vagy más platform esetében az annak megfelelő azonosítót. Ha egy játékos hiányzó, vagy rosszul megadott azonosítóval játszik, akkor a játékos figyelmeztetésben részesül és köteles pontosítani azt. Amennyiben ennek nem tesz eleget és több fordulón keresztül is pontatlanul megadott játékkeresővel versenyez, úgy a játékos kizárásban fog részesülni.

1.11 Kommunikáció

A verseny alatt különböző félhivatalos/hivatalos csatornákat különböztetünk meg.

- **E-mail:** Az elsődleges hivatalos kommunikációs forma a verseny egésze alatt az email formában. Minden kiemelten fontos és végleges információt ezen csatornán keresztül közöl a szervezőség. Használt cím: verseny@hunesz.hu
- **HUNESZ Intercom Discord:** Elsődlegesen a nyílt selejtezők alatt használatos játékos és versenybíró közötti direkt segítségnyújtás céljából, illetve a zárt selejtező és az offline esemény koordinációja végett használatos azoknak akik továbbjutnak. Elérhető: <http://discord.gg/N4YSHEJ4Tm>
- **Start.gg versenyplatform:** A nyílt selejtezők alatt a játékosok közötti direkt kommunikációra ad lehetőséget

2 Verseny lebonyolítása

2.1 Területi selejtezők

A OGEX 2023 E-sport OPEN területi selejtezőire korlátlan számban nevezhetnek a játékosok. A végső lebonyolítás annak függvénye, hogy a selejtező kezdete előtt 15 perccel mennyi játékos erősítette meg a nevezését. A selejtező a nevezett játékosok számától függetlenül az adott napon kerül megrendezésre, halasztásra nincs lehetőség. A megrendezésre kerülő területi selejtezőkből 2-2 játékos jut tovább a területi döntőbe, ahonnan a győztes játékosok (így összesen 20) jut tovább a helyszíni döntőbe.

2.1.1 Formátum

A selejtezőkön a nevezők számától függetlenül egyenes kieséses (Single Elimination), vagy alsó-felső ágas (Double Elimination) rendszer lesz alkalmazva Best of 5 szettben, a területi döntőbe való továbbjutásért pedig Best of 7 szettet szükséges játszani.

2.1.2 Területi selejtezők időpontjai

A verseny területi selejtezői a következő időpontokban kerülnek megrendezésre:

Területi selejtező	Időpontja	Kezdés (CEST)
Fejér / Zala / Vas	2023.09.02	14:00
Hajdú-Bihar / Szabolcs-Szatmár-Bereg	2023.09.16	14:00
Csongrád-Csanád / Bács-Kiskun	2023.09.23	14:00
Baranya / Tolna	2023.09.24	14:00
Jász-Nagykun-Szolnok / Győr-Moson-Sopron / Békés	2023.10.01	14:00
Veszprém / Komárom-Esztergom	2023.10.14	14:00

Borsod-Abaúj-Zemplén / Nógrád / Heves	2023.10.29	14:00
Somogy / Pest / Budapest	2023.11.04	14:00

2.1.3 Kiemelések

A selejtezőkön a kiemelési sorrend véletlenszerűen lesz elkészítve.

2.2 Területi döntők

A területi döntő célja, hogy meghatározza, melyik játékos juthat be a helyszíni nagydöntőbe. Ezen verseny fázisok mindig a rendezvény napján lesznek lejátszva, úgy hogy a játékosok otthoni környezetből versenyezhetnek, tehát a rendezvény helyszínén fizikálisan nem szükséges megjelenni. Kivételt képez ez alól a Pest és Budapest területi selejtező győztese, ahol a játékosok helyszíni döntő csoportkörének kezdete előtt, helyszínen szükségesek lejátszani a területi döntőt.

Vármegye/főváros	Vármegyeszékhely	Rendezvény napja
Fejér	Székesfehérvár	2023.09.08
Zala	Zalaegerszeg	2023.09.13
Vas	Szombathely	2023.09.14
Hajdú-Bihar	Debrecen	2023.09.20
Szabolcs-Szatmár-Bereg	Nyíregyháza	2023.09.21
Csongrád-Csanád	Szeged	2023.09.25
Bács-Kiskun	Kecskemét	2023.09.26
Baranya	Pécs	2023.09.29
Tolna	Szekszárd	2023.09.30
Jász-Nagykun-Szolnok	Szolnok	2023.10.05
Békés	Békéscsaba	2023.10.06
Győr-Moson-Sopron	Győr	2023.10.12
Veszprém	Veszprém	2023.10.26
Komárom-Esztergom	Tatabánya	2023.10.28
Borsod-Abaúj-Zemplén	Miskolc	2023.11.02
Nógrád	Salgótarján	2023.11.03
Heves	Eger	2023.11.07
Somogy	Kaposvár	2023.11.10
Pest	Pest	2023.11.25
Budapest	Budapest	2023.11.25

A területi döntők (Pest vármegye és Budapest kivételével) minden helyszínen 16:00-ás kezdéssel kerülnek megrendezésre. A játékosoknak, akik területi döntőn részt vesznek, legkésőbb a hivatalosan kiírt időponthoz képest 30 perccel játékra készen kell állniuk.

