



I. Baron Kupa

Játékspecifikus Szabályzat

1.1 Életkor

A kupa különböző szakaszain csak 16 évnél idősebbek vehetnek részt. A 16 és 18 év közötti játékosoknak kötelező legkésőbb a kupa kezdetéig szülői beleegyezést emailen (info@esport1.hu) úton eljuttatni a szervezők felé. A kitöltendő dokumentum [itt tölthető le](#).

1.2 Nemzetiségi szabályok

A verseny elsősorban magyar játékosoknak szól. Magyar állampolgárnak számít, minden olyan játékos, aki azt a hatályos magyar jogszabályoknak megfelelő dokumentumokkal igazolni tudja. Ezen felül lehetőség van külföldi játékosok szerepeltetésére, amennyiben az nem sérti a csapatkompozícióra vonatkozó szabályozásokat. Külföldi játékosnak számít az, aki nem rendelkezik sem magyar, sem pedig kettős állampolgársággal, nemzetiségét pedig a hatályos európai uniós jogszabályoknak megfelelően igazolni tudja.

Kettős állampolgárság esetén a játékos eldöntheti melyik országot szeretné képviselni, amit a szervezők felé

előzetesen emailben szükséges kommunikálni.

1.3 Csapatkompozíció

A teljes játékoskeretben legfeljebb 1 külföldi játékos regisztrációja lehetséges. Ezen felül a kezdőcsapatban legalább 4 magyar és legfeljebb 1 külföldi játékos részvétele engedélyezett.

1.4 Csapatlétszám

A maximálisan megengedett csapatlétszám 7 fő, ami 5 kezdő és 2 csere játékosból adódik össze. Egy csapatnak legalább 5 játékosal kell rendelkeznie, hogy elindulhasson a versenyen.

1.5 Beugró játékosok

Amennyiben egy csapat több, mint 5 játékosal rendelkezik, úgy játékoscsere engedélyezett a Bo3 mérkőzések között. Ha a mérkőzés már elkezdődött mind az öt felsorolt játékosnak részt kell vennie a mérkőzés végéig.

1.6 Keretbővítés

A selejtezők után lehetőség van cserejátékosokkal feltölteni a keretet. Ez azt jelenti, hogy a selejtezőből továbbjutott csapatból legalább öt játékosnak kötelező szerepelnie a főtáblás összeállításban, a maradék két helyen (csereposztok) lehet változtatni.

1.7 Játékfiókok

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

1.8 Eltiltások

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

- Egy a kupán versenyző játékosnak nem lehet ERL ligában szereplő csapattal (Beleértve az ERL liga 2. osztályát) aktív szerződése. Az aktív szerződés ténye, kizárja a játékost a kupán való szereplésből függetlenül attól, hogy a játékos kezdőjátékosként, csereként, vagy más egyéb pozícióban (pl.: coachként, assistant coachként) kerül feltüntetésre..
- A versenyplatform, avagy játékkiadó által kiosztott eltiltások/bannok/profíltörlések felülírják a versenyszabályzatot és akkor is vonatkoznak a játékosra, ha azt nem az adott esemény végett kapta.

1.9 Szervezetekre vonatkozó korlátozások

Egy szervezetnek vagy csapatnak nem lehet semmilyen formális vagy informális pénzügyi vagy szerződésbeli kapcsolata másik szervezettel vagy csapattal.

1.10 Azonosítás

Amennyiben a versenybírók úgy döntenek, a játékosoknak hivatalos dokumentumokkal (személyi igazolvány, lakcímkártya) szükséges magukat igazolni. Az azonosítás megtörténhet a verseny közben, vagy pedig amikor egy csapat elérte a verseny következő fázisát. Az igazolás megtagadása azonnali kizárást von maga után.

1.11 Kommunikáció

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: info@esport1.hu
- **Esport1 Discord - Baron Kupa:** Dedikált szoba, ahol a fő kommunikáció zajlik a versenyszervezők és a csapatok között. Elérhető: <https://discord.gg/PcNyJ9gQXC>

- **Battlefy versenyplatform:** A selejtező során az adminokkal való kommunikációt gyorsítja meg

2. Verseny lebonyolítása

Ezen szakasz magába foglalja a selejtezők és a főtábla (másnéven rájátszás) formátumát.

