



**World eSports League
PUBG – Magyar nemzeti selejtező**

**Játékspecifikus
szabályzat**

1.	Kiemelt szabályok	2
1.1.	Alapszabályzatok	2
1.2.	Életkor	3
1.3.	Nemzetiségi szabályok	3
1.4.	Tartózkodási hely	3
1.5.	Csapatlétszám	3
1.6.	Beugró játékosok	3
1.7.	Eltiltások	3
1.8.	Azonosítás	4
1.9.	Szervezetekre vonatkozó korlátozások	4
1.10.	Kommunikációs csatornák	4
1.11.	További megkötések	4
1.12.	Játékiók használata	5
2.	Verseny lebonyolítása	5
2.1.	Nyílt selejtező	5
2.2.	Lebonyolítás	5
2.2.2.	17-32 csapat esetén	5
2.2.3.	Sorsolás a nyílt selejtezőn	5
2.2.4.	Pálya rotáció nyílt selejtező alatt	6
2.3.	Zárt selejtező lebonyolítása	6
2.3.1.	Kiegészítő információk döntővel kapcsolatban	6
2.3.2.	Pálya rotáció zárt selejtező alatt	6
3.	Játékspecifikus beállítások	6
3.1.	Mérkőzés indítása	6
3.2.	Lobby beállítások	6
3.3.	Részletes lobby beállítások	6
3.4.	Pálya választás	7
3.5.	Mérkőzés indítása	7
4.	Pontozás	7
4.1.	Kill pontok	7
4.2.	Helyezésért járó pontok	7
4.3.	Helyezésért járó pontok	8
4.4.	Osszpontszám	8
4.5.	Döntetlen esetén	8
5.	Átigazolások	9
5.1.	Nyílt selejtezők előtt	9
5.2.	I. Nyílt selejtező kupa után	9
5.2.1.	II. Nyílt selejtező után	9
6.	Mérkőzéssel kapcsolatos szabályok	9
6.1.	Mérkőzés előtt	9
6.1.1.	Játékos jogosultság	9
6.1.2.	Játékverzió	10
6.1.3.	Technikai problémák	10
6.1.4.	Kizárás	10
6.1.5.	Bugok/Reshade, SweetFX, VibranceGUI	10
6.1.6.	Játékosok száma	10
6.1.7.	Meccs mozgatás, időpontváltás	10
6.1.8.	Meccs mozgatás, időpontváltás	10
6.2.	Mérkőzés alatt	11
6.2.1.	Kilépések	11
6.2.2.	Feladás	11
6.2.3.	Ujraindítás	11
6.2.4.	Kommunikáció és játékosámogatás	11
6.3.	Mérkőzés után	11
6.3.1.	Eredmények	11
6.3.2.	Versenybírók	11
6.3.3.	Meccsfájlok	11
6.3.4.	Kizárások lehetséges okai	11
7.	Egyéb szabályok/kiegészítések	12
7.1.	A szabályzat érvényessége	12
7.2.	Bizalmasság, titoktartás	12
7.3.	Elérhetőség	12
7.4.	Csapaton való változtatások	12
8.	Játékosok technikai felkészültsége	12
8.1.	Nicknév, klánjelzés, játékiók neve	12
8.2.	Több felhasználói fiók	13
8.3.	Profilon való változtatás	13
9.	Játékosok technikai felkészültsége	13
9.1.	Csapat pótlása	13
9.2.	Pótló csapat	13
9.3.	Csapat név	13
10.	Közvetítés	13
10.1.	Saját játék közvetítése	13
11.	Nyeremény	14
12.	Változáskövetés	14

1. Kiemelt szabályok

1.1. Alapszabályzatok

A **World eSports League PUBG magyar nemzeti selejtező** (továbbiakban: WSL PUBG, verseny, bajnokság) 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 szabályzata](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség Etika Kódexe](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség Etikai és gyermekvédelmi szabályzata](#)

Megtalálhatóak: <https://hunesz.hu>

1.2. Életkor

A selejtező különböző szakaszain csak 18 évnél idősebbek vehetnek részt.