2.2.1 Formátuma

A területi döntők Best of 7 formátumban kerülnek lejátszásra.

2.2.2 Halasztási lehetőség

A területi döntőket pontosan a kitűzött időpontban kell lejátszani, azoknak halasztására nincsen lehetőség.

2.2.3 Helyezések

A területi döntő győztese továbbjut a nagydöntőbe, míg a vesztes kiesik, de folytathatja a versenyzést a következő területi selejtezőn (ha van még hátra verseny).

2.3 Helyszíni döntő

A helyszíni döntőre a 20 területi döntő győztese kerül meghívásra, akik 2023. november 25. és november 26.-án egy kétnapos offline rendezvény keretein belül dönthetik el, hogy ki lesz a verseny végső győztese.

2.3.1 Formátum

A 20 játékos 4 darab 5 fős csoportba kerül beosztásra. Az első körben így csoporton belül egymás ellen játszanak Best of 5 mérkőzéseket. A csoportok TOP3 helyezettjei (így összesen 12 játékos) továbbjutnak a rájátszásba.

Innentől Best of 5 mérkőzések kerülnek lejátszásra. A TOP4 játékos részt vehet az elődöntőben, majd a két vesztes bronzmeccset játszik, a győztesek pedig döntőznek. Az elődöntőtől kezdve a mérkőzések Best of 7 formátumúak.

2.3.2 Időpont

A nagydöntő az OGEX 2023 eseményének budapesti helyszínén kerül megrendezésre 2023. November 25-26-án.

2.3.3 Első nap menetrendje

Az első napon kerül lejátszásra a Pest vármegyei, illetve a Budapesti területi döntő, ezek győztesei bejutnak a nagydöntőbe, így összesen 20 fővel megkezdődik a csoportkör. Előzetes sorsolás után 4 darab 5 fős csoportot alakítunk ki, párhuzamosan megkezdődnek a mérkőzések, mindenki játszik a csoportján belül mindenkivel.

A csoportkör végén minden csoport TOP3 játékosa jut tovább az egyenes kieséses szakaszba, mely a 2. napon kerül lejátszásra

2.3.4 Második nap menetrendje

A második napon a nyolcaddöntővel kezdődnek a küzdelmek, ezt követően következnek a negyeddöntők, majd a két elődöntő, a két vesztes bronzmérkőzése és a végül a döntő.

3 Általános szabályok

3.1 Közösségi közvetítésekre vonatkozó szabályok

Egy játékos közvetítheti a saját mérkőzéseit, ha azok nem valamely alábbi szakaszba tartoznak:

- Területi döntő
- Nagydöntő

3.1.1 Megjelenítésbeli kötelezettség

A saját játék közvetítése a nyílt selejtezők alatt csak a verseny szervezői által biztosított overlay használatával engedélyezett.

Minden játékos aki saját szemszögből közvetíti a versenyt, köteles legalább 60 másodperc késleltetést rakni a közvetítésre. Ezen szabályzati pont be nem tartása enyhébb esetben figyelmeztetéshez, olyan esetekben, ahol pedig emiatt konkrét visszaélés történik, akár alapértelmezett vereséghez, vagy hosszabb eltiltáshoz is vezethet.

3.1.2 Külső observer használata

Külső szemlélő általi közvetítés nem engedélyezett!

3.2 Nem közvetített mérkőzésekre vonatkozó szabályok

3.2.1 Játékszerver adatai

A mérkőzések gördülékeny lebonyolítása érdekében a mérkőzést mindig a sorsolásban előrébb, vagy felül felsorolt játékos hozza létre. Közös megegyezéssel ettől eltérhetnek a megmérkőző felek. A játékszerver elkészültét minden esetben jelezni kell az ellenfélnek. A mérkőzés játékszervezőn alkalmazandó beállítások a következők:

- **Aréna:** DFH Stadium
- **Játékosok száma:** 1v1
- **Bot Difficulty:** No Bots
- **Mutators:** No mutators
- **Szerver:** Europe
- **Csatlakozás:** Név / jelszó.