2.1 Nyílt selejtezők

Összesen két nyílt selejtező kerül megrendezésre, ahonnan közvetlenül kvalifikálnak a legjobb csapatok a rájátszásba, azaz a főtáblára.

2.1.1 Nyílt selejtezők időpontja

- Első nyílt selejtező: 2024. 11. 30. - 15:00-s kezdéssel (check-in 14:00-tól)
- Második nyílt selejtező: 2024. 12. 01. - 15:00-s kezdéssel (check-in 14:00-tól)

2.1.2 Nyílt selejtezők formátuma

Mind a két nyílt kvalifikációs torna egyenes kieséses formátumban zajlik egyetlen győzelemig tartó szériákkal, azaz Bo1-ekkel.

2.1.3 Nyílt selejtezőkről való továbbjutás

A két nyílt selejtezőről a 4-4 legjobb csapat jut tovább, összesen 8 csapat vehet részt a főtábla küzdelmeiben.

2.2 Főtábla/Rájátszás

2.2.1 Rájátszás időpontjai

A rájátszás december 4-én kezdődik és **december 14-én zárul egy LAN-nal**. A verseny ütemezése a következők szerint alakul:

Dátum	Kezdés	Formátum	Csapat	vs	Csapat	Fázis
Felsőág						
2024.12.04.	18:00	Bo3	Team A	vs	Team B	Top8
2024.12.04	18:00	Bo3	Team C	vs	Team D	Top8
2024.12.04	21:00	Bo3	Team E	vs	Team F	Top8
2024.12.04	21:00	Bo3	Team G	vs	Team H	Top8
2024.12.05.	18:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Felsőági elődöntő
2024.12.05.	21:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Felsőági elődöntő
2024.12.08.	21:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Felsőági döntő

Alsóág						
2024.12.06.	18:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Alsóág első kör
2024.12.06.	21:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Alsóág első kör
2024.12.07.	18:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Alsóág második kör
2024.12.07.	21:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Alsóág második kör
2024.12.08.	21:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Alsóági elődöntő
2024.12.14.	11:00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Alsóági döntő
Nagydöntő						
2024.12.14.	15.00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Végző döntő

2.2.2 Formátum

A rájátszás lebonyolítása double elimination (alsó-felsőágas) rendszerben zajlik.

2.2.3 Fearless draft

A rájátszásban minden Bo3-as szériában Fearless draft kerül alkalmazásra. Ez azt jelenti, hogy az első mérkőzésen a csapatok által választott tíz hős nem választható a második mérkőzésen. A második mérkőzésen választott tíz hős, valamint az elsőn választott tíz hős nem választható a harmadik mérkőzésen. (Példa: PRM Pokal 2024)

A Fearless draft tisztaságát közvetlenül a versenybíró(k) figyelik a rájátszás során.

2.2.4 Halasztás/Mérkőzések mozgatása

A mérkőzéseknek az eredetileg kiírt napon kell megtörténnie, mérkőzések mozgatására csakis adott napon belül van potenciális lehetőség.

2.2.5 Oldalválasztás

A Bo3 első mérkőzése előtt coinflippel dől el, hogy melyik csapat kezd. Kivételt képez az alsóági döntő (itt a felsőágról érkező választ oldalt elsőnek), valamint a nagydöntő (itt a felsőági győztes választ oldalt).

2.2.6 Sorsolás

A felsőág első fordulójában véletlenszerű sorsolás alapján alakulnak ki a párosítások.

3. Játékoskeret bővítésére vonatkozó szabályozások

A nyílt selejtezők után lehetőség van keretbővítésre. A keretbővítésről tájékoztatni kell a versenyszervezőket a korábban megadott email-es elérhetőségen (info@esport1.hu). A keretbővítésre **december 2. 23:59-ig** van lehetőség. Ha nem érkezik jelzés keretbővítésről, akkor a szervezők úgy értelmezik, hogy a csapat azzal a kerettel áll ki a rájátszására, amellyel továbbjutott a nyílt selejtezőből.

