



V4 STUDENT ESPORTS TOURNAMENT

V4 Student Esports Tournament League of Legends

Játékspecifikus szabályzat



The project is co-financed by the governments of Czechia, Hungary, Poland and Slovakia through Visegrad Grants from the International Visegrad Fund. The mission of the fund is to advance ideas for sustainable regional cooperation in Central Europe.

A projektet Csehország, Magyarország, Lengyelország és Szlovákia kormánya társfinanszírozza a Nemzetközi Visegrádi Alap támogatásaiból. A Visegrádi Alap küldetése a fenntartható közép-európai regionális együttműködésre vonatkozó elképzelések előmozdítása.

Tartalomjegyzék

1. Kiemelt szabályok	4
1.1. Alapszabályzatok	4
1.2. Életkor	4
1.3. Tanulói jogviszony	4
1.4. Profi Játékosokra vonatkozó szabályzat	4
1.5. Tartózkodási hely	4
1.6. Csapatkompizáció	4
1.7. Beugró játékosok	5
1.8. Játékfiókok	5
1.9. Eltiltások	5
1.10. Azonosítás	5
1.11. Kommunikáció	5
2. Verseny lebonyolítása	5
2.1. Nemzeti válogató	5
2.1.1. Formátum	6
2.1.2. Sorsolás	6
2.1.3. Fordulók lebonyolítása (BO1)	6
2.1.4. Fordulók lebonyolítása (BO3)	6
2.1.5. Oldalválasztás (Bo1)	6
2.1.6. Oldalválasztás (Bo3)	6
2.1.7. Halasztás/Mérkőzésmozgatás	6
2.2. Nemzetközi döntő	6
3. Játékbeállítások	7
3.1. Mérkőzések menete	7
3.1.1. Nemzeti válogató	7
4. Keretfeltöltési/cseré szabályok	7
4.1. Nemzeti válogató során	7
4.2. Nemzetközi döntő előtt	7
4.3. Helyszíni döntő alatt	7
5. Mérkőzésbizonyítékok	8
5.1. Screenshot	8
5.2. Csalás bejelentése	8
6. Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó szabályok	8
6.1. Mérkőzés előtt	8
6.1.1. Nemzeti válogató alatt	8
6.1.2. Nemzeti válogató alatt, közvetített mérkőzésen	8
6.1.3. Előkészületek a Nemzeti válogatóra	8
6.1.4. Nem megfelelő summoner név	9
6.1.5. Nem megfelelő csapatnév	9
6.1.6. Játékosok száma	9
6.2. Mérkőzés közben	9
6.2.1. Újrajátszás szabályai	9
6.3. Mérkőzés vége	9
6.4. Mérkőzés feladása	10
6.5. Illegális tevékenységek	10
6.6. Nézők	10
6.7. Mérkőzés után	10
6.7.1. Eredmény leadása	10
6.7.2. Lezárt mérkőzések	10
6.7.3. Meccs óvás	10
6.7.4. Határidő az óvásra	10

Érvényes: 2025.05.27-től

Utoljára frissítve: 2025.05.27.

6.7.5. Óvás tartalma	10
6.7.6. Az óvásban való viselkedés	11
6.8. Diszkvalifikáció	11
6.9. Kizárás	11
6.9.1. Kizárás okai	11
7. Kiegészítések	12
7.1. Szabályváltozások	12
7.2. A szabályzat érvényessége	12
7.3. Bizalmasság, titoktartás	12
8. Játékosok technikai felkészültsége	12
8.1. Technikai problémák	12
8.2. Internet	12
8.3. Nicknevek	12
9. Közvetítés	13
9.1. Observerek	13
9.2. Saját játék közvetítése	13
10. Díjazás	13
11. Változáskövetés	13

1. Kiemelt szabályok

1.1. Alapszabályzatok

Az V4 Student Esports Tournament (továbbiakban: továbbiakban verseny, középiskolai verseny) Nemzeti Válogatójára 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 és nemzetiség

A V4 Student Esport Tournament Nemzeti Válogatóján csak középiskolás (8-13. osztályos), vagy technikumba járó magyar, vagy kettős állampolgársággal rendelkező tanulók vehetnek részt. A 18 év alatti játékosoknak kötelező legkésőbb a kupa kezdetéig szülői beleegyezést e-mailen (verseny@hunesz.hu) úton eljuttatni a szervezők felé.

Kettős állampolgárnak számít azon személy, aki azt a hatályos dokumentumokkal szükség esetén igazolni tudja.

A kitöltendő dokumentumok [innen](#) tölthető le.

