



esport CUP – powered by Telekom
League of Legends & Wild Rift
szabályzat

1.	Kiemelt szabályok.....	3
1.1.	Alapszabályzatok.....	3
1.2.	Életkor.....	3
1.3.	Nemzetiségi szabályok.....	3
1.4.	Tartózkodási hely.....	3
1.5.	Csapatlétszám.....	3
1.6.	Játékfiókok.....	3
1.7.	Eltiltások.....	3
1.8.	Azonosítás.....	4
1.9.	Kommunikáció.....	4
1.10.	További megkötések.....	4
1.11.	Regisztrációs folyamatok.....	4
2.	Verseny lebonyolítása.....	4
2.1.	Telekom Wild Rift verseny.....	4
2.1.1.	Formátum.....	5
2.1.2.	Sorsolás.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.3.	Fordulók lebonyolítása (Bo3).....	Error! Bookmark not defined.
2.1.4.	Kezdőoldal eldöntése.....	5
2.1.5.	Halasztás.....	5
2.1.6.	Időbeli lebonyolítás.....	5
2.2.	Telekom League of Legends verseny.....	5
2.2.1.	Lebonyolítás csoportkörre vonatkozóan.....	5
2.2.1.1.	Oldalválasztás (Bo1).....	5
2.2.1.2.	Pontosság.....	5
2.2.1.3.	Halasztás.....	5
2.2.1.4.	Pontrendszerek.....	6
2.2.1.5.	Továbbjutás csoportkörből.....	6
2.2.2.	Oldalválasztás csoportkörön belül.....	6
2.3.	Rájátszás.....	6
2.3.1.	Oldalválasztás.....	6
2.3.1.1.	Oldalválasztás (Bo1).....	6
2.3.1.2.	Oldalválasztás (Bo3).....	6
2.3.2.	Rájátszás sorsolása.....	6
2.4.	Teljes időterv.....	6
3.	Játékbeállítások.....	7
3.1.	Mérkőzések menete.....	7
3.2.	Kliens és szerver.....	7
3.3.	Tiltott hősök.....	7
4.	Mérkőzésbizonyítékok.....	8
4.1.1.	Screenshot készítése.....	8
4.2.	Csalás bejelentése.....	8
5.	Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó általános szabályok.....	8
5.1.	Mérkőzés előtt.....	8
5.2.	Mérkőzés közben.....	9
5.3.	Mérkőzés után.....	10
5.3.1.	Eredmény leadása.....	10
5.3.2.	Meccs óvás.....	10
5.3.2.1.	Határidő az óvásra.....	10
5.3.2.2.	Óvás tartalma.....	10
5.3.2.3.	Óvás kommunikációja.....	10
5.3.3.	Diszkvalifikáció.....	10

5.3.4.	Kizárások	10
5.3.5.	Kizárások lehetséges okai	11
6.	Kiegészítések	11
6.1.	Szabályváltozások	11
6.2.	A szabályzat érvényessége	11
6.3.	Bizalmasság, titoktartás.....	11
6.4.	Közvetítés.....	11
7.	Játékosok technikai felkészültsége	12
7.1.	Játékfiók.....	12
7.2.	Nicknevek.....	12
8.	Csapatra vonatkozó extra szabályozások	12
8.1.	Csapat név.....	12
8.2.	Csapat pótlása	12
8.3.	Pótló csapat.....	12
9.	Közvetítés	12
10.	Nyermények.....	12

1. Kiemelt szabályok

1.1. Alapszabályzatok

Az esport CUP – powered by Telekom (továbbiakban: verseny, bajnokság) állomásaira az ebben a dokumentumban foglalt játékspecifikus szabályzatok vonatkoznak.

1.2. Életkor

A verseny különböző szakaszain csak 16 évnél idősebbek vehetnek részt. A 16 és 18 év közötti játékosoknak kötelező legkésőbb a kupa kezdetéig szülői beleegyezést e-mailen (info@esport1.hu) úton eljuttatni a szervezők felé. A kitöltendő dokumentumok a verseny regisztrációs oldalán elérhetőek.

1.3. Nemzetiségi szabályok

A versenyen csak Magyarországon élő, magyar állampolgárok vehetnek részt.

1.4. Tartózkodási hely

A verseny pillanatában minden játékosnak élőben, a rendezvény helyszínén szükséges megjelennie.

