



K&H e-Kupa Junior Rocket League 3v3

Versenyszabályzat

Tartalomjegyzék

1	Általános információk.....	4
1.1	Fogalmak	4
1.2	Részvevők.....	4
1.3	Részvétel és nevezés	4
1.3.1	A részvétel feltételei	4
1.4	Kötelezettségek	5
1.5	Csapatlogó	5
1.6	Kommunikáció	5
2	Lebonyolítás.....	5
2.1	Selejtezők.....	5
2.1.1	Részvételi jog	5
2.1.2	A nyílt selejtező lebonyolítása	5
2.1.3	Mérkőzések halasztása	5
2.2	LAN-döntő	6
2.2.1	Részvételi jog	6
2.2.2	Párosítások	6
2.2.3	Mérkőzések halasztása	6
2.2.4	Szülői beleegyező nyilatkozat.....	6
2.2.5	Szülői / gondviselői jelenlét.....	6
3	Esetleges visszalépések esetén	6
3.1	A bajnokság feltöltésének módja	6
4	Nyeremények	6
5	Általános szabályok	7
5.1	Nem közvetített mérkőzésekre vonatkozó szabályok.....	7
5.1.1	Játékszerver adatai	7
5.1.2	Lehetséges résztvevők a szerveren	7
5.1.3	Beállítások ellenőrzése	7
5.1.4	Késői megjelenés	7
5.1.5	Technikai problémák esetén alkalmazott teendők	7
5.1.6	A selejtezők platformja.....	7
5.2	Közvetített mérkőzésekre vonatkozó szabályok	8
5.2.1	Játékszerver adatai	8
5.2.2	Választható arénák	8
5.2.3	Eredmény bejelentése	8
5.2.4	Technikai problémák esetén alkalmazott teendők	8

6	Büntetések.....	8
6.1	Általános büntetési tételek	8
6.2	Játékoscsere szetten belül	9
6.3	Korai kilépés	9
6.4	Csalás	9
6.5	Visszalépés.....	9
6.6	Egyéb	9
7	Szabályzat módosítása.....	9
7.1	Legutóbbi módosítás	9

1 Általános információk

1.1 Fogalmak

- **Best of X:** Azt jelenti, hogy a csapatok legfeljebb X meccset játszanak le egymás ellen. Az a csapat, amelyik az adott darabszámú meccs legalább a felét megnyeri (egészre felfelé kerekítve), az nyeri meg az egész Best of X-et.
- **Double elimination:** Vigaszágas-kieséses rendszer, azaz amikor az első elvesztett szett nem jelenti a verseny végét, hanem két vereség után esik ki az adott csapat.
- **Meccs:** Egyetlen 5 perces játék.
- **Page-Playoff Double Elimination:** Hasonló a vigaszágas-kieséses rendszerhez, annyi különbséggel, hogy az eltérő kiemelési sorrend, illetve a sajátos formátum miatt bizonyos csapatok eltérő fordulóban játszzák le az első szettjüket, mint a győztes ág 1. fordulója.
- **Round Robin:** Klasszikus csoportkör, amikor egy adott csoportban lévő minden csapat játszik minden, ugyanazon csoportban lévő ellenfele ellen.
- **Seed / Seeding:** Kiemelési sorrend, az erőssorrend papíron történő eldöntése.
- **Set of X:** Annyiban tér el a Best of X-től, hogy az aktuális állástól függetlenül X mérkőzést játszanak le a csapatok.
- **Szett:** A Best of 3 / 5 / 7 megnevezése.

1.2 Résztvevők

- Mindenkit, aki a bajnokság lebonyolításában aktívan részt vesz, a továbbiakban *szervezőknek* hívjuk.
- Mindenkit, aki a bajnokság mérkőzésein a helyezésekért és a nyereményekért küzd, a továbbiakban *játékosoknak* hívjuk.
- Azokat az egységeket, amelyekben legalább három, legfeljebb négy játékos van, a továbbiakban *csapatoknak* hívjuk.
- Azt a játékost, aki a csapat és a szervezők közötti kommunikációért felel, a továbbiakban *csapatkapitánynak* hívjuk.

1.3 Részvétel és nevezés

A versenyen való részvétel nevezéshez kötött. A nevezés feltételeit az 1.3.1.-es pontban olvashatod.