1.3. Tanulói jogviszony

Minden résztvevő játékosnak szükséges egy magyarországi, vagy V4-es ország bel (Csehország, Szlovákia, Lengyelország) középiskola tanulójának lennie. A versenyen továbbá csak olyan tanuló vehet részt, aki ezt a hivatalos dokumentációkkal (érvényes teljes, vagy ideiglenes bizonyítvány) bizonyítani tudja.

A válogató versenyen, és a nemzetközi döntőn mely 2025. októberében esedékes részt vehet minden olyan játékos aki a 2024/2025-ös tanévben már érettségi vizsgát tett.

Az a versenyző, aki nem tudja érvényes hivatalos dokumentummal igazolni magyarországi középiskolai tanulói jogviszonyát, nem jogosult részt venni a 2025. októberi élő döntőn.

1.4. Profi Játékosokra vonatkozó szabályzat

A játékkidő által nyilvántartott [Global Contract Database](#)-ben (GCD) regisztrált játékosnak, aki akkreditált, vagy nem akkreditált ERL liga, vagy annak 2. osztályában szereplő csapattal aktív szerződéssel rendelkezik szükséges Riot Games-től írásos engedélyt kapnia. Annak hiányában a játékos nem vehet részt az eseményen.

Érvényes: 2025.05.27-től

Utoljára frissítve: 2025.05.27.

1.5. Tartózkodási hely

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

A külföldön élő vagy tartózkodó játékos a nemzetközi döntőre való kvalifikáció esetén vállalja, hogy elutazik a döntő helyszínére, és személyesen megjelenik az eseményen.

1.6. Csapatkompizíció

Egy csapatot több különböző iskola tanulója is alkothat. A maximálisan megengedett csapatlétszám 7 fő, ami 5 kezdő és 2 csere játékosból adódik össze. Egy csapatnak legalább 5 játékosal kell rendelkeznie, hogy elindulhasson a versenyen. A csapatban minden játékosnak magyar állampolgársággal kell rendelkeznie. Magyar állampolgárnak számít, minden olyan játékos, aki azt a hatályos magyar jogszabályoknak megfelelő dokumentumokkal igazolni tudja.

1.7. Beugró játékosok

Amennyiben egy csapat több, mint 5 játékosal rendelkezik, úgy játékoscsere engedélyezett a Bo1 és Bo3 mérkőzések között. Ha a mérkőzés már elkezdődött mind az öt felsorolt játékosnak részt kell vennie a mérkőzés végéig.

1.8. Játékfiókok

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

1.9. Eltiltások

- A verseny állomásain nem vehet részt olyan játékos akinek Riot fiókja eltiltás alatt van
- A versenyplatform, avagy játékkiadó által kiosztott eltiltások/bannok/profiltörölések felülírják a versenyszabályzatot és akkor is vonatkoznak a játékosra, ha azt nem az adott esemény végett kapta.
- A versenyre érvényes a Fegyelmi Szabályzat, ami alapján a játékos sorozatos szabályszegésekért eltiltásban részesülhet.

1.10. Azonosítás

Amennyiben a versenybírók úgy döntenek, a játékosoknak hivatalos dokumentumokkal (személyi igazolvány, lakcímkártya, diákigazolvány) 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.

1.11. Kommunikáció

- E-mail: Az elsődleges hivatalos kommunikációs forma a verseny egésze alatt az email formában. Minden kiemelten fontos információt ezen csatornán keresztül közöl a szervezőség. Használt cím: verseny@hunesz.hu

Érvényes: 2025.05.27-től

Utoljára frissítve: 2025.05.27.

- HUNESZ Intercom Discord: A verseny egésze alatt használatos játékos és versenybíró között direkt segítségnyújtás céljából, illetve az online rájátszásba jutott csapatokkal fontosabb mérkőzés előtti folyamatok egyeztetésére.
Elérhető: <http://discord.gg/N4YSHEJ4Tm>

1.12. Nevezési folyamatok

A résztvevő játékosoknak a következő nevezési folyamatokat szükséges teljesíteni a verseny kezdetét megelőző időszakban:

1. [Előnevezési form](#) kitöltése.
2. Előnevezési formban [adatkezelési tájékoztató](#) elfogadása.
3. Csapat [regisztrációja versenyplatformon](#), játékosok meghívása
4. Verseny kezdete előtt 1 órával nevezés megerősítése
5. Verseny után a korábban megadott adatokat igazoló hivatalos dokumentumok megküldése szervezőség felé.