A rendezvény helyszíne: 1117 Budapest, Fehérvári út 66-68

1.5. Csapatlétszám

A maximálisan megengedett csapatlétszám 5 fő. Egy csapatnak legalább 5 játékosal kell rendelkeznie, hogy elindulhasson a versenyen.

1.6. Játékfiókok

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

1.7. Eltiltások

- A verseny állomásain nem vehet részt olyan játékos kinek Riot fiókja eltiltás alatt van.

- Játékiadó által kiosztott eltiltások/bannok/profilitörések felülírják a versenyszabályzatot és akkor is vonatkoznak a játékosra, ha azt nem a versenyhez köthető esemény végett kapta.
- Adott játékos csak egy játékban vehet részt az eseményen.

1.8. Azonosítás

Amennyiben a versenybírók úgy döntenek, a játékosoknak a rendezvény helyszínén hivatalos dokumentumokkal (személyi igazolvány, laccímkártya.) 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. Kommunikáció

- **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: info@esport1.hu

1.10. További megkötések

A verseny tisztasága érdekében a versenyben nem vehetnek részt indulóként az Esport1 Kft érdekeltségi körébe tartozó más gazdasági társaságok, illetve 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. Regisztrációs folyamatok

A játékosok kötelesek a regisztrációs folyamatokat a következők szerint követni:

A regisztrációs felületen jelentkezni és nyilatkozni a következőkről:

- Adatkezelési tájékoztató elolvasása, megismerése és elfogadása
- Megjelenésről szóló nyilatkozat elolvasása, megismerése és elfogadása
- Az adminisztrációhoz szükséges adatok megadása
- 16 és 18 életév között szülői beleegyezés eljuttatása a szervezőknek

A regisztráció során megadott személyes adatok kezelése az adatkezelési tájékoztatóban foglaltak szerint történik

A versenyek során használt játékszoftverek, illetve a versenyeredmények megjelenítése, kötetése céljából igénybe vett online platformok használata, az ezekhez esetlegesen szükséges regisztráció a versenyre regisztráló személy saját döntése alapján és saját felelősségére a versenyszervezőktől függetlenül történik, azokkal kapcsolatban a szervezők semmilyen döntést nem gyakorolnak, illetve semmilyen felelősséget nem viselnek.

Az a játékos, aki elmulasztja a regisztrációt, nem vehet részt a versenyen, ellenőrzés esetén pedig annak hiánya a versenyből való kizárást is eredményezheti.

2. Verseny lebonyolítása

2.1. esport CUP – powered by Telekom Wild Rift gálameccs

A versenyre történő nevezés meghívásos formában történik. A meghívásokat a két résztvevő csapat csapatkapitányai, a szervezők által meghívott influencerek bonyolítják saját közösségi felületeiken

2022. októberében. A résztvevőknek a versenyen való megjelenés kötelező. Verseny pontos kezdete:
2022. November 26. – 10:00

2.1.1. Formátum

A verseny lebonyolítása egyenes ágas (Single-Elimination) rendszerben, Best-of-3 módban fog megtörténni, azaz a párharc két nyert mérkőzésig tart.

2.1.2. Kezdőoldal eldöntése

A kezdőoldal eldöntése az adott mérkőzés formátumához képest változik:

- BO3-as formátum: Az 1. mérkőzésen az ágrajz szerinti bal oldali csapat választhat, hogy melyik oldalon szeretne kezdeni, a 2. alkalommal az ellentétes csapaté a választás joga, míg 3. mérkőzés esetén az a csapat döntheti el, hogy melyik oldalon szeretne kezdeni, aki a saját győztes meccsét gyorsabban fejezte be.

2.1.3. Halasztás

A mérkőzéseknek az eredetileg kiírt napon és időpontban kell megtörténnie, mérkőzések halasztására nincs lehetőség. Indokolt esetben a szervezőség dönthet úgy, hogy engedélyezi a verseny bizonyos mérkőzéseit egy későbbi időpontban lejátszani.

2.1.4. Időbeli lebonyolítás

Dátum	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Esemény
esport CUP – powered by Telekom Wild Rift gálameccs lebonyolítás					
2022.11.26	10:00:00	1:00:00	11:00:00	Bo3	Gálameccs

2.2. esport CUP – powered by Telekom League of Legends verseny

A versenyre gyorsasági sorrendben maximum 8 csapat adhatja le a nevezését. Verseny pontos kezdete: 2022. november 26. – 11:00. A bajnokság csoportkörös lebonyolítással indul, majd egyenes kieséses rájátszással végződik. Ezt követően a régiós verseny szintén csoportkörös lebonyolítással indul, majd döntővel végződik.