4. Játékbeállítások

Az osztályozó kupák különböző szakasza alatt kötelező a Tournament Code által diktált beállításokat alkalmazni. Technikai probléma esetén, ha Custom Lobbbyt szükséges csinálni, akkor a következő beállítások érvényesek:

- Map: Summoner's Rift
- Game type: Tournament Draft
- Allow spectators: All (Selejtező kupákra)
- Allow spectators: Lobby only (rájátszásra)

4.1 Mérkőzések menete

4.1.1 Nyílt selejtezők

A játékosok kötelesek a verseny platform által biztosított Tournament Code rendszert használni a lobbiba való belépésre. Ennek megfelelően a mérkőzés menete:

1. A Battliefy meccs adatlap alapján Tournament Code kimásolása
2. Tournament Code beillesztése a játékkliensbe
3. Lobb beállítások ellenőrzése
4. Mércőzés elindítása
5. Mércőzés után az eredmény automatikusan regisztrálására kerül a versenyplatformon. Győzelem esetén csatlakozás a következő lobbiba

4.1.2 Rájátszás

A mérkőzések a nyílt szakaszhoz hasonlóan a Battliefy versenyplatformon Tournament Code rendszerrel fog működni, a közvetített mérkőzések koordinálása pedig Discordon zajlik.

4.2 Kliens és szerver

A selejtező minden mérkőzése az EU Nordic & East szerveren kerül lebonyolításra.

4.3 Tiltott hősök

A verseny alatt minden hős használata engedélyezett.

5. Mércőzésbizonyítékok

5.1 Screenshot

- Minden mérkőzéssel kapcsolatos bizonyítékot (screenshot, replay stb) legalább 14 napig meg kell tartani. Általános esetben, ezeknek a bizonyítékoknak feltöltésre kell kerülni a mérkőzés részletek menüpontban.
- A mérkőzésekkel kapcsolatos bizonyítékok meghamisítása büntetőpontokat von maga után. A feltöltött bizonyítékok elnevezésének mindig tükröznie kell azoknak tartalmát.
- A selejtezők alatt minden csapatnak kötelező screenshotot készítenie a játék végén a statisztikai oldalról, majd ezután azt fel kell tölteni a meccs oldalra.
- Egy csapatból minimum egy játékosnak fel kell töltenie screenshotot

5.2 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 email útján kell benyújtani pontosan, jól érthetően, strukturálva. Minden jegyzőkönyv, ami nem a megfelelő formában érkezik elutasításra kerül.

6. Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó szabályok

6.1 Mérkőzés előtt

6.1.1 Selejtezők 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, az admin engedélyezhet még néhány percet.

6.1.2 Rájátszás során

Minden mérkőzésnek pontosan akkor kell elkezdődni, ahogyan azt a szervezők kommunikálták.

Minden játékosnak legkésőbb a meccsoldalon kiírt időpont előtt 15 perccel meg kell érkeznie a lobbiba. Esetlegesen a megelőző meccs csúszása/korábbi vége miatt ez az időpont változhat, ezt Discordon a mérkőzés adminja közli a csapatokkal, ezért már 1 órával az eredetileg kiírt időpont előtt készenlétben kell állnia a játékosoknak.

Az oldalsváltásnak (ha szükséges) és a lineup leadásának a meccs kezdete előtt 24 órával meg kell történnie.

Egy adott csapatnak, a hivatalosan kiírt időpont előtt legkésőbb 30 perccel, már készen kell állnia Discordon, hogy az adminok el tudják végezni az azonosítást.

A pick-ban során ProDraft alkalmazása kötelező, amelyet a meccs kiírt kezdési időpontjától számítva 10 perccel előbb kell elvégezni.

Egy szérián belül két meccs közti pihenőidő maximum 10 perc.

6.1.3 Késés esetén

Amennyiben az előzetesen egyeztetett meccskezdési időpont után 15 perccel nem jelenik meg a csapat, akkor bukja a pályát. Nyílt selejtezőn ez az adott kört, rájátszásban 0-1-es hátrányt jelent. Ha a csapat az első pálya elvesztése után a következő 30 percben sem tud a szabályoknak megfelelő kezdőtötőssel kiállni, ebben az esetben bukja a Bo3-as összecsapást.

6.1.4 Előkészületek a selejtezők alatt

Minden problémát próbáljatok meg elhárítani a meccs előtt. Kapcsolat vagy hardware probléma mely akadályozza a mérkőzés indítását súlyosabb esetben akár kizárással is büntetheti a csapatot, a kupa gördülékeny lebonyolítása érdekében.

