



V4 Esports Coalition Cup Rocket League 3v3

Országos szintű selejtező sorozat Játékspecifikus szabályzat

Elfogadva a HUNESZ Elnökségének 2024.(év)/E003/1 . számú határozatával.

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 Tanulói jogviszony	4
1.7 Azonosítás	4
1.8 Játékosok	4
1.9 Regisztrációs folyamatok	4
1.10 Eltiltások	4
1.10.1 A játék általi eltiltások	4
1.10.2 További megkötések	4
1.11 Játékosok használata, regisztráció érvényessége	5
1.12 Kommunikáció	5
2 Verseny lebonyolítása	5
2.1 Magyar selejtező	5
2.1.1 Formátum	5
2.1.2 Selejtezők időpontjai	5
2.1.3 Kiemelések	6
2.2 Rájátszás	6
2.2.1 Formátuma	6
2.2.2 Halasztási lehetőség	6
2.2.3 Továbbjutás	6
2.3 Helyszíni döntő	6
3 Általános szabályok	6
3.1 Közösségi közvetítésekre vonatkozó szabályok	6
3.1.1 Megjelenítésbeli kötelezettség	6
3.1.2 Külső observer használata	7
3.2 Nem közvetített mérkőzésekre vonatkozó szabályok	7
3.2.1 Játékszerver adatai	7
3.2.2 Játékszerver régiója	7
3.2.3 Lehetséges résztvevők a szerveren	7
3.2.4 Beállítások ellenőrzése	7
3.2.5 Késői megjelenés	7
3.2.6 Technikai problémák esetén alkalmazott teendők	7
3.2.7 A selejtezők platformja	8
3.3 Közvetített mérkőzésekre vonatkozó szabályok	8
3.3.1 Játékszerver adatai	8
3.3.2 Választható arénák	8
3.3.3 Eredmény bejelentése	8
3.3.4 Technikai problémák esetén alkalmazott teendők	8
3.4 Játékosnevek, -logók, -avatárok, és -márkák korlátozásai	9
4 Nyeremények/Továbbjutási lehetőségek	9
5 Médiamegjelenések	9
6 Egyéb rendelkezések	9
6.1 Kiadói kapcsolat	9
6.2 Pótló csapat	9
7 Szabályzat módosítása, változáskövetés	10
7.1 Módosítások	10

1 Kiemelt szabályok

1.1 Alapszabályok

A V4 Esports Coalition Cup - Rocket League 3v3 magyar selejtező (továbbiakban: verseny, selejtező) állomásaira az ebben a dokumentumban foglalt játékspecifikus szabályzaton felül a Magyar E-sport Szövetség (továbbiakban: HUNESZ) alapdokumentumai és általános szabályzatai érvényesek. Ezen dokumentumok:

- [A HUNESZ Versenyszabályzata](#)
- [A HUNESZ Fegyelmi szabályzata](#)
- [A HUNESZ Etikai Kódexe](#)
- [A HUNESZ Etikai és gyermekvédelmi szabályzata](#)
- [Adatkezelési tájékoztató](#)
- [Szülői hozzájáruló nyilatkozat](#)

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 ES 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 továbbjutásért 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 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 letölthetőek.

1.5 Nemzetiségi szabályok

A versenyre csak magyar, vagy kettős 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 Tanulói jogviszony

A versenyen kizárólag olyan 14 éven felüli, középiskolás tanuló vehet részt, aki aktív tanulói jogviszonnyal rendelkezik egy magyarországi középiskolában.

1.7 Azonosítás

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

1.8 Játékiók

A verseny egésze alatt, egy játékos kizárólag egy játékiókkal 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.

1.9 Regisztrációs folyamatok

A játékosok kötelesek a regisztrációs folyamatokat a következők szerint betartani:

1. Szülő által, szülői hozzájáruló nyilatkozat kitöltése és megküldése a verseny@hunesz.hu címre.
2. Regisztráció a [versenyplatformon](#)
3. Csatlakozás a [HUNESZ Intercom Discord szerverre](#).
4. 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.

1.10 Eltiltások

Az a csapat, aki az első magyar selejtezőben a TOP2-ben végzett(vagyis továbbjutott a rájátszásba) további selejtezőkön nem vehet részt.

1.10.1 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 versenyhez nem köthető szabályszegésért lett kiadva az eltiltás, az ugyanúgy érvényes ezen eseményre is.

1.10.2 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.

1.11 Játékiók 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 a verseny során derül ki ennek ténye, úgy a játékos kizárásban fog részesülni.

1.12 Kommunikáció

A verseny alatt különböző félhivatalos/hivatalos csatornákat különböztetünk meg.

- **E-mail:** Az elsődleges hivatalos kommunikációs forma a verseny egésze alatt az email-es forma. 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 Magyar selejtező

A verseny selejtezőire korlátlan számban nevezhetnek középiskolás játékosok. A végső lebonyolítás annak függvénye, hogy a selejtező kezdete előtt 15 perccel mennyi csapat erősítette meg a nevezését. A selejtező a nevezett csapatok számától függetlenül az adott napon kerül megrendezésre, halasztásra nincs lehetőség. A megrendezésre kerülő selejtezőkből 2-2 csapat (összesen 4) jut tovább a rájátszásba, ahonnan a TOP3 csapat jut tovább a különböző nemzetközi szakaszokba.