2.2.1. Lebonyolítás csoportkörre vonatkozóan

A verseny csoportkörös lebonyolítással kezdődik, ahol 2 különböző 4 csapatos csoport kerül kialakításra. A résztvevők körmérkőzéses rendszerben mérkőznek meg egymással.

2.2.1.1. Oldalválasztás (Bo1)

A csoportkörben a kiírás szerint bal oldalon szereplő csapat választhat oldalt.

2.2.1.2. Pontosság

Egy adott csapatnak, a hivatalosan kiírt időpont előtt legkésőbb 30 perccel, már készen kell állnia a mérkőzés elkezdésére.

2.2.1.3. Halasztás

A mérkőzéseknek az eredetileg kiírt napon és időpontban kell megtörténnie, mérkőzések halasztására nincs lehetőség. Indokolt esetben a szervezőség dönthet úgy, hogy engedélyezi a verseny bizonyos mérkőzéseit egy későbbi időpontban lejátszani.

2.2.1.4. Pontrendszerek

Csoportkörön belül a következő pontok szerezhethők:

- Győzelem: 3 pont
- Vereség: 0 pont

2.2.1.5. Továbbjutás csoportkörből

A 3. forduló után a csoportkör TOP2 csapata továbbjut a verseny rájátszásába.

2.2.1.6. Döntetlen esetén

Amennyiben két csapat között a 3. forduló után pontegyenlőség áll fenn, sorrendben fentről lefelé a következő kritériumok alapján kerül meghatározásra a végső ranglista:

1. Egymás elleni eredmény
2. Körbeverés esetén az a két csapat jut tovább, akik leggyorsabban nyerték a saját mérkőzésüket.

2.2.2. Oldalválasztás csoportkörön belül

Az oldalválasztás joga minden esetben a kiírás szerint bal oldalon szereplő csapatnál van.

2.3. Rájátszás

A rájátszás egyenes ágas (Single-Elimination) rendszerben kerül lebonyolításra. A csoportkörök 1.-2. helyezett csapata kerül be egy kupába, ahol a csoportkörben elért helyezéstől függően alakulnak ki a párosítások úgy, hogy az egyik csoport győztese a másik csoport második helyezettjével játszik, és fordítva.

2.3.1. Oldalválasztás

2.3.1.1. Oldalválasztás (Bo1)

A TOP8 és a TOP4 mérkőzései Bo1-es formátumban kerülnek lebonyolításra, ahol az oldalválasztás joga a csoportkörben előrébb végzett (magasabban seedelt) csapatnál van.

2.3.1.2. Oldalválasztás (Bo3)

Az 1. mérkőzésen az oldalválasztás joga a magasabban seedelt (csoportkörben előrébb végző) csapatnál van, a 2. mérkőzésen az ellentétes oldalon, míg a 3. mérkőzésen az a csapat választhat aki a párosításon belül gyorsabban nyerte a saját mérkőzését.

2.3.2. Rájátszás sorsolása

A rájátszás sorsolása a csoportkörben elért eredmények alapján kerül kialakításra a következő kritériumokkal:

- Csoportkörben 1. helyezett, csak 2. helyezett csapatot kaphat ellenfélnek.
- Azonos csoportban versenyző 1. és 2. helyezett csapatok nem kaphatják egymást ellenfélnek.
- Azonos csoportból továbbjutó csapatok különböző ágra kerülnek besorsolásra.

2.4. Teljes időterv

A verseny a következő időterv szerint kerül lebonyolításra:

Dátum	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Esemény
esport CUP – powered by Telekom League of Legends verseny lebonyolítás					
2022.11.26	11:00:00	1:00:00	12:00:00	Bo1	Csoportmeccs - 1. kör
2022.11.26	12:00:00	1:00:00	13:00:00	Bo1	Csoportmeccs - 2. kör
2022.11.26	13:00:00	1:00:00	14:00:00	Bo1	Csoportmeccs - 3. kör
2022.11.26	14:00:00	1:00:00	15:00:00	Bo1	Rájátszás: Top 4
2022.11.26	15:00:00	1:00:00	16:00:00	Bo1	Rájátszás: Döntő
2022.11.26	16:00:00	0:30:00	16:30:00	-	Díjátadó és régiós verseny felkészülés
2022.11.26	16:30:00	1:00:00	17:30:00	Bo1	Régiós csoportmeccs 1. kör
2022.11.26	17:30:00	1:00:00	18:30:00	Bo1	Régiós csoportmeccs 2. kör
2022.11.26	18:30:00	1:00:00	19:30:00	Bo1	Régiós csoportmeccs 3. kör
2022.11.26	19:30:00	1:00:00	20:30:00	Bo1	Régiós döntő
2022.11.26	20:30:00	0:30:00	21:00:00	-	Díjátadó és zárás

