



Megyék Csataja

League of Legends szabályzat

1.	KIEMELT SZABÁLYOK	3
1.1.	ALAPSZABÁLYZATOK	3
1.2.	ÉLETKOR	3
1.3.	NEMZETISÉGI SZABÁLYOK	4
1.4.	CSAPATÖSSZETÉTEL ÉS TARTÓZKODÁSI HELY	4
1.5.	AZONOSÍTÁS	4
1.6.	ÁTIGAZOLÁSOK	4
1.7.	ELTILTÁSOK	4
1.7.1.	ELTILTÁSOK SELEJTEZŐN BELÜL	4
1.7.2.	TOVÁBBI MEGKÖTÉSEK	4
1.8.	REGISZTRÁCIÓS FOLYAMATOK	4
1.8.1.	HIBÁS REGISZTRÁCIÓ ESETÉN	5
1.9.	TILTOTT HŐSÖK	5
1.10.	REGISZTRÁCIÓS FOLYAMATOK	5
2.	VERSENY LEBONYOLÍTÁSA	5
2.1.	MEGYEI SELEJTEZŐK	5
2.1.1.	SELEJTEZŐK FORMÁTUMA ÉS IDŐPONTJAI	5
2.1.2.	SELEJTEZŐK FORMÁTUMA ÉS IDŐPONTJAI	6
2.1.3.	FORDULÓK LEBONYOLÍTÁSA (BO1)	6
2.1.4.	FORDULÓK LEBONYOLÍTÁSA (BO3)	6
2.1.5.	KEZDŐOLDAL ELDÖNTÉSE	6
2.1.6.	TOVÁBBJUTÁS ESETÉN	7
2.2.	MEGYEI DÖNTŐK	7
2.2.1.	FORMÁTUM ÉS IDŐPONTOK	7
2.2.2.	FORMÁTUM	8
2.2.3.	PONTOSSÁG	8
2.2.4.	MEGYEI DÖNTŐK HALASZTÁSÁNAK LEHETŐSÉGE	8
2.2.5.	TOVÁBBJUTÁS ESETÉN	9
2.3.	CSOPORTKÖR	9
2.3.1.	CSOPORTKÖRÖK IDŐPONTJAI ÉS SORSOLÁS	9
2.3.2.	PONTRENDSZEREK	11
2.3.2.1.	DÖNTETLEN ESETÉN	11
2.3.3.	MÉRKŐZÉS FORMÁTUM (BO2)	12
2.3.4.	OLDALVÁLASZTÁS CSOPORTKÖRÖN BELÜL	12
2.3.5.	MÉRKŐZÉSEK HALASZTÁSA	12
2.3.5.1.	MÉRKŐZÉSEK HALASZTÁSÁNAK MÓDJA	12
2.3.5.2.	MÉRKŐZÉSEK HALASZTÁSÁNAK MÓDJA	12
2.3.6.	MÉRKŐZÉSEK HALASZTÁSA	12
2.4.	RÁJÁTSZÁS	12
2.4.1.	RÁJÁTSZÁS SORSOLÁSA	13
2.4.2.	OLDALVÁLASZTÁS	13
2.4.2.1.	OLDALVÁLASZTÁS TOP8	13
2.4.2.2.	OLDALVÁLASZTÁS TOP4	13
2.5.1.	DÖNTŐ	13
2.5.1.	DÖNTŐ IDŐPONTJA ÉS FORMÁTUMA	13
2.5.2.	FORMÁTUM ÉS OLDALVÁLASZTÁS	13
2.6.	OLDALVÁLASZTÁS HATÁRIDEJE ÉS KOMMUNIKÁCIÓJA	13
3.	MÉRKŐZÉS MENETE	14
3.1.	MEGYEI SELEJTEZŐK	14
3.2.	MEGYEI DÖNTŐK / CSOPORTKÖR / RÁJÁTSZÁS	14
3.3.	KLIENS ÉS SZERVER	14
4.	ÁTIGAZOLÁSOK RENDSZERE	14
4.1.	LEHETSÉGES ÁTIGAZOLÁSI IDŐSZAKOK	14
4.2.	ÁTIGAZOLÁS BEJELENTÉSÉNEK MÓDJA	14
4.3.	ÚJ JÁTÉKOSRA VONATKOZÓ KORLÁTOZÁSOK	14
5.	MÉRKŐZÉS KÜLÖNBÖZŐ FÁZISAIRA VONATKOZÓ ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK	15
5.1.	MÉRKŐZÉS ELŐTT	15
5.1.1.	PONTOSSÁG A SELEJTEZŐK ALATT	15
5.1.2.	PONTOSSÁG A CSOPORTKÖR ALATT	15
5.1.3.	ELŐKÉSZÜLETEK	15
5.1.4.	JÁTÉKFIÓK / SUMMONER NAME	15
5.1.5.	JÁTÉKOSOK SZÁMA	15
5.1.6.	PLACEHOLDER	16
5.1.7.	NEM PICKELT CHAMPION HASZNÁLATA	16
5.2.	MÉRKŐZÉS KÖZBEN	16
5.2.1.	PAUSE SZABÁLY	16
5.2.2.	ÚJRAJÁTSZÁS SZABÁLYAI	16
5.2.3.	MÉRKŐZÉS VÉGE	16
5.2.4.	ILLEGÁLIS TEVÉKENYSÉGEK	17

