



## Valorant 2v2 Spike Queen Challenge

powered by K&H

## Játékspecifikus szabályzat

**Érvényes: 2024.08.07-től**

Utoljára frissítve: 2024.08.07.

## Tartalomjegyzék

<b>1. Kiemelt szabályok</b>	<b>4</b>
1.1. Alapszabályzatok	4
1.2. Életkor	4
1.3. Nemre vonatkozó korlátozás	4
1.4. Tartózkodási hely	4
1.5. Csapatkompozíció	4
1.6. Beugró játékosok	4
1.7. Játékiók	5
1.8. Tracker.gg fiók	5
1.9. Eltiltások	5
1.10. Azonosítás	5
1.11. Kommunikáció	5
<b>2. Verseny lebonyolítása</b>	<b>5</b>
2.1. A verseny lebonyolítása maximum 16 csapat esetén	5
2.1.1. Formátum	6
2.1.2. Sorsolás	6
2.1.3. Fordulók lebonyolítása (BO3)	6
2.1.4. Fordulók lebonyolítása (BO5)	6
2.1.5. A verseny időterve	6
2.1.6. Oldalválasztás	7
2.1.7. Halasztás/Mérkőzésmozgatás	7
2.2. 17-20 csapat nevezése esetén	7
2.2.1. Formátum	7
2.2.2. Sorsolás	7
2.2.3. Fordulók lebonyolítása (BO3)	7
2.2.4. Fordulók lebonyolítása (BO5)	8
2.2.5. A verseny időterve	8
2.2.6. Oldalválasztás	8
2.2.7. Halasztás/Mérkőzésmozgatás	8
2.3. Veto rendszer	9
2.3.1. A Veto rendszer működési elve Best of 3 esetén	9
2.3.2. A Veto rendszer működési elve Best of 5 esetén	9
<b>3. Játékbeállítások</b>	<b>9</b>
3.1. Mérkőzések menete	10
3.1.1. Online szakaszban	10
<b>4. Mérkőzésbizonyítékok</b>	<b>10</b>
4.1. Screenshot	10
4.2. Csalás bejelentése	10
<b>5. Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó szabályok</b>	<b>11</b>
5.1. Mérkőzés előtt	11
5.1.1. Nem közvetített mérkőzések esetén	11
5.1.2. Közvetített mérkőzések esetén	11
5.1.3. Késés esetén	11
5.1.4. Előkészületek az online szakasz alatt	11
5.1.5. Nem megfelelő RiotID	11
5.1.6. Játékosok száma	12
5.2. Mérkőzés közben	12
5.2.1. Újrajátszás szabályai	12
5.3. Mérkőzés vége	12
5.4. Mérkőzés feladása	12
5.5. Illegális tevékenységek	12

---

5.6. Nézők	12
5.7. Mérkőzés után	13
5.7.1. Eredmény leadása	13
5.7.2. Lezárt mérkőzések	13
5.7.3. Meccs óvás	13
5.7.4. Határidő az óvásra	13
5.7.5. Óvás tartalma	13
5.7.6. Az óvásban való viselkedés	13
5.8. Diszkvalifikáció	13
5.9. Kizárás	13
5.9.1. Kizárás okai	14
<b>6. Kiegészítések</b>	<b>14</b>
6.1. Szabályváltozások	14
6.2. A szabályzat érvényessége	14
6.3. Bizalmasság, titoktartás	15
<b>7. Játékosok technikai felkészültsége</b>	<b>15</b>
7.1. Technikai problémák	15
7.2. Internet	15
7.3. Nicknevek	15
<b>8. Közvetítés</b>	<b>15</b>
8.1. Observerek	15
8.2. Saját játék közvetítése	15
<b>9. Díjazás</b>	<b>16</b>

## 1. Kiemelt szabályok

### 1.1. Alapszabályzatok

A K&H Egyetemi E-sport Kupa (továbbiakban: továbbiakban verseny, egyetemi verseny) 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 szabályzat](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség Etika Kódexe](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség Etikai és gyermekvédelmi szabályzata](#)
- [A Valorant 2v2 Spike Queen Challenge Versenykiírása](#)

