



Hungarian Open 2021-2022: Őszi Liga

Versenyszabályzat

1	Általános információk	6
1.1	Fogalmak	6
1.2	Résztevők	6
1.3	Részvétel és nevezés	6
1.3.1	A részvétel feltételei	6
1.3.2	Nevezési díj	7
1.3.3	Kötelezettségek	7
1.3.3.1	Szabályok betartása	7
1.4	Csapatlogó	7
1.4.1	Hozzájárulás, mint BTTV emóta	7
1.5	Kommunikáció	8
1.5.1	Kommunikációs kötelezettség	8
1.5.2	Üzenetváltás platformja	8
2	Lebonyolítás	8
2.1	Selejtezők	8
2.1.1	Részvételi jog	9
2.1.2	A nyílt selejtező lebonyolítása	9
2.1.3	A zárt selejtező lebonyolítása	9
2.1.4	Mérkőzések halasztása	9
2.1.5	Kiemelés (Seeding)	9
2.1.5.1	Nyílt selejtező	9
2.1.5.2	Zárt selejtező	9
2.2	Csoportkör	10
2.2.1	Első osztály	10
2.2.1.1	Részvételi jog	10
2.2.1.1.1	Edzőkre / menedzserekre vonatkozó kitétel	10
2.2.1.2	Párosítások	10
2.2.1.3	Átigazolási időszak	10
2.2.1.4	Benmaradásért kapott férőhely megtarthatósága	10
2.2.1.5	Regisztráció	10
2.2.1.6	Részvételi kötelezettség	10
2.2.1.6.1	Menetrend	10
2.2.1.6.2	Mérkőzések halasztása	11
2.2.1.7	Interjúkötelezettség	11
2.2.1.7.1	További kitételek	11
2.2.1.8	Cserelehetőség szetten belül	11

2.2.1.9	Holtverseny eldöntése	11
2.2.1.10	Csapatok továbbjutása	12
2.2.2	Másodosztály	12
2.2.2.1	Részvételi jog	12
2.2.2.1.1	Edzőkre / menedzserekre vonatkozó kitétel	12
2.2.2.2	Párosítások	12
2.2.2.3	Átigazolási időszak	12
2.2.2.4	Részvételi kötelezettség	12
2.2.2.4.1	Menetrend	12
2.2.2.4.2	Mérkőzések halasztása	13
2.2.2.5	Cserelékenység szetten belül	13
2.2.2.6	Mérkőzés eredményének bejelentési kötelezettsége	13
2.2.2.7	Privát közvetítés bejelentése, erre eső kötelezettségek	14
2.2.2.8	Holtverseny eldöntése	14
2.2.2.9	Csapatok továbbjutása	14
2.3	Rájátszás	14
2.3.1	Első osztály	14
2.3.1.1	Formátum	14
2.3.1.2	Párosítások	15
2.3.1.3	Menetrend	15
2.3.1.4	Csapatok továbbjutása	15
2.3.2	Másodosztály	15
2.3.2.1	Formátum	15
2.3.2.2	Párosítások	15
2.3.2.3	Menetrend	15
2.3.2.4	Csapatok továbbjutása	15
2.4	Osztályozó	16
2.4.1	Formátum	16
2.4.2	Párosítások	16
2.4.3	Menetrend	16
2.4.3.1	Első nap	16
2.4.3.2	Második nap	16
2.4.4	Csapatok továbbjutása	16
2.5	Négyes Döntő	16
2.5.1	Formátum	16
2.5.2	Párosítások	17

2.5.3	Menetrend	17
3	Esetleges visszalépések esetén	17
3.1	A bajnokság feltöltése	17
3.1.1	Csoportkör	17
3.1.2	További szakaszok (Rájátszás, osztályozó, Négyes Döntő)	17
4	Nyeremények	17
5	Általános szabályok	17
5.1	Nem közvetített mérkőzésekre vonatkozó szabályok	17
5.1.1	Játékszerver adatai	17
5.1.1.1	Játékszerver régiója	18
5.1.2	Lehetséges résztvevők a szerveren	18
5.1.2.1	Kitétel	18
5.1.3	Beállítások ellenőrzése	18
5.1.4	Késői megjelenés	18
5.1.5	Technikai problémák esetén alkalmazott teendők	18
5.1.5.1	Internetkapcsolat megszakadása / egyéb technikai problémák esetén	18
5.1.6	A selejtezők platformja	18
5.2	Közvetített mérkőzésekre vonatkozó szabályok	19
5.2.1	Játékszerver adatai	19
5.2.2	Választható arénák	19
5.2.2.1	Teljesítményprobléma miatti arénakizárás	19
5.2.3	Eredmény bejelentése	19
5.2.4	Technikai problémák esetén alkalmazott teendők	19
5.2.4.1	Internetkapcsolat megszakadása / egyéb technikai problémák esetén	19
5.2.4.1.1	Online mérkőzés esetén	19
5.2.4.1.2	Offline mérkőzés során	19
5.3	Automatikus benmaradásra vonatkozó szabályok	20
5.3.1	Automatikus benmaradás definíciója	20
5.3.2	Benmaradást érő eredmények	20
5.3.3	Férőhely megtarthatósága	20
5.3.3.1	További kitétel	20
5.3.4	Férőhely felszabadulása	20
5.3.4.1	További kitétel	20
5.3.5	Egynapos vagy többnapos de egybefüggő események során történő visszalépés	20
5.3.5.1	További kitétel	20
6	Büntetések	21