- Ellenőrizétek a lobby beállításait
- Bizonyosodjatok meg arról, hogy minden játékos készen áll.
- Egy csapatjátékban, minden résztvevő csak egy Battlefy-csapatban lehet. Ha egy résztvevő nem a csapat tagja,
 - (a) Figyelmeztetés,

(b) Kizárás,

(c) Újrajátszás követheti, a körülményektől függően. Amennyiben ennek a gyanúja felmerül, a versenybírók részletesen megvizsgálják az ügyet

6.1.5 Játékiók/Summoner name

Minden résztvevő játékos köteles hozzáadni a versenyen használt EUNE Riot fiókját a Battlefy profiljához.

A játékosok **a versenyek ideje alatt NEM válhatnak idézői nevet**, kivételt képez ez alól, amennyiben a megadott summoner név sértő, rasszista vagy egyéb olyan jelzőt tartalmaz, amely mások számára bántó lehet és a szervezőség kéri ennek cseréjét.

6.1.6 Nem megfelelő summoner név

Amennyiben az admin csapat úgy ítéli meg, hogy egy játékos summoner neve nem összeegyeztethető a liga értékrendjével, úgy kötelezhetik a játékost annak megváltoztatására.

Ezen felül játékosok által választott nicknevek és játékiók nevek nem tartalmazhatnak, vagy utalhatnak semmilyen vulgáris, politikai, vagy szexuális tartalomra, illetve nem tartalmazhatnak szponzor nevet.

6.1.7 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.

6.1.8 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.

6.2 Mérkőzés közben

6.2.1 Pause szabály

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 chatben. Amennyiben a pause összesített hossza eléri a 10 percet és a meghosszabbításra engedélyt nem kapott a szünetet kérő csapat, abban az esetben folytatni kell a mérkőzést.

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

6.2.2 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 screenshotot feltölteni a bugról.

Szervezői oldalról fellépő technikai gondok esetében (pl.: közvetítés) az újrajátszás szintén elrendelhető.

6.3 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.

6.4 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 mégis feladja a mérkőzést a Nexus lerombolása előtt, kizárás büntetésében részesül.

6.5 Illegális tevékenységek

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

6.6 Nézők

Spectator meghívása – a selejtezők alatt - csak akkor engedélyezett, ha mind a két csapat beleegyezik. Kivételt képez ez alól a versenybírói csapat és minden olyan személy, akik engedélyt kaptak erre (pl. közvetítők vagy observerek). Ha a hivatalos közvetítő csatorna valamelyike szeretné a meccsedet közvetíteni, a játékos azt nem utasíthatja vissza. Csak olyan spectatorok meghívása javasolt, akikben megbíztok. A rájátszástól kezdődően spectator meghívása nem engedélyezett.

6.7 Mérkőzés után

6.7.1 Eredmény leadása

A versenyplatform a mérkőzés befejezését követően automatikusan regisztrálja az eredményt. A csapatok kötelesek a meccs végi statisztikáról képernyőfotót készíteni, majd azt feltölteni a meccsoldalra (csapatonként 1 játékostól elég).

6.7.2 Lezárt mérkőzések

Hibás eredményleadás okán az adminok jogosultak a mérkőzést újra nyitni bizonyos helyzetekben.

6.7.3 Meccs óvás

Az óvás olyan problémák megoldására szolgál, amely egy mérkőzéssel, vagy annak végeredményével kapcsolatos. Ilyen lehet a mérkőzés előtt időpontváltoztatás kérése, vagy a mérkőzés során rossz szerver beállítások, egyéb meccs közbeni szabálytalanságok.

6.7.4 Határidő az óvásra

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

6.7.5 Óvás tartalma

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

6.8 Diszkvalifikáció

Selejtező alatt – kivétel, ha közvetített - a mérkőzést olyan hamar kell lejátsszani, amilyen hamar csak lehet (amikor a párosítás megtörtént).

Hogy a kupa csúszásának az időtartamát a minimálisra csökkenthessük, a csapatok kizárására vonatkozó jogot az adminok fenntartják. Mindazonáltal csak súlyos esetekben fordulhat elő ilyen döntés (pl.: ha egy csapat szándékosan akadályozza egy mérkőzés befejezését/lezárását). Különös esetekben (pl.: amennyiben

huzamosabb ideig egyik csapat sem elérhető) az adott mérkőzésen részt vevő mindkét csapatot érintheti a kizárás.