### 1.2. Életkor

A K&H Egyetemi E-sport Kupa különböző szakaszain csak 16 évnél idősebbek vehetnek részt. A 16 és 18 év közötti játékosoknak kötelező legkésőbb a kupa kezdetéig szülői beleegyezést e-mailen ([verseny@hunesz.hu](mailto:verseny@hunesz.hu)) úton eljuttatni a szervezők felé. A kitöltendő dokumentumok a [HUNESZ hivatalos oldalán](#) letölthetőek.

### 1.3. Nemre vonatkozó korlátozás

A versenyen speciális korlátozásai miatt csak női játékosokból álló csapatok indulhatnak. Ebből kifolyólag a versenybírók a verseny bármely szakaszában hivatalos dokumentumot bemutatására kötelezhetik a résztvevő játékosokat. Az ellenőrzés megtagadása versenyből történő kizárást von maga után.

### 1.4. Tartózkodási hely

A verseny pillanatában minden játékosnak európai kontinens (+Nagy-Britannia) területén szükséges tartózkodnia. A részvétel ezen területeken kívülről **nem** engedélyezett. A versenyző a nevezéssel elfogadja, hogy az offline döntőbe jutás esetén **saját költségen** a döntő napján **megjelenni köteles**.

### 1.5. Csapatkompozíció

A maximálisan megengedett csapatlétszám 3 fő, ami 2 kezdő és 1 csere játékosból adódik össze. Egy csapatnak legalább 2 játékosal kell rendelkeznie, hogy elindulhasson a versenyen. Egy csapatban csak magyar vagy kettős állampolgársággal rendelkező játékos szerepelhet.

A verseny magyar, női játékosoknak szól. Magyar állampolgárnak számít, minden olyan játékos, aki azt a hatályos magyar jogszabályoknak megfelelő dokumentumokkal igazolni tudja.

### 1.6. Beugró játékosok

Amennyiben egy csapat több, mint 2 játékosal rendelkezik, úgy játékoscsere engedélyezett a Bo3 mérkőzések között. Ha a mérkőzés már elkezdődött mind az 2 felsorolt játékosnak részt kell vennie a mérkőzés végéig.

## 1.7. Játékfiókok

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

## 1.8. Tracker.gg fiók

Minden játékosnak, aki a versenyre nevez, nyilvános tracker.gg fiókkal kell rendelkeznie a verseny egésze alatt.

## 1.9. Eltiltások

A Valorant 2v2 Spike Queen Challenge powered by K&H állomásain nem vehet részt olyan játékos kinek Riot fiókja eltiltás alatt van. A versenyplatform, avagy játékkidó 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 bizonyos számú fordulóról eltiltásban részesülhet.

## 1.10. 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. Az első mérkőzés előtt minden játékost azonosítanak a versenybírók.

## 1.11. Kommunikáció

A Valorant 2v2 Spike Queen Challenge powered by K&H alatt az alábbi csatornán történik a kommunikáció:

- HUNESZ Intercom Discord: A verseny egésze alatt használatos játékos és versenybíró között direkt segítségnyújtáshoz, illetve a csapatok egymás közti kommunikációjához használandó.  
Elérhető: <http://discord.gg//N4YSHEJ4Tm>
- E-mail: A versennyel kapcsolatos technikai információk e-mailen keresztül kerülnek kiküldésre. A kapott levelekre reagálni csak külön kérés esetén szükséges. A mérkőzések menedzselése Discordon keresztül történik.