6.1	Büntetőpont	21
6.2	Egyéb	21
7	Szabályzat módosítása	21
7.1	Legutóbbi módosítás	21

1 Általános információk

1.1 Fogalmak

- **Best of X:** Azt jelenti, hogy a csapatok legfeljebb X mérkőzést játszanak le egymás ellen. Az a csapat, amelyik az adott darabszámú mérkőzés 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.
- **Mérkőzés:** Egyetlen 5 perces játék.
- **Page-Playoff Double Elimination:** Hasonló a vigaszágas-kieséses rendszerhez, annyira 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 mérkőzéseiben a helyezésekért és a nyereményekért küzd, a továbbiakban *játékosoknak* hívjuk.
- Azokat az egységeket, amelyekben legalább három, legfeljebb négy játékos van, a továbbiakban *csapatoknak* hívjuk.
- Azokat a személyeket, akik a mérkőzéseken nem vesznek részt játékosként, viszont a csapattal szorosan együtt dolgoznak, a továbbiakban *stábtagnak* hívjuk.
 - o Például: menedzser, edző
- 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 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 Discord-fiókkal, és / vagy e-mail címmel.
- A csoportkörben minden résztvevő köteles egy fényképet készíteni magáról, amelyet a szervezők az élő közvetítésen felhasználhatnak.
 - o A fényképen a játékosnak szemben kell állnia a kamerával, a fényviszonyoknak megfelelőnek kell lenniük a játékos megismerhetőségéhez.
 - o A játékosnak legalább deréktól felfelé látszódnia kell a képen.
 - o A kép körbevagása, háttér nélkülivé alakítása a szervezők feladata lesz. A képeket a contact@hrlt.hu címre kell elküldeni, vagy a regisztráció során kell megadni.

- A csoportkörben az a játékos, aki 2021. október 16-án még nem töltötte be a 18. életévét, csak szülői beleegyező nyilatkozattal vehet csak részt.
 - o A szülői beleegyező nyilatkozatot kinyomtatva, kitöltve és aláírva, illetve újraskennelve / -fotózva a contact@hrlt.hu címre kell küldeni. Az e-mail tárgya a játékos neve, illetve csapata kell legyen. A dokumentumot kérjük jól olvashatóan kitölteni.
 - o A szülői beleegyező nyilatkozat letölthető ezen a linken: [Szülői beleegyező nyilatkozat](#)
- A csoportkörtől kezdve a hivatalos szervezetek színeiben szereplő csapatoknak kötelezően regisztrálniuk kell egy menedzsert is a csapat felállításába. A szervezet nélküli csapatok esetében a menedzser megléte opcionális.

1.3.2 Nevezési díj

A versenyen való részvétel minden esetben **ingyenes!**

1.3.3 Kötelezettségek

1.3.3.1 Szabályok betartása

A versenyre való nevezéssel a játékosok kötelező érvényűnek tekintik ezen szabályzat pontjait. A versenyen részt vevő játékosok a Magyar E-sport Szövetség (a továbbiakban: HUNESZ) szabályzatait is önmagukra nézve kötelező érvényűnek tekintik. Jelen szabályzat, illetve a HUNESZ szabályzatainak nem ismerete nem mentesít a betartásuk alól.

A HUNESZ szabályzatainak elérhetősége:

- [A HUNESZ Versenyszabályzata](#)
- [A HUNESZ Fegyelmi szabályzata](#)
- [A HUNESZ Etikai Kódexe](#)
- [A HUNESZ Etikai és gyermekvédelmi szabályzata](#)

Minden játékos köteles a megfelelő tiszteletet mutatni, mind a szervezők, mind pedig más csapatok játékosai és stábtagei 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.

1.4 Csapatlogó

Minden csapatnak lesz egy saját logója, melyet a bajnokság Csoportkörében és Rájátszásában használ. Ezen logót azonban a szervezők biztosítják a csapatnak. Amennyiben egy csapat mégis saját logót szeretne használni a mérkőzések során, úgy a logónak az alábbi kritériumoknak kell megfelelnie:

- Nem lehet Google-ről letöltött fotó
 - o Ez alól kivétel, ha a csapat egyértelműen bizonyítani tudja, hogy a logó szerzői jog megjelölése nélkül, szabadon felhasználható bárhol.
- A logó minimum mérete 800x800. Ennél nagyobb méretű logók esetén a szélességnek és a magasságnak is meg kell egyeznie.
- A logókat a contact@hrlt.hu e-mail címre kell elküldeni, a Csoportkör megkezdése előtt.

1.4.1 Hozzájárulás, mint BTTV emóta

Egy csapat a nevezésével hozzájárul, hogy logóját a közvetítésen a szervezők felhasználhassák, mint BetterTV (a továbbiakban: **BTTV**) emóta. Ezzel a csapat szurkolóinak kívánnánk további szurkolási lehetőséget biztosítani.

Ha egy csapat ehhez nem szeretne hozzájárulni, úgy ezt jeleznie kell a contact@hrlt.hu e-mail címen. Bejelentési határidő nincsen, ezt a verseny során bármikor meg lehet tenni.