2. Verseny lebonyolítása

2.1. Nemzeti válogató

A versenyre bárki nevezhet, aki középiskolás. A nevezés ingyenes. A Nemzeti válogató időpontja:

- 2025. Június 21. – 14:00

2.1.1. Formátum

A válogató lebonyolítása a nevezők számától függően egyenes (Single Elimination), vagy alsó-felső ágas (Double Elimination) formátumban zajlik Bo1/Bo3 mérkőzésekkel kerül lebonyolításra a következő időbeosztással. Amennyiben a versenyen 16, vagy annál kevesebb csapat erősíti meg a nevezését, úgy Double-Elimination formátum kerül alkalmazásra, illetve 17 vagy annál több csapat esetén Single - Elimination formátumba kerül megrendezésre a kupa.

NYÍLT SELEJTEZŐ - 5- 8 CSAPAT [Double - Elimination]					
Dátum	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Esemény
Felső ág					
2025.06.21	14:00:00	0:45:00	14:45:00	Bo1	Felső ág - TOP8
2025.06.21	14:45:00	0:45:00	15:30:00	Bo1	Felső ág - TOP4
2025.06.21	15:30:00	0:45:00	16:15:00	Bo1	Felső ág - Döntő
Alsó ág					
2025.06.21	14:45:00	0:45:00	15:30:00	Bo1	Alsó ág - 1.kör
2025.06.21	15:30:00	0:45:00	16:15:00	Bo1	Alsó ág - 2.kör
2025.06.21	16:15:00	0:45:00	17:00:00	Bo1	Alsó ág - 3.kör
2025.06.21	17:00:00	0:45:00	17:45:00	Bo1	Alsó ág - Döntő
Döntő					

Érvényes: 2025.05.27-től

Utoljára frissítve: 2025.05.27.

2025.06.21	17:45:00	2:30:00	20:15:00	Bo3	Végső döntő
------------	----------	---------	----------	-----	-------------

NYÍLT SELEJTEZŐ - 9-16 CSAPAT [Double - Elimination]					
Dátum	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Esemény
Felső ág					
2025.06.21	14:00:00	0:45:00	14:45:00	Bo1	Felső ág - TOP16
2025.06.21	14:45:00	0:45:00	15:30:00	Bo1	Felső ág - TOP8
2025.06.21	15:30:00	0:45:00	16:15:00	Bo1	Felső ág - TOP4
2025.06.21	16:15:00	0:45:00	17:00:00	Bo1	Felső ág - Döntő
Alsó ág					
2025.06.21	14:00:00	0:45:00	14:45:00	Bo1	Alsó ág - 1. kör
2025.06.21	14:45:00	0:45:00	15:30:00	Bo1	Alsó ág - 2. kör
2025.06.21	15:30:00	0:45:00	16:15:00	Bo1	Alsó ág - 3. kör
2025.06.21	16:15:00	0:45:00	17:00:00	Bo1	Alsó ág - 4. kör
2025.06.21	17:00:00	0:45:00	17:45:00	Bo1	Alsó ág - 5. kör
2025.06.21	17:45:00	0:45:00	18:30:00	Bo1	Alsó ág - 6. kör
Döntő					
2025.06.21	18:30:00	2:30:00	21:00:00	Bo3	Alsó ág - 6. kör

2.1.2. Sorsolás

Lebonyolítástól függetlenül a versenyen véletlenszerű sorsolás lesz alkalmazva.

2.1.3. Fordulók lebonyolítása (BO1)

A mérkőzés egy győzelemig tart.

2.1.4. Fordulók lebonyolítása (BO3)

A válogatón belül azok a mérkőzések, amik a verseny megnyeréséért zajlanak, 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" – Mérkőzés „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 mérkőzést

2.1.5. Oldalválasztás (Bo1)

Az oldalválasztás joga az ágrajzban felül/mérkőzés oldalon bal oldalt szereplő csapatnál van.

Érvényes: 2025.05.27-től

Utoljára frissítve: 2025.05.27.

2.1.6. Oldalválasztás (Bo3)

Bo3 mérkőzések esetén az oldalválasztás joga az első mérkőzésre vonatkozóan az ágrajzban felül/mérkőzés oldalon bal oldalt szereplő csapatnál van A 2. mérkőzésnél az ellentétes csapatnál, 3. mérkőzés esetén az a csapat választhat, amelyik gyorsabban fejezte be az általa megnyert mérkőzést.

2.1.7. Halasztás/Mérkőzésmozgatás

A mérkőzések halasztására és mozgatására nincs lehetőség.