## 2. Verseny lebonyolítása

### 2.1. A verseny lebonyolítása maximum 16 csapat esetén

Amennyiben a versenyre maximum 16 csapat jelentkezik, a lebonyolítás az alábbiak szerint történik:

Azok a mérkőzések melyek kiemelt jelentőséggel bírnak, pl.: a verseny következő fázisába biztosít továbbjutást, mindig Bo5 formátumban kerülnek lebonyolításra. A selejtező többi fordulója Bo3-ban fog zajlani

A nevezés kezdete és vége::

- 2024. augusztus 4. – 2024. augusztus 23. 20:00

A Check-in kezdete és vége:

- 2024. augusztus 22. 08:00 - 2024. augusztus 23. 20:00

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

### 2.1.1. Formátum

A verseny lebonyolítása Double Elimination rendszerben fog zajlani.

### 2.1.2. Sorsolás

A sorsolás során a nevezők tracker.gg fiókja alapján közel egyenlő erősségű csoportok kerülnek kialakításra.

### 2.1.3. Fordulók lebonyolítása (BO3)

- 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

### 2.1.4. Fordulók lebonyolítása (BO5)

A kvalifikáción belül azok a mérkőzések, amik a verseny következő szakaszába biztosítják a bejutást, három győzelemig tartanak. Példa BO5-ös 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
- 4. mérkőzés: "A" vs "B" – Mérkőzés „B” csapat nyeri – Összesített állás: 2:2
- 5. mérkőzés: "A" vs "B" – Mérkőzés „A” csapat nyeri – Összesített állás: 3:2

### 2.1.5. A verseny időterve

A verseny online részének célja, hogy meghatározza, mely csapatok juthatnak a verseny offline döntőjébe. Ezen versenyszakasz során a felső ági döntőbe, valamint az alsó ági elődöntőbe jutott 4 csapat kerül be az offline döntőbe. A mérkőzéseket legkésőbb a következő forduló hivatalos kezdéséig kell lejátszani.

Fázis	Fázis	Időpontja	Kezdés (CET)
Első játéknap	Felső ág, nyolcaddöntő	2024. 08. 30.	20:00
Második játéknap	Alsó ág 1. kör	2024. 09. 02.	20:00
Harmadik játéknap	Felső ág negyeddöntő	2024. 09. 05.	20:00
Negyedik játéknap	Alsó ág 2. kör	2024. 09. 08.	20:00
Ötödik játéknap	Alsó ág 3. kör	2024. 09. 11.	20:00
Hatodik játéknap (közvetített)	Felső ág elődöntő, alsó ág 4. kör	2024. 09. 14.	14:00
Hetedik játéknap (közvetített)	Később kerül meghatározásra	2024. 09. 20.	Később kerül meghatározásra

### 2.1.6. Oldalválasztás

Az oldal a veto során kerül kiválasztásra. A kezdőoldal választására az a csapat jogosult, aki nem a pályát választotta.

### 2.1.7. Halasztás/Mérkőzésmozgatás

A mérkőzésekhez és fordulókhoz kiírt időpont ajánlott jellegű. Amennyiben valamelyik csapatnak nem ez nem megfelelő, úgy a HUNESZ Intercom Discord szerveren erre a célra létrehozott szobában kezdeményezhetik ellenfelüknél és a versenybíróknál a kezdési időpont mozgatását. Az adott fordulót legkésőbb a következő forduló kiírt forduló kezdetéig kell lejátszani.

**Példa** a mérkőzésmozgatásra: két csapat az első fordulóban, augusztus 30-án 18 órakor játszana. Az egyik csapat kezdeményezi a mozgatást, a másik pedig hozzájárul, hogy a mérkőzést szeptember 1-jén játsszák le 16 órakor.

Az offline döntőbe jutásért játszott mérkőzéseket a hatodik játéknapon játsszák a csapatok. Ezt a fordulót és az offline döntő mérkőzéseit az élő közvetítés miatt mozgatni **nem** lehet.