1.5 Kommunikáció

A verseny során a játékosok és lebonyolítók közötti alapértelmezett kommunikációs csatorna a Hungarian Open Discord-szervere. Elérhetőségek:

- Discord-szerver: <https://discord.gg/9KvCX32>
- E-mail: contact@hrlt.hu

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

- Facebook-oldal: <https://www.facebook.com/hungarianrltournaments>

1.5.1 Kommunikációs kötelezettség

- A Discord-szerveren létrehozásra kerül egy külön szekció, amelyet csak a versenyen részt vevők láthatnak.
- A szekción belüli szövegcsatornák:
 - **általános** [szervezők <-> csapatok] – Általános beszélgetés, ami a szervezők és a csapatok kommunikációjához kapcsolódik, de egyik további kategória alá sem tartozik.
 - **infók** [szervezők -> csapatok] – Hivatalos bejelentések csatornája.
 - **menetrend** [szervezők -> csapatok] – Minden vasárnap délelőtt itt kerül megosztásra a soron következő hétvége menetrendje.
 - **teljes menetrend** [szervezők -> csapatok] – A teljes liga előtt itt kerül megosztásra a sorsolást követően elkészített teljes menetrend
 - **időpontcseré** [csapatok <-> csapatok] – Fordulón belüli időpontcseré lebonyolítására alkalmas csatorna.
 - **halasztás** [szervezők <-> csapatok] – Ha egy mérkőzést későbbi fordulóra szeretnétek halasztani, itt lehet ezt jelezni.
- Minden csapatnak kötelessége figyelemmel követni az üzeneteket, hivatalos bejelentéseket.
- Ha egy csapat nem követi figyelemmel a hivatalos bejelentéseket, emiatt pedig hátrányt szenved el, az a csapat felelőssége.
- Minden csapatnak kötelessége a konkrét megkeresésekre való reagálás a megkeresés idejéhez képest **a következő nap este 22:00 óráig** (kivéve ha szorosabb határidővel ütközik ez a határidő). Ennek elmulasztása esetén:
 - Szervezői megkeresés esetén büntetést von maga után, ennek mértékét lásd. 6-os fejezet.
 - Másik csapat általi megkeresés esetén a csapat reakciója egyenértékű lesz egy beleegyező válasszal.

1.5.2 Üzenetváltás platformja

Az üzenetváltás platformja **egyértelműen** az 1.5-ös pontban megadott Discord-szerver, azon belül az 1.5.1-es pontban részletezett szekció. Kivételes esetekben az e-mailes üzenetváltás is elfogadott.

Egyéb platformon (pl. Facebook-üzenet akár az oldalnak, akár valamelyik szervezőnek privátban) történő üzenetváltás **nem minősül hivatalos kommunikációnak**. Az emiatt esetlegesen elszenvedett hátrány a csapat felelőssége.

2 Lebonyolítás

2.1 Selejtezők

A selejtezőkön 4+1 esemény kerül megrendezésre, az alábbi időpontokban:

- 2021. szeptember 18. (szombat) 14:00

- 2021. szeptember 19. (vasárnap) 14:00
- 2021. szeptember 25. (szombat) 14:00
- 2021. szeptember 26. (vasárnap) 14:00
- 2021. október 2. (szombat) 14:00

A továbbiakban az első négy alkalmat *nyílt selejtező*nek, az utolsó alkalmat *zárt selejtező*nek 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 zárt selejtezőre ellenben a selejtezők 1-6. helyein záró csapatok nyernek részvételi jogot.

A nyílt selejtezők regisztrációs határideje **az esemény időpontjával megegyező nap 13:00**. A zárt selejtezőre regisztrációs határidő nincs, a csapatok a nyílt selejtezőn elért 1-6. helyezéssel automatikusan neveztek erre a szakaszra.

A nyílt selejtezőkről a felső ágról 4, az alsó ágról 2 csapat nyer továbbjutást a zárt selejtezőbe. Azok a csapatok, amelyek továbbjutottak, ellenben érvényes regisztrációt adtak le bármely későbbi nyílt selejtezőre, a többi regisztrációjuk törlésre kerül.

A zárt selejtezőn a továbbjutó csapatok száma függ attól, hogy hány szabad férőhely lesz a csoportkörben.

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.
- Ugyan a győztes ági elődöntőben már mindkét csapat továbbjutott a zárt selejtezőbe, ezen mérkőzés azonban szintén lejátzásra kerül, a kiemelés eldöntése miatt.
- Minden szett Best of 3 rendszerű.

2.1.3 A zárt selejtező lebonyolítása

- A lebonyolítás Double-elimination, azaz vigaszágas kieséses rendszer.
- Minden szett Best of 5 rendszerű.

2.1.4 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 lejátzását.

2.1.5 Kiemelés (Seeding)

2.1.5.1 Nyílt selejtező

- A csapatok kiemelését a szervezők az alábbi pontok figyelembe vételével hajtja végre:
 - Korábbi versenyeken elért eredmények (ha vannak)
 - Csapatársakkal közösen elért korábbi eredmények (ha vannak)
 - 3v3 rangsorolt mód MMR

2.1.5.2 Zárt selejtező

- A csapatok kiemelését a nyílt selejtezőn elért eredmények döntenek el.
 - A felső ágon a veretlenül továbbjutó csapatok kiemelését kapnak a győztes ág 2. fordulójába.
 - A felső ág legutolsó fordulójában vereséget szenvedő, illetve az alsó ágon továbbjutó csapatok a győztes ág 1. fordulójában indul.

- A kiemelés során figyelembe lesz véve, hogy egy csapat hányadik próbálkozásra jutott tovább a zárt selejtezőbe.

2.2 Csoportkör

2.2.1 Első osztály

2.2.1.1 Résztvételi jog

A zárt selejtezőről továbbjutó csapatok mellé csatlakoznak az előző szezonból bennmaradt csapatok. Az összesen 16 csapat kisorsolásra kerül két darab nyolc csapatos csoportba. A csoportkör sorsolását megelőzően diszkréten kezelt szempontok alapján úgynevezett kalapokba kerülnek elosztásra a csapatok, ezen kalapok alapján kerülnek kisorsolásra a csapatok az egyes csoportokba.

2.2.1.1.1 Edzőkre / menedzserekre vonatkozó kitétel

Egy csapat edzője, vagy menedzsere automatikusan cserejátékosként kerül regisztrálásra a csapat felállításába (az 1.3.1-es pontban meghatározott feltételek teljesítésén felül), ha a csapat legfeljebb 3 játékost regisztrált a felállításába.