2.2. Nemzetközi döntő

A Nemzeti válogató győztes csapata továbbjut a nemzetközi döntőbe és Magyarországot képviselheti a V4 Student Esports Tournament döntőjében. A V4 Student Esports Tournament nemzetközi döntőjére 2025. október 9–12. között kerül sor Szlovákiában, Nyitra városában, a Szlovák Nemzeti E-sport Bajnokság részeként.

- A nemzetközi döntő dátuma: 2025. október 9-12., Nyitra, Szlovákia
- A nemzetközi döntő helyszíne: Nyitra, Szlovákia

3. Játékbeállítások

A Nemzeti válogató alatt kötelező a Tournament Code által diktált beállításokat alkalmazni. Technikai probléma, vagy egyéb szükség esetén, ha Custom Lobbyt szükséges csinálni, akkor a következő beállítások érvényesek:

- Játékszerver: EU Nordic East
- Játékmód: 5vs5
- Map: Summoner's Rift
- Game type: Tournament Draft

3.1. Mérkőzések menete

3.1.1. Nemzeti válogató

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

1. Check-in használata a verseny kezdete előtt
2. Ágrajz-ban saját mérkőzés kikeresése.
3. [Tournament Code-a](#)l csatlakozás a lobbiba.
4. Mérkőzés lejátszása
5. Az eredmény automatikusan leadásra kerül
6. A csapat továbbjutását követően pedig a lépések ismétlése minden mérkőzés előtt!

4. Keretfeltöltési/csere szabályok

4.1. Nemzeti válogató során

A válogató során a válogató kezdetéig tetszőlegesen változtatható a felállítás. A válogató aktív időszakában, onnantól kezdve, hogy a verseny elindult (tehát az ágrajz elkészítésre került), a felálláson nem lehet változtatni, de a mérkőzések között a kezdő és cserejátékosok szabadon változtathatók.

4.2. Nemzetközi döntő előtt

A csapatba összesen 7 fő nevezhető meg. Ebből a döntő előtt maximum 3 játékos cserélhető a Magyar E-sport Szövetség beleegyezésével.

5. Mérkőzésbizonyítékok

5.1. Screenshot

- Minden mérkőzéssel kapcsolatos bizonyítékot (screenshot, replay stb) legalább 14 napig meg kell tartani. Kivételes esetben, ezeknek a bizonyítékoknak feltöltésre kell kerülni a mérkőzés részletek menüpontban.
- A mérkőzésekkel kapcsolatos bizonyítékok meghamisítása fegyelmi eljárást vonhat maga után. A feltöltött bizonyítékok elnevezésének mindig tükröznie kell azoknak tartalmát.

5.2. Csalás bejelentése

Csalással megvádolni az ellenfelet 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.

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

6. Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó szabályok

6.1. Mérkőzés előtt

6.1.1. Nemzeti válogató alatt

Minden csapatnak 10 perc áll rendelkezésére, hogy megjelenjen (csatlakozzon a lobbiba) az adott mérkőzésen. (Mérkőzés időpont +10 perc). Ha csak egy vagy kettő játékos hiányzik, a versenybíró engedélyezhet még néhány percet.

6.1.2. Nemzeti válogató alatt, közvetített mérkőzésen

Közvetített mérkőzések esetén legkésőbb pontosan akkor kell elkezdeni, ahogyan az az előzetes ütemezés szerint kommunikálva lett.

6.1.3. Előkészületek a Nemzeti válogatóra

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.

- Ellenőrizzétek a lobby beállításait
- Bizonyosodjatok meg arról, hogy minden játékos készen áll.
- Minden résztvevő csak egy Challengermode csapatban lehet. Ha egy résztvevő nem a csapat tagja,

Érvényes: 2025.05.27-től

Utoljára frissítve: 2025.05.27.

- o (a) Figyelmeztetés,
- o (b) Kizárás,
- o (c) Újrajátszás követheti, a körülményektől függően. Amennyiben ennek a gyanúja felmerül, a versenybírók részletesen megvizsgálják az ügyet

6.1.4. Nem megfelelő summoner név

Amennyiben a versenybírói csapat úgy ítéli meg, hogy egy játékos summoner neve, nem összeegyeztethető a torna 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.

6.1.5. Nem megfelelő csapatnév

A csapatoknak fantáziánévvel kell rendelkezniük. Amennyiben a versenybírói csapat úgy ítéli meg, hogy egy csapat fantázianeve, nem összeegyeztethető a kupa értékrendjével, úgy kötelezhetik a játékost annak megváltoztatására.

Ezen felül csapatok által választott csapatnév nem tartalmazhat, vagy utalhat semmilyen vulgáris, politikai, vagy szexuális tartalomra, illetve nem tartalmazhat szponzor nevet.