1.3. Nemzetiségi szabályok

A versenyen csak magyar, vagy kettős állampolgárok vehetnek részt. Magyar állampolgárnak számít, minden olyan játékos, aki azt a hatályos magyar jogszabályoknak megfelelő dokumentumokkal igazolni tudja.

Kettős állampolgárság esetén a játékos eldöntheti melyik országot szeretné képviselni, amit a szervezőknek előzetesen emailben szükséges kommunikálni.

1.4. Tartózkodási hely

A verseny pillanatában minden játékosnak az európai kontinens (+ Egyesült Királyság) területén szükséges tartózkodnia. A részvétel ezen területeken kívülről nem engedélyezett. .

1.5. Csapatlétszám

A maximálisan megengedett csapatlétszám 5 fő, ami 4 kezdő és 1 csere játékosból adódik össze. Egy csapatnak legalább 4 játékosal kell rendelkeznie, hogy elindulhasson egy selejtezőn. Olyan játékos aki nincs bent a csapatban a selejtező kezdetekor, nem vehet részt a versenyen.

1.6. Beugró játékosok

Amennyiben egy csapat több, mint 4 játékosal rendelkezik, úgy játékoscsere engedélyezett a mérkőzések között. Ha a mérkőzés már elkezdődött mind a négy felsorolt játékosnak részt kell vennie a mérkőzésen a végéig.

1.7. Eltiltások

- 1) A versenyplatform/kiadó által kiosztott eltiltások/bannok/profiltörlések felülírják a versenyszabályzatot és akkor is vonatkoznak a játékosra, ha azt nem WSL PUBG selejtezőhöz köthető eseményen kapta.
- 2) A selejtezőn nem vehet részt olyan játékos, akinek Steam fiókja játéktól és vétségtől függetlenül 1 éven belüli játékeltiltással, vagy csalásért kapott 1 éven belüli VAC eltiltással rendelkezik. Speciális esetben a szervezők fenntartják a jogot, hogy ezen időintervallumot felülbírálják.
- 3) Zárt selejtezőbe továbbjutott játékos nem szerepelhet nyílt selejtezőn résztvevő csapatban.
- 4) A versenyre érvényes a Magyar E-sport Büntetőpont Kódexe, ami alapján a játékos a Fegyelmi szabályzatban megfogalmazott sorozatos szabályszegésekért bizonyos számú fordulóról eltiltásban részesülhet.

1.8. 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.

1.9. Szervezetekre vonatkozó korlátozások

Egy szervezetnek vagy csapatnak nem lehet semmilyen formális vagy informális pénzügyi vagy szerződésbeli kapcsolata másik egyazon fázisban versenyző szervezettel vagy csapattal. Egy szervezet csak és kizárólag egy csapatot indíthat.

1.10. Kommunikációs csatornák

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 információt ezen csatornán keresztül közöl a szervezőség. Használt cím: teamhungary@hunesz.hu
- **HUNESZ Intercom Discord:** Minden selejtező szakasz alatt, megfelelő lobbizás információk kiadása végett, versenybíró és admin között. Elérhető: <https://discord.gg/N4YSHEJ4Tm>
- **Versenyplatformon:** A Challengermode által biztosított chat szobákon keresztül.

1.11. További megkötések

A versenyen nem vehetnek részt indulóként 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.

1.12. Játékiók használata

Minden játékos köteles összekötni PUBG felhasználói fiókját a használatos versenyplatformmal. A hiányos, vagy tévesen leadott PUBG nevekből fakadó lehetséges pontvesztések nem kerülnek jóváírásra.

2. Verseny lebonyolítása

A magyar selejtező összesen két nyílt selejtezőből, és egy zárt döntőből áll össze.

2.1. Nyílt selejtező

A verseny nyílt selejtezős szakaszának lebonyolítása annak függvénye mennyi csapat erősíti meg a nevezését Check-In fázisban. Erre a szakaszra bármennyi csapat nevezhet.