Ha egy csapat ezen esetben egyszerre regisztrált egy edzőt és egy menedzsert is, úgy az edző kerül regisztrálásra.

2.2.1.2 Párosítások

A csoportkörben minden csapat csak a saját csoportjában szereplő többi csoportellenfél ellen lép pályára. Ezáltal minden csapat hét mérkőzést fog játszani. A mérkőzések formátuma Best of 5, azaz három nyert játékig tart a küzdelem.

2.2.1.3 Átigazolási időszak

Csapatárs-cserére a bajnokság során nincs lehetőség.

2.2.1.4 Bennmaradásért kapott férőhely megtarthatósága

Az előző szezonban a csoportkörben csoportjuk legalább 5. helyén záró, vagy az osztályozó legalább 2. helyén záró csapatok (az 1.3.1.-es pontban meghatározott feltételeken felül) abban az esetben tarthatják meg férőhelyüket a csoportkörben, ha:

- A bennmaradást kiharcoló csapatból legalább két fő együtt marad.
- Amennyiben két-két fő mentén kettéoszlik a csapat, és kiegészülnek egy-egy harmadik fővel a csapatok, akkor egy Best of 5 helyosztó szettet kell játszaniuk. A győztesé a férőhely, a vesztesnek pedig selejtezőn kell kiharcolnia a részvételét.

2.2.1.5 Regisztráció

A csoportköri automatikus indulásra jogosult csapatok regisztrációs határideje: **2021. szeptember 19. (vasárnap) 23:59**. Ezen határidőn felül, ha egy bennmaradt csapat érvényes regisztrációt adott le, cserejátékost **2021. október 1. (péntek) 23:59**-ig van lehetőségük regisztrálni, amennyiben a fenti határidőig a nevezett felállítás csak három főt tartalmaz. Négyfős csapat esetén ellenben nem tesszük lehetővé egyik játékos kicserélését sem.

2.2.1.6 Résztvételi kötelezettség

2.2.1.6.1 Menetrend

A Csoportkörben induló csapat elfogadja, hogy az előre meghatározott időpontokban meg tud jelenni, illetve tartja magát a szezon menetrendjéhez. A mérkőzések szombaton és vasárnap lesznek lebonyolítva, mindkét napon az alábbi menetrend szerint:

- **1. mérkőzés: 18:00**

- **2. mérkőzés:** 18:45
- **3. mérkőzés:** 19:30
- **4. mérkőzés:** 20:15
- **5. mérkőzés:** 21:00
- Az 5. mérkőzés csak a 3. fordulótól kezdve kerül lebonyolításra. Az 1. és 2. fordulóban a 4. mérkőzés lesz a játéknap utolsó találkozója.

2.2.1.6.2 Mérkőzések halasztása

A csapatoknak kétféle lehetőségük lesz a mérkőzésük időpontján változtatást kérni:

- **Időpontcsere:** Például ha egy csapat mérkőzése szombat 18:45-re lett kiírva, viszont nekik aznap csak a 20:15-ös időpont, vagy csak vasárnap lenne megoldható a részvétel, úgy a mérkőzés időpontjának elcserélését kérvényezhetik az ellenfél, illetve a másik időpontban játszó két csapat csapatkapitányainak megkeresésével.
 - Ezen halasztási lehetőségből minden csapatnak **korlátlan számú lehetősége van.**
- **Mérkőzéshalasztás:** Ha az adott hétvégén egyáltalán nem tud megjelenni a csapat, kérvényezheti a szett elhalasztását későbbi fordulóra, amennyiben erre van lehetőség. Egy fordulóban legfeljebb kettő szett halasztható el későbbi fordulóra (azaz az első két jelzett esetben). A csoportkör során egyik csapat sem játszik alapértelmezetten két mérkőzésnél többet egy hétvége során. Ezen csere esetén nem kötelező egyik csapatnak sem vállalnia a „helyettesítést”.
 - Ezen halasztási lehetőségből
 - 4 fős csapatoknak **2 lehetősége van.**
 - 3 fős csapatoknak **3 lehetősége van.**

Az a csapat, amelyik bármely halasztási alkalom során, mint beugró csapat szerepel, az az adott halasztási kérelemből +1 lehetőséget kap a jövőben. Egy csapat legfeljebb egyszer kaphat extra lehetőséget.

Mindkét esetben a halasztási folyamatot **szerda 23:59-ig** kell befejezni.

Ha egy csapat **szerdán** jelzi halasztási kérelmét, a megkeresett csapatokra ez esetben már nem érvényes a reakció hiánya miatti automatikus beleegyezés.

2.2.1.7 Interjúkötelezettség

A mérkőzés győztes csapatából az egyik játékos köteles megjelenni interjúra a mérkőzést követően

2.2.1.7.1 További kitételek

Rendkívüli esetekben a szervezők eltekinthetnek a csapat interjújától.

2.2.1.8 Cserelehetőség szetten belül

A csapatok a csoportkör során **korlátlan alkalommal** kérvényezhetnek játékoscserét egy szetten belül a szervezőktől. Ennek tényét a játék beépített chatfelületén kell jelezni. Ezt követően a lecserélt játékos köteles elhagyni a szervert, a becserélt játékos ezt követően csatlakozhat a szerverre. Az egész folyamat nem tarthat tovább 3 percnél. Ellenkező esetben a hátralévő összes mérkőzést a csapat automatikusan elveszíti.

Egy szetten belül viszont csak egyetlenegyszer lehet cserélni, a további cserék büntetést vonnak maguk után.