3. Játékbeállítások

A verseny különböző szakasza alatt, amennyiben elérhető, kötelező Tournament Code által diktált beállításokat alkalmazni. Amennyiben Custom Lobbyt szükséges csinálni, akkor a következő beállítások érvényesek:

Wild Rift:

- Map: Summoner's Rift
- Game type: Blind Pick

League of Legends:

- Map: Summoner's Rift
- Game type: Tournament Draft
- Allow spectators: Lobby only

3.1. Mérkőzések menete

Ezen szakaszra vonatkozóan a bejutó csapatok külön tájékoztatást fognak kapni.

3.2. Kliens és szerver

Minden mérkőzésnek az EU Nordic & East szerveren kell mennie.

3.3. Tiltott hősök

Jelenleg minden hős szabadon választható, amennyiben változás történik úgy azt a versenybírók hivatalos csatornán fogják közölni.

4. Mérkőzésbizonyítékok

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 meghamisítás büntetőpontokat von maga után. A feltöltött bizonyítékok elnevezésének mindig tükröznie kell azoknak tartalmát.

4.1.1. Screenshot készítése

A verseny 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 úton kell benyújtani pontosan jól érthetően strukturálva. Minden jegyzőkönyv, ami nem a megfelelő formában érkezik el lesz utasítva

5. Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó általános szabályok

5.1. Mérkőzés előtt

5.1.1. Pontosság az élő esemény alatt

Minden csapatnak 15 perc áll rendelkezésére, hogy megjelenjen az adott mérkőzésen. (Mérkőzés időpont +15 perc). Ha csak egy vagy kettő játékos hiányzik egy csapatverseny esetén, a versenybíró engedélyezhet még néhány percet.

5.1.2. Játékiók / Summoner Name / Riot ID

Minden résztvevő játékos köteles hozzáadni a jelenlegi játékbeli nevét a használatos versenyplatformhoz (amennyiben alkalmazandó), a megfelelő szerveren természetesen (pl. EU Nordic & East Summoner name). Kismértékű elírás esetén nem fog kizárás történni, de a játékos köteles hozzáadni a későbbiekben a megfelelő nevét a használt versenyplatformon levő profiljához.

5.1.2.1. Nem megfelelő summoner nevek

Amennyiben az admin csapat úgy ítéli meg, hogy egy játékos summoner neve/Riot ID-je nem összeegyeztethető a verseny 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.

5.1.3. Játékosok száma

A mérkőzést 5 az 5 ellen kell lejátszani, 4 az 5, vagy 4 a 4 ellen még megegyezés esetén sem indítható el a mérkőzés.

5.1.4. Placeholder

Placeholder akkor használandó, amikor egy játékos nem rendelkezik egy hőssel, amelyet a csapata ki szeretne választani. Ez esetben az a játékos, akinek nincs meg az a bizonyos hős, egy véletlenszerű, nem gyakran játszott karaktert választ ki. Minden esetben magyarázzátok el rendesen, hogy az a hős, amit választott egy placeholder (a hősoket meg kell nevezni). Amint az ellenfél informálva lett, kiválaszthatod azt a hőst, és folytathatjátok a pick fázist. Amint befejeződött az összes hős kiválasztása, egy játékosnak el kell hagynia a hős választást, majd visszalépnie a lobbiba. Amint mindenki a helyén van, újra el kell kezdeni a hős választást, de most már mindenkinek a saját karakterét kell választani.

5.1.5. Nem pickelt champion használata

Ha egy csapat egy olyan hőssel kezdi meg a mérkőzést, amit nem pickelt, a játékot újra létre kell hozni. Semmit sem szabad változtatni a két mérkőzés létrehozása között, csak a rossz hőst kell kicserélni.