Összesen két kupa kerül megrendezésre, ahonnan selejtezőnként a TOP8 csapat jut tovább a zárt szakaszba.

Nyílt selejtezők időpontja:

- 2021.07.17 – 13:00
- 2021.07.24 – 13:00

2.2. Lebonyolítás

A pontos lebonyolítás a megerősített csapatok számától függően kerül meghatározásra a következő logika szerint:

2.2.1. 1-16 csapat esetén

Összesen 1.kör kerül lejátzásra, egy lobb kerül elkészítésre, ahol összesen 4 pályát szükséges játszani. Az összesített sorrend TOP8 játékosa jut tovább a zárt selejtezőbe.

2.2.2. 17-32 csapat esetén

Összesen 2. kör kerül lejátzásra a következők alapján:

I. kör: A csapatok két külön csoportba (lobbiba) osztódnak, ahol összesen 3 pályát játszanak, majd a 3. pálya után az összesített sorrend alapján a csoportok TOP8 csapata jut tovább a következő körbe.

II.kör: A 8-8 továbbjutott csapat 1db 16-os csoportba (lobbiba) kerül besorsolásra, ahol ismételten 3 pályát szükséges játszani. A II. kör összesített sorrendje alapján a TOP8 csapat jut tovább a zárt selejtezőbe.

2.2.3. Sorsolás a nyílt selejtezőn

Véletlenszerű sorsolás lesz alkalmazva.

2.2.4. Pálya rotáció nyílt selejtező alatt

A verseny Erangel-en, és Miramar-on fog zajlani, a következő rotációban:

- 3 pálya esetén: Erangel/Miramar/Erangel
- 4 pálya esetén: Erangel/Miramar/Erangel/Miramar

2.3. Zárt selejtező lebonyolítása

A 16 döntőbe jutott csapat teljesen egészében nulláról kezdi a pontgyűjtést, ahol a pontszerzés szabályai (helyezésért/killért) pontosan ugyanazok, mint a nyílt selejtezők alkalmával. A döntő napján összesen 5 pálya kerül lejátszásra, a verseny végső győztese pedig az a csapat, aki az 5. pálya után az összesített ranglistában az első helyen végez.

Időpontja: 2021.07.31 – 17:00

Pályák sorrendje: Erangel, Miramar, Erangel, Miramar, Erangel

2.3.1. Kiegészítő információk döntővel kapcsolatban

- **Cserelehetőség:** Új játékos hozzáadására a verseny ezen szakaszában már nincs lehetőség.
- **Kommunikáció:** Minden döntővel kapcsolatos információ, a döntő napján a HUNESZ Intercom szobában, a #wslpubg-closed szobában kerül kommunikálásra.
- **Versenyzés 3 játékosal:** Egy mérkőzésen sem engedélyezett (kivétel ha mérkőzés közbeni kifagyás történik)

2.3.2. Pálya rotáció zárt selejtező alatt

A verseny Erangel-en, és Miramar-on fog zajlani, a pontos rotáció pedig a következőképp alakul:

- Erangel/Miramar/Erangel/Miramar/Erangel

3. Játékspecifikus beállítások

3.1. Mérkőzés indítása

3.2. Lobbí beállítások

- **Mód:** Esports Mode
- **Szerver régió:** Európa
- **Időjárás:** Napos
- **Nézet:** FPP – Maximum 16 csapat per csoport (Squad)

3.3. Részletes lobbí beállítások

Adott pályák részletes server beállításaira a legfrissebb verziószámú [PUBG SUPER](#) (Standard and Universal Esports Ruleset) ad mélységi iránymutatást. Amennyiben a hivatkozott dokumentum a verseny során frissítésre, vagy módosításra kerül, abban az esetben a szervezők automatikusan – akár a versenyzők előzetes tájékoztatása nélkül is – a frissített, módosított serverbeállításokat alkalmazzák a mérkőzések során. Konkrét szabályzati pontok melyek alkalmazásra kerülnek:

- 9.1 / 9.2 / 9.3 / 9.4 / 9.5

3.4. Pálya választás

Minden meccs az előre meghatározott pályákon lesz lejátszva mérkőzéstől függően. A csapatok nem választhatnak pályát vagy időjárást.