## 2.2. 17-20 csapat nevezése esetén

Amennyiben a versenyre 16-nál több, de 21-nál kevesebb csapat jelentkezik, a lebonyolítás az alábbiak szerint történik:

Azok a mérkőzések melyek kiemelt jelentőséggel bírnak, pl.: a verseny következő fázisába biztosít továbbjutást, mindig Bo5 formátumban kerülnek lebonyolításra. A selejtező többi fordulója Bo3-ban fog zajlani

A nevezés kezdete és vége::

- 2024. augusztus 5. – 2024. augusztus 23.

A Check-in kezdete és vége:

- 2024. augusztus 22. 08:00 - 2024. augusztus 23. 20:00

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

### 2.2.1. Formátum

A verseny lebonyolítása csoportkör, majd Double Elimination rendszerben fog zajlani.

### 2.2.2. Sorsolás

A sorsolás során a nevezők tracker.gg fiókja alapján közel egyenlő erősségű csoportok kerülnek kialakításra.

### 2.2.3. Fordulók lebonyolítása (BO3)

- 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

### 2.2.4. Fordulók lebonyolítása (BO5)

A kvalifikáción belül azok a mérkőzések, amik a verseny következő szakaszába biztosítják a bejutást, három győzelemig tartanak. Példa BO5-ös 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
- 4. mérkőzés: "A" vs "B" – Mérkőzés „B” csapat nyeri – Összesített állás: 2:2
- 5. mérkőzés: "A" vs "B" – Mérkőzés „A” csapat nyeri – Összesített állás: 3:2

### 2.2.5. A verseny időterve

A verseny online részének célja, hogy meghatározza, mely csapatok juthatnak a verseny offline döntőjébe. Ezen versenyszakasz során a felső ági döntőbe, valamint az alsó ági elődöntőbe jutott 4 csapat kerül be az offline döntőbe.

Fázis	Fázis	Időpontja	Kezdés (CET)
Első játéknapp	Csoportkör 1. forduló	2024. 08. 24.	14:00
Második játéknapp	Csoportkör 2. forduló	2024. 08. 27.	18:00
Harmadik játéknapp	Csoportkör 3. forduló	2024. 08. 30.	18:00
Negyedik játéknapp	Csoportkör 4. forduló	2024. 09. 02.	18:00
Ötödik játéknapp	Csoportkör 5. forduló	2024. 09. 05.	18:00
Hatodik játéknapp	Felső ág negyeddöntő	2024. 09. 08.	14:00
Hetedik játéknapp	Alsó ág első kör	2024. 09. 11.	18:00
Nyolcadik játéknapp (közvetített)	Felső ág elődöntő, alsó ág második kör	2024. 09. 14.	14:00
Kilencedik nap (közvetített)	Később kerül meghatározásra	2024. 09. 20.	Később kerül meghatározásra

### 2.2.6. Oldalválasztás

Az oldal a veto során kerül kiválasztásra. A kezdőoldal választására az a csapat jogosult, aki nem a pályát választotta.

### 2.2.7. Halasztás/Mérkőzésmozgatás

A mérkőzésekhez és fordulókhoz kiírt időpont ajánlott jellegű. Amennyiben valamelyik csapatnak nem ez nem megfelelő, úgy a HUNESZ Intercom Discord szerveren erre a célra létrehozott szobában kezdeményezhetik ellenfelüknél és a versenybíróknál a kezdési időpont mozgatását. Az adott fordulót legkésőbb a következő forduló kiírt napjánál egy nappal korábban kell lejátszani.

**Példa** a mérkőzésmozgatásra: két csapat az harmadik fordulóban, augusztus 30-án 18 órakor játszana. Az egyik csapat kezdeményezi a mozgatást, a másik pedig hozzájárul, hogy a mérkőzést szeptember 1-jén játsszák le 16 órakor.



Az offline döntőbe jutásért játszott mérkőzéseket a nyolcadik játéknapon játsszák a csapatok. Ezt a fordulót és az offline döntő mérkőzéseit az élő közvetítés miatt mozgatni **nem** lehet.