6.1.6. Játékosok száma

A mérkőzést 5 az 5 ellen kell lejátszani. A versenybírók a szabályzat ezen pontját felülírhatják a szituáció megvizsgálását követően.

6.2. Mérkőzés közben

6.2.1. 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 visszacsatlakozni 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.

Érvényes: 2025.05.27-től

Utoljára frissítve: 2025.05.27.

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.

6.5. Illegális tevékenységek

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

6.6. Nézők

Spectator meghívása 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 meccset közvetíteni, a játékos azt nem utasíthatja vissza.

6.7. Mérkőzés után

6.7.1. Eredmény leadása

Az eredmény automatikusan leadásra kerül, amennyiben a versenyplatform által generált tournament code-os lobby fut le. Ha valamilyen technikai probléma miatt custom lobby-t kell létrehozni, úgy mérkőzés végén látható statisztika képernyőt kell screenshotolni, majd azt a versenybírók számára eljuttatni és a mérkőzés fájljaihoz feltölteni.

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 időpont-változtatás 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 20 perccel a mérkőzés menetrend szerinti vége után van lehetőség óvás nyitására.

6.7.5. Óvás tartalma

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

Érvényes: 2025.05.27-től

Utoljára frissítve: 2025.05.27.

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

Válogató 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 feltételek 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 vizsgálja 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/csapat kizárható a versenyből, ha:

- ha a játékos bizonyíthatóan nem középiskolás tanuló
- ha a játékos nem rendelkezik érvényes dokumentációval, mellyel tudja bizonyítani középiskolás jogviszonyát
- ha a verseny kezdete előtt a nevezés részét képző adatbekérő formot nem töltött ki
- 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

Érvényes: 2025.05.27-től

Utoljára frissítve: 2025.05.27.

nem járul hozzá

További büntetés típusokat 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 az Egyetemi E-sport Kupa powered by K&H hivatalos versenybíróival/szervezőivel, vagy versenybírókkal folytatott egyéb levelezés tartalmát szigorúan bizalmasnak kell tekinteni. Ezeknek a publikációja az Egyetemi E-sport Kupa powered by K&H szervezőinek beleegyezése nélkül nem engedélyezett.

8. Játékosok technikai felkészültsége

8.1. Technikai problémák

Minden játékos saját maga felelős a megfelelő internet kapcsolatért és hardware eszközeiért. Technikai probléma esetén cserejátékos alkalmazása lehetséges. Ha a problémából adódóan az egyik csapat nem tud 5 játékosal játszani, ez esetben a mérkőzés az ellenfél javára automatikus győzelemként lesz lezárva.

8.2. Internet

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

8.3. Nicknevek

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

Érvényes: 2025.05.27-től

Utoljára frissítve: 2025.05.27.

9. Közvetítés

A játékosok és csapatok nem tagadhatják meg a meccsük közvetítését, illetve nem mondhatják meg, hogy miként legyen a mérkőzésük közvetítve.

Ha egy csapat vagy játékos megtagadja a mérkőzése közvetítését és a mérkőzés lejátszásra kerül az adminisztrátorok eldönthetik, hogy a meccs újrajátszásra kerüljön közvetítéssel együtt vagy sem.

9.1. Observerek

Observer jelenléte csak akkor lehetséges, ha abba mindkét csapat beleegyezik. Kivételek erre az adminok és olyan emberek, akik az adminok által lettek engedélyezve (streamerek, kommentátorok). Semmilyen körülmények között nem lehet másokkal játszani, mint akiket az adminok engedélyeztek. A csapatok csak olyan observert engedjenek fel, akiben megbíznak.

9.2. Saját játék közvetítése

A saját közvetítés indítása az igénylőform kitöltése és az engedély kiadása után lehetséges. A stream végét követően szükséges riportolni a közvetítés statisztikáit. Az ehhez szükséges űrlapok itt találhatóak:

- Igénylés: <https://forms.gle/ZQP2AwFAuz9YH1KK8>
- Reportolás: <https://forms.gle/FMVdhRH6ZfWvDpQe8>

10. Díjazás

- 1. Helyezett: nemzetközi verseny lehetőség

A nemzetközi verseny díjazása:

- 1. Helyezett: 1000 Euro
- 2. Helyezett: 500 Euro értékű tárggyeremény
- 3. Helyezett: 300 Euro értékű tárggyeremény
- 4. Helyezett: 100 Euro értékű tárggyeremény

11. Változáskövetés

Érvényes: 2025.05.27-től

Utoljára frissítve: 2025.05.27.