3.5. Mérkőzés indítása

A lobbik pontos indulása a használatos versenyplatform függvényében kerül meghatározásra. Nevezett játékosnak a következőket szükséges követni.

1. lépés: Regisztráció a [Challengermode](#) oldalán.
2. lépés: PUBG fiók összekötése a Challengermode versenyplatformmal
3. lépés: Jelentkezés a versenyre
4. lépés: Nevezés megerősítése közvetlen a verseny előtt
5. lépés: Sorsolás után Challengermode oldalán "Go to Game" gombra kattintani, majd a Challengermode oldalán jelenlét megerősítése minden játékos által a megadott időn belül.
6. lépés: Megadott időn belül a legenerált lobbiba való csatlakozás.

Új pálya esetén az 5. lépéstől annak megismétlése.

4. Pontozás

A csapatok minden fordulóban pontokat szerezhetnek a következő rendszerben:

4.1. Kill pontok

Az egyik módja a pontszerzésnek az ellenfél játékosainak likvidálása, melynek összessége kerül begyűjtésre az adott mérkőzésen belül. Egy kill-ért összes egy (1) pont jár.

4.2. Helyezésért járó pontok

Helyezésért járó pontok adott mérkőzésen belül elért végső helyezés alapján kerülnek kiosztásra a következő rendszerben:

Helyezés	Pont
1	10
2	6
3	5

4	4
5	3
6	2
7	1
8	1
9-16	0

4.3. Helyezésért járó pontok

Egy csapat mérkőzésen szerzett pontjai a Kill pontok és a Helyezésért járó pontok összessége. Tehát:

Kill pont + Helyezésért járó pont = mérkőzés pont

Konkrét példával, egy csapat aki egy mérkőzésen belül összegyűjt 10 killt és 3. helyen végez összesen 15 Mérkőzés pontot kap. (10 + 5 = 15)

4.4. Összpontszám

Egy csapat összpontszáma egy meghatározott körön belül szerzett Mérkőzés pontok összessége. A nyílt selejtezők alatt ez definiálja a továbbjutó csapatokat egyik körből a másikba.

Tehát a versenyen a Kill + Placement pontok döntenek, az MC (Most Chicken) szabályzat nem lesz alkalmazva.

4.5. Döntetlen esetén

Amennyiben kettő, vagy több csapat összpontszáma megegyezik a következő sorrend alapján kerül meghatározásra a végső sorrend:

1. Adott körön belül egymáshoz viszonyítja a csapatok összes mérkőzésen szerzett kill pontjait.
2. Adott körön belül egymáshoz viszonyítja a csapatok legjobb teljesítményét a mérkőzésen belül szerzett Meccs pontok alapján.
3. Adott körön belül egymáshoz viszonyítja a csapatok legjobb teljesítményét a mérkőzésen belül szerzett Kill pontok alapján.
4. Adott körön belül egymáshoz viszonyítja a csapatok Kill pontjait az utolsó lejátszott mérkőzésen.
5. Adott körön belül kiterjedve egymáshoz viszonyítja a csapatok Helyezésért járó pontjait az utolsó lejátszott mérkőzésen.

Kör definíciója:: A lejátszott mérkőzések összessége. Alapesetben a nyílt selejtezők alatt egy kör összesen három, vagy négy mérkőzésből áll.

5. Átigazolások

Általánosságban kijelenthető, hogy a játékosmozgás alapfeltétele, hogy az eredeti (amivel a nyílt selejtezőből továbbjutott a zártba) játékoskeretből a kezdőcsapatban legalább 3 játékosnak szükséges szerepelnie.

5.1. Nyílt selejtezők előtt

Amennyiben egy csapat leadja a nevezését, úgy a kvalifikáció kezdetéig a következő kritériumokkal változtathat keretet:

- Nyílt selejtezőn résztvevő csapatnak nem lehet tagja olyan játékos, aki már továbbjutott a verseny következő szakaszába.
- A használatos versenyplatformon adott kupán belül egy játékos csak és kizárólag egy csapatban lehet regisztrálva, és egy csapatban kezdheti meg a versenyzést.