2.2.1.9 Holtverseny eldöntése

A csoportokban az alábbi szabályok alapján történik a csapatok helyezésének eldöntése:

- Több nyert szett.
- Jobb nyert / vesztett mérkőzésarány a lejátszott szettekben.

Amennyiben 2, vagy több csapat így is holtversenyben marad, úgy minitabella készül az érintett csapatokkal, és az alábbi szempontokat ismételjük, ameddig a sorrend egyértelműen el nem dönthető.

- Több nyert szett a csapatok egymás elleni szettjein.
- Jobb nyert / veszett mérkőzésarány a csapatok egymás elleni szettjein.

Amennyiben még így sem dönthető el a sorrend, úgy az érintett csapatoknak egy rájátszás keretein belül kell eldönteniük a végső helyezésüket. A rájátszásra ugyanazok a lebonyolítási szabályok érvényesek, mint a Csoportkörre. Amennyiben egy ilyen rájátszás lebonyolításra került, és a csapatok sorrendje így sem dönthető el, úgy sorsolás dönt a végső helyezésekről.

Ezen rájátszás tervezett időpontja: 2021. november 26. (péntek)

2.2.1.10 Csapatok továbbjutása

A csoportkört követően a csapatok sorsa a végső helyezéstől függően az alábbiak szerint alakul:

- **1. helyezett csapatok:** Részt vehetnek a Négyes Döntőn
- **2. helyezett csapatok:** Az elsőosztály rájátszásának felsőágán kezdenek.
- **3-4. helyezett csapatok:** Az első osztály rájátszásának alsóágán kezdenek.
- **5. helyezett csapatok:** Véget ér a bajnokság, részt vehetnek a következő szezon csoportkörében.
 - A bennmaradás vonatkozik az 1-4. helyeken záró csapatokra is.
- **6-7. helyezett csapatok:** Az osztályozón vesznek részt.
- **8. helyezett csapatok:** Véget ér a bajnokság, kiesnek a tavaszi liga másodosztályába.

2.2.2 Másodosztály

2.2.2.1 Részvételi jog

A zárt selejtezőn a legjobb, az első osztályba tovább nem jutó csapatok nyernek részvételt, összesen 8 csapat. Mindegyik csapat egy közös csoportba fog kerülni, ahol mindegyik résztvevő minden ellenfelével kétszer is játszani fog.

2.2.2.1.1 Edzőkre / menedzserekre vonatkozó kitétel

Egy csapat edzője, vagy menedzsere automatikusan cserejátékosként kerül regisztrálásra a csapat felállításába (az 1.3.1-es pontban meghatározott feltételek teljesítésén felül), ha a csapat legfeljebb 3 játékost regisztrált a felállításába.

Ha egy csapat ezen esetben egyszerre regisztrált egy edzőt és egy menedzsert is, úgy az edző kerül regisztrálásra.

2.2.2.2 Párosítások

A mérkőzések formátuma Best of 5, azaz három nyert játékig tart a küzdelem.

2.2.2.3 Átigazolási időszak

Csapatárs-cserére a bajnokság során nincs lehetőség.

2.2.2.4 Részvételi kötelezettség

2.2.2.4.1 Menetrend

A másodosztály kötetlen menetrenddel fog lezajlani, azaz a következő időintervallumokon belül kell lejátszani egy mérkőzést:

- szerda 6:00
- vasárnap 23:59

Ezen időpontokon belül bármikor le lehet játszani az adott héten kiírt mérkőzést a csapatok közös megegyezésével.

A szervezők ugyanakkor ajánlottan ki fogják írni a mérkőzéseket egy megadott időpontra, amelyek minden forduló esetében az alábbiak:

- **1. mérkőzés:** péntek 19:00
- **2. mérkőzés:** péntek 20:00

Minden csapatnak alapértelmezetten mindkét időpontban lesz mérkőzése.

2.2.2.4.2 Mérkőzések halasztása

A csapatoknak csak az alábbi lehetőségük lesz a mérkőzésük időpontján változtatást kérni:

- **Időpontcsere:** Például ha egy csapatnak nem megoldható a péntek esti játék, úgy a mérkőzés időpontjának áthelyezését kérvényezhetik az ellenfél csapatkapitányának megkeresésével.
 - Ezen halasztási lehetőségből minden csapatnak **korlátlan számú lehetősége van.**

Ha egy mérkőzés nem kerül lejátszásra, a szervezők saját hatáskörükben döntenek a mérkőzés sorsáról (valamelyik csapat játék nélküli győztesként kihirdetése; a mérkőzés lejátszása egy későbbi fordulóban).

Mindkét esetben a halasztási folyamatot **csütörtök 18:59-ig** kell befejezni.

Ha egy csapat **csütörtökön** jelzi halasztási kérelmét, a megkeresett csapatokra ez esetben már nem érvényes a reakció hiánya miatti automatikus beleegyezés.

2.2.2.5 Cserelehetőség szetten belül

A csapatok a csoportkör során **korlátlan alkalommal** kérvényezhetnek játékoscserét egy szetten belül. Ennek tényét a játék beépített chatfelületén kell jelezni. Ezt követően a lecserélt játékos köteles elhagyni a szervert, a becserélt játékos ezt követően csatlakozhat a szerverre. Az egész folyamat nem tarthat tovább 3 percnél. Ellenkező esetben a hátralévő összes mérkőzést a csapat automatikusan elveszíti.

Egy szetten belül viszont csak egyetlenegyszer lehet cserélni, a további cserék büntetést vonnak maguk után.

2.2.2.6 Mérkőzés eredményének bejelentési kötelezettsége

Minden csapatnak kötelessége hitelesen bejelenteni a mérkőzés végeredményét. Az eredmény bejelentése a győztes csapat felelőssége, ellenben mindkét csapat köteles lementeni a mérkőzések .replay fájljait, ugyanis az eredmény bejelentése ezen fájlok beküldésével történik.