1.3.1 A részvétel feltételei

- A játékos az adott esemény napján már betöltötte a 14. életévét.
- A játékos magyar állampolgár, vagy külföldi állampolgárság esetén anyanyelvi szinten beszéli a magyar nyelvet.
- A játékos rendelkezik a játék eredeti verziójával PC (Steam / Epic Games), Xbox One, Xbox Series X, PlayStation 4, PlayStation 5 és / vagy Nintendo Switch játékkonzolra, valamint ugyanazon konzollal is.
- Rendelkezik regisztrált, aktív Facebook-, Discord-fiókkal, és / vagy e-mail címmel.
- A LAN-döntőn az a játékos, aki 2021. július 24-én még nem töltötte be a 18. életévét, szülői beleegyező nyilatkozattal vehet csak részt.
 - o A szülői beleegyező nyilatkozatot kinyomtatva, kitöltve és aláírva, illetve újraskennelve / -fotózva a helyszínen kell átadni a szervezőknek.
 - o A szülői beleegyező nyilatkozat letölthető ezen a linken: Szülői beleegyező nyilatkozat
- A LAN-döntőn az a játékos, aki 2021. július 24-én még nem töltötte be a 16. életévét, csak szülő, vagy gondviselő jelenlétével vehet részt az eseményen.

1.4 Kötelezettségek

1.4.1.1 Szabályok betartása

A versenyre való nevezéssel a játékosok kötelező érvényűnek tekintik ezen szabályzat pontjait. Minden játékos köteles a megfelelő tiszteletet mutatni mind a játékvezetők, mind a szervezők, mind pedig más csapatok játékosai felé. Minden játékosnak magának kell ellenőriznie a mérkőzést megelőzően, hogy a Rocket League naprakész verziója van telepítve a részvételhez használt platformon. Frissítés miatti késés csak vis maior esetben (pl. a mérkőzések során kiadott új frissítés) fogadható el.

1.5 Csapatlogó

A verseny során csapatlogó használatára nem kerül sor.

1.6 Kommunikáció

A verseny során a játékosok és lebonyolítók közötti alapértelmezett kommunikációs csatorna a Hungarian Open Discord-szervere, illetve a bajnokság Facebook oldala. Elérhetőségek:

- Discord-szerver: <https://discord.gg/9KvCX32>
- Facebook-oldal: <https://www.facebook.com/hungarianrltournaments>
- E-mail: contact@hrit.hu

A versennyel kapcsolatos hírek, fejlemények (pl. ágrajz kihirdetése, élő közvetítés) publikálásának alapértelmezett helye a bajnokság Facebook oldala.

2 Lebonyolítás

2.1 Selejtezők

A selejtezőkön 2 esemény kerül megrendezésre, az alábbi időpontokban:

- 2021. július 10. (szombat) 14:00
- 2021. július 17. (szombat) 14:00

A továbbiakban ezeket az alkalmakat nyílt selejtezőknek fogjuk hívni.

2.1.1 Részvételi jog

A nyílt selejtezőkön bárki szabadon részt vehet, aki az 1.3.1.-es pontban megfogalmazott feltételeknek megfelel.

A nyílt selejtezők regisztrációs határideje az esemény időpontjával megegyező nap reggel 8:30.

A nyílt selejtezőkről a felső ágról 2, az alsó ágról 1 csapat nyer továbbjutást a LAN-döntőre.

2.1.2 A nyílt selejtező lebonyolítása

- A lebonyolítás Double-elimination, azaz vigaszágas kieséses rendszer.
- A Double-elimination során a győztes ági döntő, a vesztes ági döntő és a Grand Final nem kerül megrendezésre
- Minden szett Best of 3 rendszerű, kivéve a győztes ági elődöntőket és a vesztes ági elődöntőt, melyek Best of 5 rendszerűek.

2.1.3 Mérkőzések halasztása

Mérkőzések elhalasztására nincs lehetőség, a mérkőzéseket a párosítás mindkét résztvevőjének kiderülésekor azonnal le kell játszani, de leghamarabb a szervezők által kijelölt kezdési időpontban. Kivételes esetekben a szervezőcsapat engedélyezheti bizonyos mérkőzések elhalasztását és másik időpontban való lejátszását.

2.2 LAN-döntő

2.2.1 Résztvételi jog

A nyílt selejtezőn továbbjutó 3-3 csapat mellé csatlakozik két meghívott csapat is.

2.2.2 Párosítások

A párosítások sorsolással kerülnek eldöntésre, ahol a nyolc résztvevő csapat két négycsapatos kalapba kerül elosztásra: **kiemelt**ekre és **nem kiemelt**ekre.