5.2. I. Nyílt selejtező kupa után

- Kiesés esetén: Amennyiben a csapat amiben a játékos szerepelt nem szerzett továbbjutást érő helyet, úgy a következő selejtezőre szabadon választhat/indíthat csapatot.
- Továbbjutás esetén: Ha a csapat továbbjut a zárt selejtezőre, az azt jelenti, hogy a verseny egy következő szakaszában extra megjelenés terheli a csapatot. Ha a csapat kevesebb, mint 5 játékosal rendelkezett, akkor időben, az 2. nyílt osztályozó kupa után a zárt kvalifikáció kezdetéig, feltöltheti a játékoskeretet, de a nyílt selejtezőn már pályára lépett játékosait nem cserélheti le.

Az a játékos, aki egy adott csapat tagjaként jutott tovább, kötelező jelleggel ugyanazzal a csapattal kell maradnia(kivételet képezhet ezalól, ha a játékos csak a csapat tagja, de nem lépett pályára), a két osztályozó kupa között nem válthat csapatot (Pl.: Nem lehetséges az, hogy az I. kupán az egyik csapat regisztrált tagja, majd a továbbjutás után elhagyja a csapatot és a 2. nyílt kupa alkalmával már másik csapatban szerepel.)

5.2.1. II. Nyílt selejtező után

Játékoskeretet kiegészíteni csak olyan játékosal lehetséges, aki nem jutottak be egyazon fázisba (Pl.: Két zárt kvalifikációba bejutott csapat között nem lehet játékosmozgás, kiegészítés csak olyan játékosal lehet, aki a nyílt szakaszban nem jutott be egyik csapattal sem, vagy egyáltalán nem vett részt selejtező kupán)

6. Mérkőzéssel kapcsolatos szabályok

6.1. Mérkőzés előtt

6.1.1. Játékos jogosultság

Minden játékosnak, aki a versenyen meg kell adnia PUBG játék IDjét, az életkorát és a nemzetiségét. A játék ID-ék ahhoz szükségesek, hogy a Custom meccs során ellenőrizhető legyen, hogy a megfelelő játékosok játszanak.

6.1.2. Játékverzió

Minden játékosnak kötelező a legújabb játék verziót használni a kupák alatt. A frissítések telepítését a kupa megkezdéséig kell befejezni.

6.1.3. Technikai problémák

A csapatok maguk felelősek a saját technikai problémájukért (hardware/internet stb). A mérkőzések nem lesznek elhalasztva, vagy átütemezve ilyen problémák miatt. Ha a kezdő helyen a játékban az idő lejár, akkor a játék elkezdődik, akkor is ha a hiba nem lett még megoldva. Ha egy probléma jelentős mennyiségben jelentkezik a játékosoknál, akkor az adott meccs újra játszásra kerülhet, amit a kupa Discord csatornáján keresztül jeleznek az adminok.

6.1.4. Kizárás

Annak érdekében, hogy a kupák a leghatékonyabbak legyenek a szervező fenntartja a jogot csapatok kizárására. Ez többek között akkor lesz alkalmazva, ha egy csapat direkt akadályozza egy kupának az elindulását.

6.1.5. Bugok/Reshade, SweetFX, VibranceGUI

Minden játék megjelenés módosítás, szín módosítás, megjelenés módosítás, fájl modifikáció/hozzáadás/törlés, ami **harmadik féltől származó program** által érhető el (Reshade, SweetFX, VibranceGUI) szigorúan tilos.

Szigorúan tilos direkt átnézni textúrákon vagy objektumokon, amit bug kihasználása nélkül nem lehet elérni. Tilos egy gombra több funkciót is rögzíteni (bindelni).