A replay file-t a internetes oldalra szükséges feltölteni. Steam-mel való bejelentkezés után a felső menüsorban az „upload” menüpontra kattintva be kell tallózni az alábbi mappában található .replay fájlokat:

- Documents\My Games\Rocket League\TAGame\Demos

Feltöltés után a „Go to replay page” gombra kattintva jobb oldalt a piros kuka ikontól balra lévő papír + ceruza ikonra kattintva át kell nevezni a replay oldalát a következő konvenciónak megfelelően:

- *mérkőzés időpontja* – *kék csapat* vs. *narancs csapat* *végeredmény*

Ha a győztes csapat egyik játékosa sem PC platformon játszik, úgy a szervezők felkérlik a vesztes csapatot, hogy a fenti lépések mentén biztosítsák ezen fájlokat rendelkezésre.

Ha a vesztes csapatban sincs egy PC játékos sem, úgy **képernyőmentésekkel** is elegendő bizonyítani a mérkőzések végeredményét.

Egy mérkőzés ezen feltételek teljesülése mentén bizonyul lejátszottnak. Ha a csapat(ok) mulasztása miatt az eredmény bejelentése megghiúsul, vagy nem bizonyítható egyértelműen, hogy a mérkőzés le lett játszva, a szervezők saját hatáskörükben döntenek a mérkőzés sorsáról (valamelyik csapat játék nélküli győztesként kihirdetése; a mérkőzés lejátszása egy későbbi fordulóban).

2.2.2.7 *Privát közvetítés bejelentése, erre eső kötelezettségek*

A másodosztály nem kerül hivatalosan képernyőre a szervezők által. A játékosoknak sincs élő közvetítésre való kötelezettsége.

Abban az esetben, ha egy csapat mégis szeretné élőben megosztani a mérkőzéseit a szezon során bármely platformon, úgy azt be kell jelentenie a szervezők felé az alábbi módon:

- A közvetítés platformja (pl. Twitch, YouTube, stb.)
- A közvetítés pontos elérhetősége linkkel (pl. <https://www.twitch.tv/hungarianrltournaments>)

A közvetítés során a közvetítés címének az alábbiaknak kell lennie:

- Hungarian Open 2021-2022: Őszi Liga másodosztály - *saját csapat neve* vs. *ellenfél csapat neve*

2.2.2.8 *Holtverseny eldöntése*

A csoportokban az alábbi szabályok alapján történik a csapatok helyezésének eldöntése:

- Több nyert szett.
- Jobb nyert / veszített mérkőzésarány a lejátszott szettekben.

Amennyiben 2, vagy több csapat így is holtversenyben marad, úgy minitabella készül az érintett csapatokkal, és az alábbi szempontokat ismételjük, ameddig a sorrend egyértelműen el nem dönthető.

- Több nyert szett a csapatok egymás elleni szettjein.
- Jobb nyert / veszített mérkőzésarány a csapatok egymás elleni szettjein.

Amennyiben még így sem dönthető el a sorrend, úgy az érintett csapatoknak egy rájátszás keretein belül kell eldönteniük a végső helyezésüket. A rájátszásra ugyanazok a lebonyolítási szabályok érvényesek, mint a Csoportkörre. Amennyiben egy ilyen rájátszás lebonyolításra került, és a csapatok sorrendje így sem dönthető el, úgy sorsolás dönt a végső helyezésekről.

Ezen rájátszás tervezett időpontja: 2021. november 26. (péntek)

2.2.2.9 *Csapatok továbbjutása*

A csoportköröt követően a csapatok sorsa a végső helyezéstől függően az alábbiak szerint alakul:

- **1-4. helyezett csapatok:** Továbbjutás a másodosztály rájátszásába.
- **5-6. helyezett csapatok:** Továbbjutás az osztályozóra.
- **7-8. helyezett csapatok:** Véget ér a bajnokság, kiesnek a másodosztályból.

2.3 Rájátszás

2.3.1 Első osztály

2.3.1.1 *Formátum*

A rájátszás Page-Playoff Double Elimination rendszerben kerül lebonyolításra. A Csoportköröt követően a csoportkörök 2-4. helyein záró csapatok az alábbiak szerint vehetnek részt a rájátszásban:

- **2. helyezett csapatok:** Győztesági döntő
- **3-4. helyezett csapatok:** Veszteségi negyeddöntő

A rájátszás során minden mérkőzés **Best of 7**.

2.3.1.2 Párosítások

Az első mérkőzések párosításai az alábbiak szerint kerül meghatározásra:

- Veszteség, 1. forduló
 - Negyedöntő #1: A csoport 3. helyezett vs. B csoport 4. helyezett
 - Negyedöntő #2: B csoport 3. helyezett vs. A csoport 4. helyezett
- Győzteség, döntő
 - A csoport 2. helyezett vs. B csoport 2. helyezett

2.3.1.3 Menetrend

A rájátszás egyetlen szombati napon kerül megrendezésre. Minden mérkőzés képernyőre kerül, az alábbi menetrenddel:

- **17:00** Veszteség, negyedöntő #1
- **18:00** Veszteség, negyedöntő #2
- **19:00** Győzteség, döntő
- **20:00** Veszteség, elődöntő
- **21:00** Veszteség, döntő

2.3.1.4 Csapatok továbbjutása

A győztes és veszteségi döntők nyertesei szintén részt vehetnek a Négyes Döntőn.