6.9 Kizárás

Amennyiben a verseny során a versenybírók tudomására jut, hogy a játékos nem felel meg a versenyszabályzatban foglalt feltételeknek vagy kötelezettségek bármelyikének, a versenybírói csapat a Fegyelmi szabályzatban foglaltak alapján járhat el a büntetések kiosztása végett.

A versenybírói csapat fenntartja a jogot az eset kivizsgálására és akár a játékos/csapat azonnali kizárására, amennyiben a játékos a verseny zavartalan lebonyolításával összeférhetetlen magatartást tanúsít.

A versenybírói csapat fenntartja a jogot, hogy abban az esetben, ha verseny során felmerül annak gyanúja, hogy a játékos a verseny menetét/eredményét bármilyen, a tisztességes versennyel összeegyeztethetetlen módon szándékosan befolyásolni próbálta (például: mérkőzések eredményének etikátlan befolyásolása, játékbeli csalás stb.) az esetet a Fegyelmi Bizottsággal együtt kivizsgálja és akár a játékost azonnal kizárja. Lehetséges, hogy ebben a körben a versenybíró bizonyítási eljárást nem folytat le, fenntartja a jogot arra, hogy a verseny menetének befolyásolását a rendelkezésre álló adatok alapján meggyőződése alapján bírálja el.

6.9.1 Kizárás okai

A játékos kizárható a versenyből, ha:

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

7. Kiegészítések

7.1 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 döntsének a fair play és a sportszerűség fenntartásának érdekében.

7.2 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.

7.3 Bizalmasság, titoktartás

Az óvások tartalma, vagy bármilyen beszélgetés az I. Baron Kupa hivatalos versenybíróival/szervezőivel, vagy versenybírókkal folytatott egyéb levelezés tartalmát szigorúan bizalmasnak kell tekinteni. Ezeknek a publikációja az I. Baron Kupa szervezőinek beleegyezése nélkül nem engedélyezett.

8. Játékosok technikai felkészültsége

8.1 Játékfiók

Minden játékosnak rendelkeznie kell a Battlefy profiljához rendelt Riot-fiókkal.

8.2 Technikai problémák

Minden játékos saját maga felelős a megfelelő internet kapcsolatért és hardware-ért. Technikai probléma esetén cserejátékos alkalmazása lehetséges. Ha a problémából adódóan az egyik csapat nem tud 5 játékosal játszani, ez esetben a mérkőzés az ellenfél javára automatikus győzelemként lesz lezárva.

8.3 Internet

Mindenki saját maga felelős a régiójának lehető legjobb internet kapcsolatáért (ping). Valamint, minden nem szükséges programot és letöltést a mérkőzés alatt kötelező kikapcsolni.

8.4 Nicknevek

A nicknevek nem tartalmazhatnak szponzort, illetve az általános nicknevekre vonatkozó Battlefy-szabályozás érvényes.

9. Csapatra vonatkozó extra szabályozások

9.1 Csapatnév

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

9.2 Csapat feloszlása, liga elhagyása

Ha egy csapat feloszlik a verseny közben, vagy elhagyja azt, akkor minden az ahhoz a szakaszhoz tartozó pénznyereményt azzal felad. Ha egy csapat kilép vagy diszkvalifikálják, akkor a következő szezonra is kiszabható az eltiltás.

9.3 Csapat pótlása

Ha egy csapat elhagyja a ligát, 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)

9.4 Pótló csapat

Ha megvan a kijelölt csapat, amelynek a kiesőt kell pótolnia, akkor a szervezők felveszik a kapcsolatot velük. Ha a kérést elutasítják, akkor más csapatok is felkeresésre kerülhetnek.

9.5 Kezdő játékosok és csapatfelállítás

Amennyiben egy csapatban több, mint 5 regisztrált játékos szerepel, a csapat köteles a közvetített mérkőzés 24 órával megnevezni azokat a tagokat, akik részt fognak venni a mérkőzésen. Ezt a központi Discord szerveren létrehozott szobában szükséges megtenni.