Kiemelt csapatok lesznek a következő csapatok:

- A két meghívott csapat
- A nyílt selejtezőn felsőágról bejutó csapatok közül ezen csapatok között elvégzett kiemelési sorrend alapján a sorrend első két csapata

Nem kiemelt csapatok a következők lesznek:

- A nyílt selejtezőn felsőágról bejutó csapatok közül ezen csapatok között elvégzett kiemelési sorrend alapján a sorrend második két csapata
- Az alsó ágon bejutó csapatok

A sorsoláshoz extra kitétel, hogy a győztes ági negyeddöntők pontos beosztásainál a meghívott csapatok a győztes ágon leghamarabb csak a győztes ági döntőben találkozhat.

2.2.3 Mérkőzések halasztása

Mérkőzések elhalasztására nincs lehetőség, a mérkőzéseket a párosítás mindkét résztvevőjének kiderülésekor azonnal le kell játszani, de leghamarabb a szervezők által kijelölt kezdési időpontban. Kivételes esetekben a szervezőcsapat engedélyezheti bizonyos mérkőzések elhalasztását és másik időpontban való lejátszását.

2.2.4 Szülői beleegyező nyilatkozat

Ha az offline LAN-döntőre olyan játékos kvalifikál, aki az esemény időpontjában még nem töltötte be a 18. életévét, annak az 1.3.1.-es pontban említett szülői beleegyező nyilatkozatot kinyomtatva és kék tollal kitöltve magával kell hoznia a rendezvényre, és a játékosok helyszíni regisztrációja során azt a szervezőknek átadni

A szülői beleegyező nyilatkozat letölthető ezen a linken: Szülői beleegyező nyilatkozat

2.2.5 Szülői / gondviselői jelenlét

Ha az offline LAN-döntőre olyan játékos kvalifikál, aki az esemény időpontjában még nem töltötte be a 16. életévét, csak szülői vagy törvényes gondviselői kísérettel vehet részt az eseményen.

3 Esetleges visszalépések esetén

3.1 A bajnokság feltöltésének módja

Amennyiben a nyílt selejtezőről továbbjutó csapat a LAN-döntőn nem kíván / nem tud részt venni, férőhelyét az ugyanazon a selejtezőn legjobb, továbbjutást nem érő helyen záró csapat kapja meg.

4 Nyeremények

A bajnokság nyereményeiről részletes információ a bajnokság oldalán érhető el (<https://khkupa.hrlt.hu>).

5 Általános szabályok

5.1 Nem közvetített mérkőzésekre vonatkozó szabályok

5.1.1 Játékszerver adatai

A mérkőzések gördülékeny lebonyolítása érdekében a mérkőzést mindig a sorsolásban előrébb, vagy felül felsorolt csapat hozza létre. Közös megegyezéssel ettől eltérhetnek a megmérkőző felek. A játékszerver elkészültét minden esetben jelezni kell az ellenfél csapatkapitányának. A mérkőzés játékszervezőn alkalmazandó beállítások a következők:

- **Aréna:** DFH Stadium
- **Játékosok száma:** 3v3
- **Bot Difficulty:** No Bots
- **Mutators:** No mutators
- **Szerver:** Europe
- **Csatlakozás:** Név / jelszó.

5.1.2 Lehetséges résztvevők a szerveren

A nem közvetített mérkőzéseken a játékszerverre csak az a 3-3 játékos csatlakozhat, aki le fogja játszani a mérkőzéseket. Sem cserejátékos, sem coach / edző, sem senki más nem lehet a szerveren. Mérkőzéseken belül cserélni nem lehet, ugyanannak a három játékosnak kell lejátszania a teljes Best of 3 / 5 / 7 találkozót.

5.1.3 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 csapat figyelmét. Ha egy mérkőzés vagy szett rossz beállításokkal került lejátszásra, úgy annak a végeredménye hivatalos.

5.1.4 Késői megjelenés

Ha a mérkőzés hivatalos időpontjához képest 10 percen belül nem jelenik meg egy csapat, úgy automatikus vereségnek kerül elszámolásra a találkozó. A megjelenő fél a késés tényét 10 perc várakozás után jelezheti a szervezőknek.

- Ettől a szabálytól eltérhet a csapat, amennyiben mindenképpen le akarják játszani a találkozót, várakozhatnak tovább is. Ha viszont a többletvárakozást követően mégis megjelenik a másik csapat és a mérkőzés lejátszásra kerül, késésre hivatkozva már nem kérhető az automatikus győzelem.