### 2.3. Veto rendszer

A mérkőzések előtt a Challengermode oldalon szükséges elvégezni a VETO folyamatot, mely a pályák kitiltását és kiválasztását szolgálja. Minden fordulóban kell VETO-zni, ami csak az adott párosításra érvényes. A kezdést érmefeldobás előzi meg, így a kezdés joga véletlenszerűen dől el a rendszer által.

#### 2.3.1. A Veto rendszer működési elve Best of 3 esetén

- **A** csapat **kitilt** egy pályát
- **B** csapat **kitilt** egy pályát
- **A** csapat **választ** egy pályát, **B** csapat kiválasztja a **kezdőoldalt**
- **B** csapat **választ** egy pályát, **A** csapat választja a **kezdőoldalt**
- **A** csapat **kitilt** egy pályát
- **B** csapat **kitilt** egy pályát
- A ki nem tiltott pálya a decider, ahol **A** csapat választja a **kezdőoldalt**

#### 2.3.2. A Veto rendszer működési elve Best of 5 esetén

- **A** csapat **kitilt** egy pályát
- **B** csapat **kitilt** egy pályát
- **A** csapat **választ** egy pályát, **B** csapat kiválasztja a **kezdőoldalt**
- **B** csapat **választ** egy pályát, **A** csapat választja a **kezdőoldalt**
- **A** csapat **választ** egy pályát, **B** csapat kiválasztja a **kezdőoldalt**
- **B** csapat **választ** egy pályát, **A** csapat választja a **kezdőoldalt**
- A ki nem tiltott pálya a decider, ahol **A** csapat választja a **kezdőoldalt**

## 3. Játékbeállítások

A verseny egésze alatt kötelező az alábbi beállításokat alkalmazni. A mérkőzésekre custom lobby-t kell létrehozni, melyet a kiírás bal oldalán szereplő csapatnak kell megtennie.

Default server Location: Frankfurt 1 ( A csapatok közös megegyezéssel változtathatnak ezen)

- Allow Cheats: Off
- Tournament Mode: On
- Play Out All Rounds: Off
- Overtime: Win by Two: On
- Hide Match History: Off
- Mappool:
  - Ascent
  - Bind
  - Breeze

- o Icebox
- o Lotus
- o Sunset
- o Abyss

### **3.1. Mérközések menete**

#### **3.1.1. Online szakaszban**

A játékosok kötelesek a versenyplatformon regisztrálni. Ennek megfelelően a mérkőzés menete:

1. Regisztrálás a versenyre (csak a verseny előtt kell)
2. A Check-In szakaszban megerősíteni a részvételi szándékot (08.22. 8:00 - 08.23. 20:00)
3. Belépés a mérkőzés oldalára a mérkőzés előtt
4. Mérkőzésen való megjelenés megerősítés (Match Check-In), hogy a VETO elinduljon.
5. Elkezdni a pályák tiltását és kiválasztását a kezdőoldal kiválasztásával.
6. In-Game Lobby létrehozása a kiírás szerint bal oldalon szereplő csapat által.
7. Ellenfél csapatkapitány meghívása a lobby-ba.
8. Mérkőzés lejátsszása.
9. Az eredmény leadása és elfogadása a mérkőzés végi képernyőképpel együtt.
10. A csapat továbbjutását követően pedig a 3-10. lépések ismétlése minden mérkőzés előtt!

## **4. Mérközésbizonyítékok**

### **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 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

### **4.2. 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.

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

## 5. Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó szabályok

### 5.1. Mérkőzés előtt

#### 5.1.1. Nem közvetített mérkőzések esetén

Minden csapatnak 10 perc áll rendelkezésére, hogy megjelenjen az adott mérkőzésen. (Mérkőzés időpont +10 perc). Ha csak egy játékos hiányzik, az admin engedélyezhet még néhány percet.

#### 5.1.2. Közvetített mérkőzések esetén

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

Minden játékosnak legkésőbb a meccsoldalon kiírt időpont előtt 10 perccel meg kell érkeznie a lobby-ba. 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.