3.2.2 Játékszerver régiója

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

3.2.3 Lehetséges résztvevők a szerveren

A nem közvetített mérkőzéseken a játékszerverre csak az az 1-1 játékos csatlakozhat, aki le fogja játszani a mérkőzéseket. Sem stábotag, sem más személy nem lehet a szerveren. Mérkőzéseken belül cserélni nem lehet, ugyanannak a három játékosnak kell lejátszania a teljes Best of 3 / 5 / 7 találkozót.

Kivételt jelent ezen szabály alól, ha az ellenfél ezt engedélyezte. Ez esetben a szervezők jóváhagyása is szükséges.

3.2.4 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 szerveret elkészítő játékos figyelmét. Ha egy mérkőzés vagy szett rossz beállításokkal került lejátszásra, úgy annak a végeredménye hivatalos.

3.2.5 Késői megjelenés

Ha a mérkőzés hivatalos időpontjához képest 12 percen belül nem jelenik meg egy játékos, úgy automatikus vereségnek kerül elszámolásra a találkozó számukra. A megjelenő fél a késés tényét 12 perc várakozás után jelezheti a szervezőknek.

3.2.6 Technikai problémák esetén alkalmazott teendők

Amennyiben bármely játékos 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.

3.2.7 A selejtezők platformja

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

3.3 Közvetített mérkőzésekre vonatkozó szabályok

3.3.1 Játékszerver adatai

Képernyőre kerülő mérkőzések esetén a játékszervert a szervezők készítik el. A szerver nevét és jelszavát a versenyplatform biztosítja a versenyzők részére. A szerverre ugyanúgy csak az az 1-1 játékos csatlakozhat, akik lejátszák a mérkőzéseket. Rajtuk kívül nézőként csak a szervezők lehetnek jelen a szerveren. A mérkőzések során a gólokat követő visszajátszások is teljes egészében lejátszásra kerülnek.

3.3.2 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
- Beckwith Park (Stormy)
- Deadeye Canyon (Oasis)
- DFH Stadium
- Forbidden Temple
- Neo Tokyo
- Salty Shores (Night)
- Sovereign Heights
- Utopia Coliseum (és bármely alternatívája)
- Urban Central (és bármely alternatívája)
- Wasteland (Night)

3.3.2.1 Teljesítmény probléma miatti arénakizárás

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.

3.3.3 Eredmény bejelentése

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

3.3.4 Technikai problémák esetén alkalmazott teendők

3.3.4.1 Online mérkőzés esetén

Amennyiben bármely játékosnál 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.

3.3.4.2 Offline mérkőzés során

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

3.4 Játékosnevek, -logók, -avatárok, és -márkák korlátozásai

- Mindenjátékos köteles olyan név alatt indulni, mely nem sért másokat nemi, vallási, nemzetiségi hovatartozásában.
- A név, logó nem személyesíthet meg más játékost, közszereplőt, szervezőt, vagy bármely más személyt.
- A szervezők fenntartják a jogot, hogy megváltoztassák egy játékos nevét, logóját, illetve megtagadják egy játékos szerepeltetését, amennyiben úgy ítélik meg, hogy ezen szabálypont valamely részének nem felel meg.

4 Nyeremények

A bajnokság nyereményalapja és eloszlása összesen nettó 2 700 000 Forint, melyek a következőképpen kerülnek elosztásra.

4.1 Területi döntő

Minden területi döntőnek a győztese nettó 100 000 Forint nyereményben részesül, emellett kvalifikációt nyer a helyszíni döntőre

4.2 Helyszíni döntő

- 1. helyezett: 350 000 Forint
- 2. helyezett: 200 000 Forint
- 3. helyezett: 150 000 Forint
- 4. helyezett: 50 000 Forint

5 Médiamegjelenések

Minden játékosnak 72 órán belül a regisztrációkor megadott e-mail címen rendelkezésre kell állnia a OGEX 2023 Esport OPEN verseny médiapartnereinek. Ezentúl azon játékosoknak, akik továbbjutnak a verseny helyszíni döntőjére, szükség esetén extra médianapon szükség megjelenni. Ezen média aktivitások mellőzése szituációtól függően a versenyből való kizárással, eltiltással, illetve az addig megszerzett pénznyeremény elvesztésével is büntethető.

6 Egyéb rendelkezések

6.1 Kiadói kapcsolat

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

6.2 Pótló játékos

Ha egy játékos elhagyja a verseny bármely szakaszát, vagy valamilyen módon kiesik, akkor a versenybírók fenntartják a jogot a játékos pótlására. Ezt a következő sorrendiség alapján lehetséges:

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

7 Szabályzat módosítása, változáskövetés

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.