5.1.5 Technikai problémák esetén alkalmazott teendők

5.1.5.1 *Internetkapcsolat megszakadása / egyéb technikai problémák esetén*

Amennyiben bármely csapat 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.
- Egyéb esetben a találkozót végig kell játszani. A mérkőzés közben a csatlakozást elvesztő játékos visszaléphet a szerverre.

5.1.6 A selejtezők platformja

A nyílt selejtezők a Smash.gg felületen kerülnek lebonyolításra. A végeredményeket a Smash.gg kezeli, és hirdeti ki a győzteseket. A Smash.gg-ről több információ az alábbi oldalon olvasható: [Smash.gg segédlet](#).

5.2 Közvetített mérkőzésekre vonatkozó szabályok

5.2.1 Játékszerver adatai

Képernyőre kerülő mérkőzések esetén a játékszervert a szervezők készítik el. A szerver nevét és jelszavát privát üzenet formájában kapják meg a csapatok kapitányai. A szerverre ugyanúgy csak az a 3-3 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.

5.2.2 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 (és bármely alternatívája)
- DFH Stadium (és bármely alternatívája)
- Forbidden Temple
- Neo Tokyo
- Salty Shores (Night)
- Utopia Coliseum (és bármely alternatívája)
- Urban Central (és bármely alternatívája)
- Wasteland (Night)

5.2.3 Eredmény bejelentése

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

5.2.4 Technikai problémák esetén alkalmazott teendők

5.2.4.1 Internetkapcsolat megszakadása / egyéb technikai problémák esetén

5.2.4.1.1 Nyílt selejtező során

Amennyiben bármely csapat 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.
- Egyéb esetben a találkozót végig kell játszani. A mérkőzés közben a csatlakozást elvesztő játékos visszaléphet a szerverre.

5.2.4.1.2 Az offline döntő során

Technikai probléma esetén a mérkőzés szüneteltetésre kerül a probléma elhárításáig. A probléma megoldását követően a mérkőzés semleges középkezdéssel kerül újraindításra.

6 Büntetések

6.1 Általános büntetési tételek

Amennyiben egy játékos, vagy csapat a bajnokság során vét a szabályzat ellen, úgy a szervezők kénytelenek büntetési tételeket alkalmazni. A büntetési tételek a következők lehetnek:

- Aktuális mérkőzésen elért esetleges győzelem törlése
- A győzelmek számának csökkentése
- Ideiglenes kitiltás az aktuális versenyről
- Végleges kitiltás az aktuális versenyről
- Végleges kitiltás az aktuális és minden jövőbeli versenyről

6.2 Játékoscsere szetten belül

Amennyiben egy csapat nem közvetített mérkőzéseken játékost cserél, vagy más személyeket is bevisz a szerverre, úgy az egész szettet elveszítik 2-0 / 3-0 arányban, függetlenül a mérkőzés aktuális állásától.

6.3 Korai kilépés

Ha egy játékos élőben közvetített összecsapáson szándékosan elhagyja a mérkőzést úgy, hogy az még nem ért véget, a kilépés időpontjától függően akár a mérkőzés eredményének törlése, valamint a győzelmek számának csökkentése is sújthatja a csapatot. A játékszervert csak akkor engedélyezett elhagyni, ha a játék már megjelenítette, hogy melyik csapat nyerte meg az adott mérkőzést. Ez egyszerre vonatkozik a győztes és a vesztes csapatra is.

6.4 Csalás

Ha egy játékos, vagy csapat nem megengedett segédeszközöket, csalásprogramokat használnak, vagy felhasználójukkal más személy játszik, úgy a teljes csapat végleges kizárásban részesül az aktuális és minden jövőbeli versenyről is. Enyhítő, vagy a büntetést felfüggesztő körülmény, ha a szabálysértést elkövető játékos csapattársai jelzik a szabálysértés tényét a szervezőknek.

6.5 Visszalépés

Amennyiben egy csapat a bajnokságtól a bajnokság elindulását követően visszalép, úgy a csapat mindegyik játékosa eltiltásban részesül a Hungarian Open következő bajnoki szezonjára.

6.6 Egyéb

Az itt nem meghatározott szabálysértések esetében a szervezők fenntartják a jogot, hogy saját belátásuk szerint, ellenben következetesen járjanak el.

7 Szabályzat módosítása

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 Legutóbbi módosítás

Utoljára módosítva: 2021. július 2. 17:39