9.6 Média megkeresések

Minden csapat kijelölt kapcsolattartójának 72 órán belül a megadott email címen rendelkezésre kell állnia a szervező média partnereinek.

10. Közvetítés

A játékosok és csapatok nem tagadhatják meg a meccsük közvetítését, illetve nem mondhatják meg, hogy milyen formában közvetítsék azt..

Ha egy csapat vagy játékos megtagadja a mérkőzése közvetítését és a mérkőzés lejátszásra kerül az adminisztrátorok eldönthetik, hogy a meccs újra lejátszásra kerüljön közvetítéssel együtt vagy sem.

Közvetítés hivatalos csatornái: [esport2tv Twitch csatorna](#) és [Esport1 YouTube](#)

10.1 Observerek

Observer jelenléte csak akkor lehetséges, ha abba mindkét csapat beleegyezik. Kivételek erre az adminok és olyan emberek, akik az adminok által lettek engedélyezve (streamerek, kommentátorok). Semmilyen körülmények között nem lehet másokkal játszani, mint akiket az adminok engedélyeztek. A csapatok csak olyan observert engedjenek fel, akiben megbíznak.

10.2 Saját játék közvetítése

Saját játék közvetítése selejtező alatt csak szervezők által biztosított ingame overlay használatával engedélyezett, legalább 180 másodperc késleltetéssel ahhoz képest, mint az élőben megtörténne.

11. Díjazás

Az I. Baron Kupa összdíjazása 700 000 Ft.

1. helyezett csapat: 400 000 Ft
2. helyezett csapat: 200 000 Ft
3. helyezett csapat: 100 000 Ft

A verseny befejezése után a szervező megkeresi a nyerteseket a kifizetéssel kapcsolatban. A győzteseknek 60 napjuk van válaszolni erre a megkeresésre, ellenkező esetben a szervező úgy értelmezi, hogy automatikusan lemondtak a megszerzett nyereményekről.

A szervezők vállalják, hogy a nyertesek a kifizetéssel kapcsolatos megkeresésre adott válasz után maximum 60 napon belül megkapják a nyereményüket.

12. Változáskövetés

1. Melléklet - Kihágások és szankciók

MÉRKŐZÉSPROCEDÚRÁK MEGSÉRTÉSE	
Kései lineup leadás (Harmadik alkalom esetén)	5000 Ft / alkalom
Mérkőzésből korai kilépés (Harmadik alkalom esetén)	2500 Ft / alkalom
Határidőn túl bejelentett halasztás (72 órán belül)	5000 Ft / alkalom
Határidőn túl bejelentett halasztás (24 órán belül)	10 000 Ft / alkalom
Átigazolási ablakon kívüli kényszerű játékoscsere	10 000 Ft / alkalom
Adott fordulóra csere pozícióban lévő játékos használatára vonatkozó kései információátadás	5000Ft / alkalom
Késés adott mérkőzésről (Harmadik alkalom esetén)	5000 Ft / alkalom
Nem jelent meg	20 000 Ft / alkalom
Mérkőzés feladása 2. alkalommal	25 000 Ft / alkalom
Mérkőzés feladása 3. alkalommal	Összes megszerzett pénznyereményt elvesztette

Verseny teljes feladása	Összes megszerzett pénznyereményt elvesztette
ETIKAI VÉTSÉGEK	
Bizalmas információk megosztása / Versenybíró szándékos megtévesztése	5000 Ft / alkalom
Súlyos inzultálás	5000 Ft / alkalom
Szabályzat nem megfelelő csapatfelállítás használata (Pl.: Engedélyezettnél több külföldi játékos alkalmazása)	20 000 Ft / alkalom
Eltiltott játékos szerepeltetése	20 000 Ft / alkalom
Hamis játékos szerepeltetése	20 000 Ft / alkalom
Beugró játékos szerepeltetése	20 000 Ft / alkalom
Mérkőzés szándékos eldobása	Összes megszerzett pénznyereményt elvesztette
Matchfixing	Összes megszerzett pénznyereményt elvesztette
Sportfogadási vétsek	Összes megszerzett pénznyereményt elvesztette
Dopping vétsek	Összes megszerzett pénznyereményt elvesztette

Szponzorációs vétség	Összes megszerzett pénznyereményt elvesztette
----------------------	---