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 3 szettben, a rájátszásba való továbbjutásért pedig Best of 5 szettet szükséges játszani.

Ha egy selejtezőre 16, vagy kevesebb csapat erősíti meg a jelentkezését, akkor az adott selejtező double elimination formátumban lesz lebonyolítva. Ha azonban 17, vagy több csapat adja le és erősíti meg a nevezését, akkor egyenes kieséses rendszerű (Single Elimination) lesz a formátum.

2.1.2 Selejtezők időpontjai

A selejtezők a következő időpontokban kerülnek megrendezésre:

Fázis	Időpontja	Kezdés (CEST)
Országos szintű online selejtező #1	2024.02.25	14:00
Országos szintű online selejtező #2	2024.03.03	14:00

2.1.3 Kiemelések

A selejtezőkön a kiemelési sorrend véletlenszerűen lesz elkészítve.

2.2 Rájátszás

A rájátszás célja, hogy meghatározza, mely csapatok juthatnak a verseny nemzetközi szakaszába. Ezen versenyszakasz első helyezett csapata direktbe továbbjut a nemzetközi online szakaszba, illetve ezzel egyidejűleg a 2024. október 25-27 között, a Poznan Game Arena-ban megrendezésre kerülő helyszíni döntőre.

Fázis	Időpontja	Kezdés (CEST)
Országos szintű online rájátszás szakasz	2023.03.09	14:00

2.2.1 Formátuma

A rájátszás formátuma double elimination, azaz felső-alsó ágas ágrajz.

A nagydöntőt leszámítva minden mérkőzés **Best of 5**.

A nagydöntő **Best of 7** rendszerben kerül lejátszásra, ahol a felső ágról érkező csapat 1:0-ás szettelőnyből indul. Ha az alsó ágról érkező csapat nyer, úgy nem kerül sor a nagydöntő újrájátszására.

2.2.2 Halasztási lehetőség

A rájátszás mérkőzéseit pontosan a kitűzött időpontban kell lejátszani, azoknak halasztására nincsen lehetőség.

2.2.3 Továbbjutás

A rájátszás győztese továbbjut a nemzetközi online csoportkörbe(ezzel egyidejűleg direktbe továbbjut a verseny helyszíni döntőjére) míg a 2. és 3. helyezettek a nemzetközi online pótlejtezőn folytathatják.

2.3 Helyszíni döntő

A Lengyelországban, Poznań városában megrendezésre kerülő nemzetközi helyszíni döntőre direktbe kvalifikált csapat az utazás és annak részleteivel kapcsolatban külön tájékoztatást kap.

3 Általános szabályok

3.1 Közösségi közvetítésekre vonatkozó szabályok

Adott játékos amennyiben a versenyhez tartozó kötelező szponzorációs elemeket a közvetítésben megjeleníti, úgy közvetítheti a saját mérkőzéseit a nyílt selejtezős szakasz során. A rájátszás szakaszban ez nem engedélyezett.

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 játékszerverén alkalmazandó beállítások a következők:

- **Aréna:** DFH Stadium
- **Játékosok száma:** 3v3
- **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 a 3-3 játékos csatlakozhat, aki le fogja játszani a mérkőzéseket.

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 szervert 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 (angol nyelven) az alábbi oldalon olvasható:

- [Csapatkészítési segédlet](#)
- [Jelentkezés és részvétel Rocket League versenyen](#)

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 játéknap megkezdése előtt legkésőbb 4 órával jelezni azt a szervezőknek. Ennek elmulasztása esetén óvás nem nyújtható be a vereség miatt.

3.3.3 Eredmény bejelentése

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

3.3.4 Technikai problémák esetén alkalmazott teendők

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.

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

- Minden játékos 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/Továbbjutási lehetőségek

Adott versenyfázishoz különböző továbbjutási lehetőségek, illetve nyeremények tartoznak a következő lebontásban

- **Országos nyílt selejtező (online)**
 - TOP2 csapat továbbjut az országos rájátszásba(online)
- **Országos rájátszás (online)**
 - 1. helyezett: Utazási támogatással direkt továbbjutás nemzetközi helyszíni döntőre (offline), és nemzetközi csoportkörbe (online)
 - 2. helyezett: Továbbjutás nemzetközi pótsejtezőre (online)
 - 3. helyezett: Továbbjutás nemzetközi pótsejtezőre (online)
- **Nemzetközi pótsejtező (online)**
- **Helyszíni döntő (offline)**
 - 1. helyezett: 1 200€
 - 2. helyezett: 800€

5 Médiamegjelenések

Minden játékosnak 72 órán belül a regisztrációkor megadott e-mail címen rendelkezésre kell állnia a V4 Esports Coalition Cup médiapartnereinek.

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 csapat

Ha egy csapat elhagyja a verseny bármely szakaszát, 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 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.

7.1 Módosítások