A szándékos használata bugoknak, glitcheknek a játékban szigorúan tilos és büntetve lehet. Bármelyik csapat, amelyik ilyet használ, akár először is, az azonnal feladja a folyamatban lévő meccsét. Ha egy csapat másodjára is direkt használ egy ismert játék hibát, azt az egész kupáról kizárással súlytható. Minden esetet az admin csapat külön megvizsgál, a helyzetnek megfelelően kezelnek.

6.1.6. Játékosok száma

Technikai problémák esetén egy meccset van lehetőség lejátszani 3 játékosal.

6.1.7. Meccs mozgatás, időpontváltozás

Nincs lehetőség meccsek mozgatására. Minden mérkőzés és kvalifikáció időpontja fix. Az időpontokat csak a szervezők mozgathatják.

6.1.8. Meccs mozgatás, időpontváltozás

Amennyiben a csapat nem tud részt venni egy körben vagy annak valamennyi mérkőzésén, és felhasznalta az egyszeri lehetőségét 3 játékosal való játékokra, akkor nem megjeléntként tekinthetünk a csapatra. Ebben az esetben a csapat 3 minor büntetőpontot kap, a fordulóban kapott egyéb büntetőpontokon felül.

6.2. Mérkőzés alatt

6.2.1. Kilépések

Ha egy játékos kilép (disconnect) egy mérkőzés alatt, akkor a csapatok tovább játszhatnak a hátra maradt játékban lévő játékosokkal. A disconnect után a játékosnak nincs lehetősége visszacsatlakozni az adott játékba.

6.2.2. Feladás

Meccs feladás esetén a csapat büntető pontokkal súlytható, valamint azon a meccsen 0 pont adódik hozzá a pontjaihoz.

6.2.3. Újraindítás

Újraindítás csak admin kezdeményezés esetén lesz. Kilépések és lag problémák esetén csak akkor lesz újraindítva a mérkőzés, ha a hiba az első 60 másodpercében történik és jelentős mennyiségű játékosnál lép fel a probléma.

6.2.4. Kommunikáció és játékos támogatás

A kupák alatt kötelező a [HUNESZ Intercom](#) szerveren történő tartózkodás, ahol a megfelelő roleok kiválasztásával elérhetővé válik a #wsl, ahol a Lobby adatokkal, illetve indítással kapcsolatban folyamatos értesítéseket kaptok.

6.3. Mérkőzés után

6.3.1. Eredmények

Minden eredmény, vagy automatikusan vagy pedig a versenybírók által lesz feltöltve a használatos versenyplatformra.

6.3.2. Versenybírók

Minden résztvevőnek be kell tartania a versenyszervezők, adminisztrátorok és játékvezetők döntéseit és szabályait. Minden döntés végleges, kivéve azokat az eseteket, amikor a fellebbezési lehetőség egyértelmű.

A beszélgetések, legyen az írásos vagy szóbeli, a szervezők, adminok, játékvezetők és játékosok között bizalmas. A beszélgetések nyilvános közzététele vagy megosztása külső feleknek szigorúan tilos, kivéve, ha az engedélyezve lett.

6.3.3. Meccsfájlok

Minden meccs fájl (screenshot, demó stb) legalább a verseny végétől számított 14 napig meg kell tartani. Manipulálása vagy hamisítása a meccs fájloknak szigorúan tilos és többszörös büntetéssel súlytandó.

6.3.4. Kizárások lehetséges okai

A játékos kizárható a versenyből ha:

- ha az adott mérkőzés napján amin a versenyen belül részt 18. életévét nem töltötte be
- bizonyítható, hogy a verseny menetét/eredményét bármilyen módon szándékosan befolyásolni próbálta;
- a verseny lebonyolításhoz szükséges adatait nem adja meg vagy a megadott adatkezelési hozzájárulását visszavonja
- ha jelentkezése bárkinek a jogát, jogos érdekét bármilyen módon sérti;
- ha a fénykép/videós/szöveges anyagok lebonyolító általi elkészítéséhez, közzétételéhez nem járul hozzá
- ha a verseny kezdete előtt, továbbá annak tartama alatt a jelen szabályzat bármely pontját megsérti.
- További büntetéstípusokat amiért kizárás járhat a Fegyelmi szabályzat büntetőpontokra vonatkozó melléklete tartalmaz.