5.2. Mérkőzés közben

5.2.1. Pause szabály (League of Legends)

Tournament Draft módban a pause funkció használata csak különlegesen indokolt esetben engedélyezett, ilyen például a kifagyás. Alapesetben a pause idejének összidőtartama nem tarthat tovább 10 percnél és azt maximum 3 alkalommal használni kizárólag technikai probléma esetén. Ennél hosszabb igénybevétel esetén, engedélyt kell kérni a versenybíróktól, ha ez nem teljesül a mérkőzés folytatódik. Játékos kifagyásnál engedélyezett a pause használata.

Minden más esetben mindkét csapat beleegyezésére szükség van a játék megszakításához, amit all chatbe jelezni kell. Játék újraindítása, csak akkor engedélyezett, ha mindkét fél készen áll a folytatásra és ezt jelezte is all chatbe. Amennyiben a pause összesített hossza eléri a 10 percet és a meghosszabbításra engedély nem lett adva úgy folytatni kell a mérkőzést.

A pause nem megfelelő használata kizáráshoz vezethet. Bizonyítékként screenshotot kell készíteni a történésekről és azt a versenybírókkal megosztani.

5.2.2. 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 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.

5.2.3. 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.

5.2.4. 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.

Az a csapat, amelyik a csoportkörben, közvetítés közben feladja a mérkőzést, figyelmeztetésben, vagy akár kizárásban is részesülhet.

5.2.5. Illegális tevékenységek

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

5.2.6. Nézők (Spectators)

Spectator meghívása nem lehetséges. 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.

5.3. Mérkőzés után

5.3.1. Eredmény leadása

Az eredmény leadása csak a mérkőzés befejezése után engedélyezett. Abban az esetben, ha egy csapat a mérkőzés befejezése előtt ad le eredményt, sportszerűtlen viselkedésnek minősül és a csapatot diszkvalifikálni lehet. Ha egy csapat vesztes mérkőzést ad le eredménynek, a mérkőzés automatikusan zárt állapotba kerül.

5.3.2. 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.

5.3.2.1. Határidő az óvásra

A verseny adott mérkőzéseire legkésőbb 15 perccel a mérkőzés menetrend szerinti vége után van lehetőség óvás nyitására.

5.3.2.2. Óvás tartalma

Az óvásnak tartalmaznia kell, hogy miért lett az nyitva, illetve minden olyan információt, amit tudni kell az esettel kapcsolatban. Ezt helyszínen a versenybírókkal az ellenfél csapatkapitányával együtt kell megvitatni.

5.3.2.3. Óvás kommunikációja

Az óvást kizárólag csapatkapitány kezdeményezheti helyszínen.

5.3.3. Diszkvalifikáció

Hogy a verseny 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 jelenik meg a versenyen) az adott mérkőzésen részt vevő mindkét csapatot érintheti a kizárás.

5.3.4. Kizárások

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 a 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.

5.3.5. Kizárások lehetséges okai

A játékos kizárható a versenyből, ha:

- ha az adott mérkőzés napján, amin a versenyen belül részt 16. 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
- 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 verseny hivatalos versenybíróival/szervezőivel, vagy versenybírókkal folytatott egyéb levelezés tartalmát szigorúan bizalmasnak kell tekinteni. Ezeknek a publikációja a verseny szervezőinek beleegyezése nélkül nem engedélyezett.

6.4. 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 a versenybírók eldönthetik, hogy a meccs újrajátszásra kerüljön közvetítéssel együtt vagy sem.

7. Játékosok technikai felkészültsége

7.1. Játékfiók

Minden játékosnak rendelkeznie kell EU Nordic East fiókkal (League of Legends esetében), avagy Wild Rift ID-val.

7.2. Nicknevek

A nick nevek nem tartalmazhatnak szponzort.

8. Csapatra vonatkozó extra szabályozások

8.1. Csapat név

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

8.2. Csapat pótlása

Ha egy csapat elhagyja a versenyt, 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 invitálnak
- egy külön kvalifikációt rendeznek a hely kitöltésére
- nem pótolják a helyet egyéb okokból (Pl.: idő, strukturális gondok miatt a pótlás nem lehetséges)

8.3. 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. 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 újra játszásra kerüljön közvetítéssel együtt vagy sem.

10. Nyeremények

A magyar verseny 1. helyezett csapatának játékosai fejenként 1 db 5G képes mobiltelefont kapnak a Samsung és a Magyar Telekom felajánlásával, valamint fejenként 1 db Huawei Watch 3 Pro E-SIM okosórával gazdagodnak a Huawei Technologies Hungary felajánlásával.

A régiós verseny győztes csapatának játékosai fejenként 1 db Oculus Quest 2 VR headsettel gazdagodnak.