2.3.2 Másodosztály

2.3.2.1 Formátum

A rájátszás Page-Playoff Double Elimination rendszerben kerül lebonyolításra. A Csoportköröt követően a csoportkörök 1-4. helyein záró csapatok az alábbiak szerint vehetnek részt a rájátszásban:

- **1-2. helyezett csapatok:** Győzteségi döntő
- **3-4. helyezett csapatok:** Veszteségi elődöntő

A rájátszás során minden mérkőzés **Best of 7**.

2.3.2.2 Párosítások

Az első mérkőzések párosításai az alábbiak szerint kerül meghatározásra:

- Veszteség, elődöntő
 - 3. helyezett vs. 4. helyezett
- Győzteség, döntő
 - 1. helyezett vs 2. helyezett

2.3.2.3 Menetrend

A rájátszás egyetlen vasárnapi napon kerül megrendezésre. Minden mérkőzés képernyőre kerül, az alábbi menetrenddel:

- **18:00** Győzteségi döntő
- **19:00** Veszteségi elődöntő
- **20:00** Veszteség, döntő

2.3.2.4 Csapatok továbbjutása

A győztes és veszteségi döntők nyertesei részt vehetnek a Hungarian Open 2021-2022: Tavasz liga első osztályában. A kieső csapatok az osztályozón vehetnek részt.

2.4 Osztályozó

2.4.1 Formátum

Az osztályozón az alábbi csapatok vesznek részt:

- Első osztály mindkét csoportjának 6. és 7. helyezett csapatai
- Második osztály rájátszásán a 3. és 4. helyen záró csapatok.
- Második osztály csoportkörében az 5. és 6. helyen záró csapatok.

Az osztályozó vigaszágas-kieséses rendszerben kerül lebonyolításra, ahol minden mérkőzés **Best of 7**.

2.4.2 Párosítások

Az alábbi párosítások mentén veszi kezdetét az osztályozó:

- **1. negyedöntő:** 1. osztály, egymás elleni összevetésben jobb 6. helyezett vs. 2. osztály csoportkör, 6. helyezett
- **2. negyedöntő:** 1. osztály, egymás elleni összevetésben rosszabb 7. helyezett vs. 2. osztály rájátszás, 3. helyezett
- **3. negyedöntő:** 1. osztály, egymás elleni összevetésben rosszabb 6. helyezett vs. 2. osztály csoportkör, 5. helyezett
- **4. negyedöntő:** 1. osztály, egymás elleni összevetésben jobb 7. helyezett vs. 2. osztály rájátszás, 4. helyezett

2.4.3 Menetrend

Az osztályozó két napos lesz, az alábbi menetrenddel kerül lebonyolításra:

2.4.3.1 *Első nap*

- **16:00** Győztes ági 1. negyedöntő
- **17:00** Győztes ági 2. negyedöntő
- **18:00** Győztes ági 1. elődöntő
- **19:00** Győztes ági 3. negyedöntő
- **20:00** Győztes ági 4. negyedöntő
- **21:00** Győztes ági 2. elődöntő

2.4.3.2 *Második nap*

- **18:00** Vesztes ági 1. forduló 1. mérkőzés
- **19:00** Vesztes ági 1. forduló 2. mérkőzés
- **20:00** Vesztes ági 2. forduló 1. mérkőzés
- **21:00** Vesztes ági 2. forduló 2. mérkőzés

2.4.4 Csapatok továbbjutása

A győztes és vesztes ági elődöntők nyertesei automatikusan részt vehetnek a Hungarian Open 2021-2022: Tavaszi liga első osztályában. A többi csapat a Hungarian Open 2021-2022: Tavaszi liga második osztályában folytatják szereplésüket.

2.5 Négyes Döntő

2.5.1 Formátum

A Négyes Döntőn a csoportok első helyezett csapatai, valamint az első osztály rájátszásának legjobb két csapata vehet részt. A Négyes Döntő vigaszágas-kieséses rendszerben kerül lebonyolításra.

2.5.2 Párosítások

Az első forduló párosításai során az első helyezett csapatok összevetésre kerülnek egy minitabella keretein belül. Ezen tabella első helyezett csapata a rájátszás második helyezett csapatával mérkőzik meg először.

2.5.3 Menetrend

A Négyes Döntő menetrendje:

- **13:00** Győztesági elődöntő #1
- **14:00** Győztesági elődöntő #2
- **15:00** Vesztesági elődöntő
- **16:00** Győztesági döntő
- **17:00** Vesztesági döntő
- **18:00** Grand Final
- **19:00** Grand Final (bracket reset, ha szükséges)

3 Esetleges visszalépések esetén

3.1 A bajnokság feltöltése

3.1.1 Csoportkör

Amennyiben egy csapat a csoportkör elindulását követően, de még a rájátszás kezdete előtt visszalép a küzdelmekről, úgy a csapat összes addigi eredménye törölve lesz.

Ha a csoportkörből legfeljebb 2 forduló telt el, úgy a visszalépő csapat helyére a zárt selejtező legjobb, a továbbjutást nem kiharcoló csapata ugrik be.

Egyéb esetben az adott csoport eggyel kevesebb csapattal kerül lejátszásra. Amennyiben az adott csoportot nem lehet kiegészíteni 8 résztvevőre, úgy a visszalépő csapat minden ellenfele 3-0 arányban megkapja a győzelmet, a visszalépő csapat pedig visszasorolásra kerül az utolsó helyre.

3.1.2 További szakaszok (Rájátszás, osztályozó, Négyes Döntő)

Amennyiben egy csapat a rájátszástól, az osztályozótól, vagy a Négyes Döntőtől lép vissza, úgy az adott csapat visszasorolásra kerül a legjobb, az adott szakaszba való továbbjutásra nem jogosító helyre, helyét pedig a legjobb, továbbjutásra nem jogosult helyen záró csapat örökli meg.