7. Egyéb szabályok/kiegészítések

A szervező fenntartja a jogot, hogy a jelen szabálykönyvben felvázolt szabályokat módosítsa, eltávolítsa vagy más módon módosítsa, további értesítés nélkül. A liga 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 bírálják a fair play és a sportszerűség fenntartásának érdekében.

7.1. 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.

7.2. Bizalmasság, titoktartás

Bármilyen beszélgetés a verseny adminokkal vagy egyéb levelezés tartalmát szigorúan bizalmasnak kell tekinteni. Ezeknek a publikációja tiltott a verseny szervezőinek beleegyezése nélkül.

7.3. Elérhetőség

Minden csapatnak a kijelölt kapcsolattartójának 72 órán belül a megadott email címen rendelkezésre kell állnia a verseny lebonyolítójának. A verseny hivatalos lebonyolítója az Esport1.hu

7.4. Csapaton való változtatások

Bármilyen változtatás – Pl. Csapatnév, Játékosnicknév, Játékoskeret, Csapatkapitány, Kapcsolattartó személye - a csapaton csak a versenybírók jóváhagyásával lehetséges

8. Játékosok technikai felkészültsége.

8.1. Nicknév, klánjelzés, játékiók neve

A játékosok által választott nicknevek és játékiók nevek nem tartalmazhatnak, vagy utalhatnak semmilyen vulgáris, politikai, vagy szexuális tartalomra.

A liga értékrendjével nem megegyező nicknevek,klánjelzések, játékiókneveket a játékosok módosítani kell.

8.2. Több felhasználói fiók

Minden játékosnak maximum egy felhasználói fiókja lehet, és a verseny alatt egyazon nyílt selejtezőn csak és kizárólag 1 csapattal indulhat.

8.3. Profilon való változtatás

Minden olyan esetben, ahol olyan profilon való változtatás szükséges, amit a felhasználó nem tud magától megtenni, akkor azt a használatos versenyplatformon szükséges jelezni.

9. Játékosok technikai felkészültsége.

9.1. Csapat pótlása

Ha egy csapat elhagyja a ligát, vagy valamilyen módon kiesik, akkor az adminisztrátorok fenntartják a jogot a csapat pótlására. Ezt a következő sorrendiség alapján lehetséges:

- a) egy korábbi szakasz eredményei alapján egy másik csapatot invitálnak
- b) egy külön kvalifikációt rendeznek a hely kitöltésére
- c) nem pótolják a helyet egyéb okokból (idő, strukturális gondok miatt a pótlás nem lehetséges)

9.2. Pótló csapat

Ha megvan a kijelölt csapat, aki pótolni fogja a kiesőt, akkor fel lesznek keresve és egyeztetve lesz a csapattal, hogy részt akarnak venni a versenyen vagy sem. Ha kérést elutasítják, akkor más csapatok is felkeresésre kerülhetnek.

9.3. Csapat név

A csapat név nem tartalmazhat egynél több szponzor nevet, illetve azt is csak termék megjelölés nélkül lehetséges.

10. Közvetítés

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

10.1. Saját játék közvetítése

Saját játék közvetítése a nyílt selejtezők szakasza alatt csak szervezők által adott biztosított ingame overlay használatával engedélyezett, legalább 10 perc késleltetéssel ahhoz képest, mint az élőben megtörténne.

A zárt részre vonatkozóan, csak azok a mérkőzések kerülhetnek közvetítésre, ami időben nem ütközik más, ugyanahoz a versenyhez köthető hivatalos közvetítéssel, illetve a mérkőzést tekintve nincs átfedésben vele.

11. Nyeremény

- Nyílt selejtező TOP8: Továbbjut a zárt selejtezőbe
- Nyílt selejtező TOP8: Továbbjut a zárt selejtezőbe
- Zárt selejtező győztese: Továbbjut a regionális döntőbe

12. Változáskövetés