#### 5.1.3. Késés esetén

Amennyiben a csapat a mérkőzés hivatalosan kommunikált időpontjáig nem érkezik meg a lobbyba, 10 perc elteltével a nem megjelenő csapatnak kötelező feladnia és (no-show) nem megjelentként lesz elkönyvelve a mérkőzést.

#### 5.1.4. Előkészületek az online szakasz 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.

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

#### 5.1.5. Nem megfelelő RiotID

Amennyiben az admin csapat úgy ítéli meg, hogy egy játékos RiotID-ja, 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.

### **5.1.6. Játékosok száma**

A mérkőzést 2 a 2 ellen kell lejátszani. A versenybírók a szabályzat ezen pontját felülírhatják a szituáció megvizsgálását követően.

## **5.2. Mérkőzés közben**

### **5.2.1. Újrajátszás szabályai**

Az új mérkőzésen is az előző 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.

## **5.3. Mérkőzés vége**

Ha egy csapat megszerzi a mérkőzés megnyeréséhez szükséges körök számát, 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.

## **5.4. Mérkőzés feladása**

Minden mérkőzésnek – függetlenül a mérkőzés aktuális állásától - , az elejétől a győzelmet jelentő pontig végig kell mennie, a mérkőzést a "Surrender" funkció használatával nem engedélyezett feladni.

## **5.5. Illegális tevékenységek**

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

## **5.6. 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 meccsedet közvetíteni, a játékos azt nem utasíthatja vissza. Csak olyan spectatorok meghívása javasolt, akikben megbíztok.

## **5.7. Mérkőzés után**

### **5.7.1. Eredmény leadása**

Az eredmény leadása manuálisan történik a Challengermode platformon. A győztes csapatnak az eredmény beírása mellett csatolnia kell a mérkőzés végi eredménytáblát. Ezt a másik félnek 7 percen belül el kell fogadnia. Ha nem teszi meg, a rendszer automatikusan lezárja a mérkőzést.

### **5.7.2. 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.

### **5.7.3. 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.

### **5.7.4. Határidő az óvásra**

A verseny nyílt és zárt szakasza alatt legkésőbb 15 perccel a mérkőzés menetrend szerinti vége után van lehetőség óvás nyitására.

### **5.7.5. Óvás tartalma**

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

### **5.7.6. Az óvásban való viselkedés**

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

## **5.8. Diszkvalifikáció**

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 résztvevő mindkét csapatot 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/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.

### **5.9.1. Kizárás okai**

A játékos kizárható a versenyből, ha:

- ha az adott mérkőzés napján amin a versenyen belül részt vesz 16. életévét nem töltötte be
- Ha a játékos nem nő
- 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

## **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 a hivatalos versenybíróival/szervezőivel, vagy versenybírókkal folytatott egyéb levelezés tartalmát szigorúan bizalmasnak kell tekinteni. Ezeknek a publikációja a szervezők beleegyezése nélkül nem engedélyezett.

## 7. Játékosok technikai felkészültsége

### 7.1. 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.

### 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 nick nevekre vonatkozó Challengermode szabályzás érvényes.

## 8. Közvetítés

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

### 8.1. Observerek

Observer jelenléte csak akkor lehetséges, ha abba mindkét csapat beleegyeznek. 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.

### 8.2. Saját játék közvetítése

A 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 találhatóak:

- Igénylés: <https://forms.gle/EK1js89hKhDGW9VZ9>
- Reportolás: <https://forms.gle/SfjgyVasCe6qXtDbA>

## 9. Díjazás

A helyszíni versenyen elért eredmény függvényében a következő tárgynyermények nyerhetőek meg:

1. helyezett: Ducky One 2 RGB TKL MX Red RGB Led magyar kiosztású fehér billentyűzet 2db
2. helyezett: Endgame Gear XM1r Dark Reflex USB Gaming Egér - Fekete 2db
3. helyezett: Endgame Gear MPC-890 Cordua dark blue - sötétkék - gaming egérpád 2db