4 Nyeremények

A bajnokság nyereményalapja és eloszlása jelenleg ismeretlen. Amint ez publikussá válik, jelen szabályzat is frissítésre kerül.

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 játékszervezésén alkalmazandó beállítások a következők:

- **Aréna:** DFH Stadium
- **Játékosok száma:** 3v3
- **Bot Difficulty:** No Bots

- **Mutators:** No mutators
- **Szerver:** Europe
- **Csatlakozás:** Név / jelszó.

5.1.1.1 Játékszerver régiója

A játékszerver minden esetben **európai**. Ettől a csapatok közös megegyezéssel eltérhetnek, ha más régióban lévő szerveren előnyösebb számukra a mérkőzés lejátszása.

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 stábtagnak, sem más személynek nem lehet a szerveren. Mérkőzéseken belül cserélni nem lehet, ugyanannak a három játékosnak kell lejátszania a teljes Best of 3 / 5 / 7 találkozót.

5.1.2.1 Kivétel

Kivételt jelent ezen szabály alól, ha az ellenfél csapata ezt engedélyezte. Ez esetben a szervezők jóváhagyása is szükséges. Ilyen esetben a csatlakozó felek viszont továbbra is csak a csapat cserejátékosa és / vagy edzője lehet.

Legfeljebb két fő csatlakozhat egy csapattól a szerverre, akik a mérkőzést semmilyen módon sem zavarhatják meg.

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 szerveret 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 számukra. 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.
 - o Kivéve, ha a gól egyértelműen a kapcsolat megszakadása miatt történt.
- Egyéb esetben a találkozót végig kell játszani. A mérkőzés közben a csatlakozást elvesztő játékos visszaléphet a szerverre.

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

5.2.2.1 Teljesítményprobléma miatti arénakizárás

Amennyiben egy játékos konzolja nem képes a játék tökéletes futtatására valamelyik arénán, úgy ezügyben kötelessége a szett megkezdése előtt legkésőbb 5 perccel jelezni azt a szervezőknek. Ennek elmulasztása esetén óvás nem nyújtható be a vereség miatt.

A bejelentést egyetlenegyszer kell egy játékosnak megtennie, onnantól kezdve teljes karrierje során figyelembe lesz véve, ameddig nem jelzi az ellenkezőjét.

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 Online mérkőzés 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.
 - o Kivéve, ha a gól egyértelműen a kapcsolat megszakadása miatt történt.
- Egyéb esetben a találkozót végig kell játszani. A mérkőzés közben a csatlakozást elvesztő játékos visszaléphet a szerverre.

5.2.4.1.2 Offline mérkőzés során

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

5.3 Automatikus benmaradásra vonatkozó szabályok

5.3.1 Automatikus benmaradás definíciója

Automatikus benmaradás alatt azt értjük, hogy egy csapat a liga során olyan helyezést ér el, amellyel automatikusan részt vehet a soron következő liga valamelyik osztályában nyílt selejtezőn való részvétel nélkül.

5.3.2 Benmaradást érő eredmények

Automatikusan kvalifikál a csapat a **Hungarian Open 2021-2022: Tavaszi ligájában**:

- az első osztályba, ha:
 - a saját csoportjában legalább 5. helyen zár;
 - a másodosztály rájátszásában legalább a 2. helyen zár;
 - az osztályozón legalább a 3-4. helyen zár.
- a második osztályba, ha:
 - az első osztályban a saját csoportja 8. helyén zár;
 - az osztályozón legfeljebb az 5-6. helyen zár.

Minden esetben a csapat alatt a leadott névsor szerinti játékosokat, nem pedig a csapat összességét, esetleg a csapatot támogató szervezetet értjük.

5.3.3 Férőhely megtarthatósága

Egy csapat abban az esetben jogosult az 5.3.2-as pontban megadott feltételeken felül megtartani férőhelyét, ha:

- az adott eredményt elérő felállásból legalább két játékos együtt marad.

5.3.3.1 További kitétel

Egy játékos abban az esetben kerül figyelembe a fenti pontban, ha:

- legalább 2 szettet végigjátszik a szezonban vagy;
- legalább 7 mérkőzést végigjátszik a szezonban.

5.3.4 Férőhely felszabadulása

Ha egy csapat nem tud, vagy elmulaszt regisztrálni egy olyan felállást, amely jogosult a férőhelyre, úgy helyét a legjobb, a férőhelyre nem jogosult csapat kapja meg.

5.3.4.1 További kitétel

Ha több ilyen csapat is van, a holtversenyben álló felek egy elősejtezőn döntenek el a férőhely sorsát.

Tekintve, hogy számtalan lehetséges forgatókönyv fordulhat elő ebben az esetben, a szervezők ezt időben fogják lekommunikálni a csapatokkal.

5.3.5 Egynapos vagy többnapos de egybefüggő események során történő visszalépés

Ha egy csapat egy esemény során még versenyben van, de jelzi visszalépési szándékát, úgy férőhelyét a csapat által utoljára legyőzött csapat veszi át.

5.3.5.1 További kitétel

Kivéve, ha erre egyáltalán nincs lehetőség, vagy a beugró csapat ezzel hátrányt szenvedne el.

Ez a szabály csak akkor érvényes, ha erre nincs specifikusabb szabály.

6 Büntetések

6.1 Büntetőpont

A csapatok minden elkövetett szabálysértésükkel büntetőpontokban részesülnek.

Az egyes szabálysértésért kapott büntetőpontokat az alábbi dokumentum részletezi: Büntetőpont-táblázat

6.2 Egyéb

A fenti táblázatban 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. szeptember 02. 17:12