5.2.5.	NÉZŐK (SPECTATORS)	17
5.3.	MÉRKŐZÉS VÉGÉN MECCS MÉDIA	17
5.3.1.	SCREENSHOT KÉSZÍTÉSE	17
6.	KIEGÉSZÍTÉSEK	17
6.1.	SZABÁLYVÁLTOZÁSOK	17
6.2.	JÁTEKOSOK JOGAI ÉS KÖTELEZETTSÉGEI	17
6.3.	KIZÁRÁSOK.....	18
6.3.1.	KIZÁRÁSOK LEHETSÉGES OKAI	18
6.4.	A SZABÁLYZAT ÉRVÉNYESSÉGE	19
6.5.	BIZALMASSÁG, TITOKTARTÁS.....	19
6.6.	ETIKAI KÓDEX	19
6.7.	KÖZVETÍTÉS.....	19
6.7.1.	SAJÁT JÁTÉK KÖZVETÍTÉSE	19
6.8.	NICK NEVEK.....	20
6.9.	CSAPAT NÉV	20
6.9.1.	CSAPATON VALÓ VÁLTOZTATÁSOK.....	20
6.9.2.	CSAPAT PÓTLÁSA	20
6.9.3.	PÓTLÓ CSAPAT.....	20
6.10.	MECCS ÓVÁS.....	20
6.10.1.	DEFINIÓ.....	20
6.10.2.	MECCS ÓVÁS SZABÁLYAI	20
6.10.2.1.	HATÁRIDŐ AZ ÓVÁSRA	20
6.10.2.2.	AZ ÓVÁS TARTALMA	20
6.10.2.3.	AZ ÓVÁSBAN LÉVŐ SZEMÉLYEK	21
6.10.2.4.	AZ ÓVÁSBAN VALÓ VISELKEDÉS.....	21
6.10.2.5.	ÓVÁS FORMÁJA	21
6.11.	ELÉRHETŐSÉG.....	21
7.	NYEREMÉNYEK	21
8.	SZERZŐI ÉS FELHASZNÁLÁSI JOGOK	21
8.1.	ADATVÉDELEM ÉS ADATKEZELÉS.....	21

A meghirdetett Megyék Csatája League of Legends verseny (a továbbiakban: MCS LoL verseny) szervezője a **Mediaworks Hungary Zrt.** (székhely: 1082 Budapest, Üllői út 48.), lebonyolítója az **Esport1 Kft.** (székhely: 1054 Budapest, Hold utca 21. II/4)

1. Kiemelt szabályok

1.1. Alapszabályzatok

A Megyék Csatája League of Legends (továbbiakban MCS LoL), versenyre az ebben a dokumentumban foglalt játékspecifikus szabályzaton felül a HUNESZ és MediaWorks általános szabályai érvényesek. Ezen dokumentumok:

- A MediaWorks Megyék Csatája Általános Versenyszabályzata
- A Magyar E-sport Szövetség Fegyelmi szabályzata
- A Magyar E-sport Szövetség Etikai és gyermekvédelmi szabályzata

Megtalálhatóak:

- <https://hunesz.hu>
- <https://megyekcsataja.hu>

1.2. Életkor

A MCS LoL versenyre, csak 16 évnél idősebbek nevezhetnek. 16 és 18 év közötti játékosoknak kötelező szülői beleegyezést bemutatni, ezt a központi oldalon való regisztrációkor, a regisztráció pillanatában szükséges megtennie a játékosnak.

1.3. Nemzetiségi szabályok

A versenyre kizárólag magyar állampolgárok nevezhetnek.

1.4. Csapatösszetétel és tartózkodási hely

Ahhoz, hogy egy csapat elindulhasson a MCS LoL selejtezőin annak pontosan 5 játékosal szükséges rendelkeznie.

A csapatot alkotó 5 játékosból, legalább 3 játékosnak abban a megyében kell bejelentett állandó, vagy ideiglenes lakcímmel rendelkezzen, melynek a selejtezőjén elindulna. A fennmaradó 2 játékos lehetséges, hogy más magyarországi megyéből rendelkezzen bejelentett állandó, vagy ideiglenes lakcímmel.

1.5. Azonosítás

Amennyiben a versenybírók úgy döntenek, a játékosoknak a szükséges dokumentumokkal (személyi igazolvány, lakcímkártya stb.) a verseny egésze alatt tudni kell magukat igazolni. Az igazolás megtagadása azonnali kizárást von maga után.

1.6. Átigazolások

A verseny bizonyos szakaszaiban, meghatározott időpontokban lehetősége lesz a csapatoknak, hogy változtassanak a csapatfelállásukon, amennyiben az eleget tesz az 1.1, 1.2 és 1.3-as szabálypontoknak.

1.7. Eltiltások

A MCS LoL selejtezőkön nem vehet részt olyan játékos, aki a hivatalos szervezői platformon (Battlefy) eltiltását tölti a selejtezők ideje alatt. Tehát amennyiben korábbi, a MCS LoL selejtezőhöz nem köthető szabályszegésért lett kiadva az eltiltás, az ugyanúgy érvényes a MCS LoL versenyekre is.

1.7.1. Eltiltások selejtezőn belül

Amennyiben egy játékos részt vett az 1. megyei selejtező 1. felén, ami Október 3-án kerül megrendezésre, úgy részvétele tiltott az 1. megyei selejtező 2. felén ami Október 4-én kerül megrendezésre.

Ez a szabály ugyanúgy vonatkozik a 2. megyei selejtező 1. és 2. felére.

1.7.2. További megkötések

A verseny tisztasága érdekében a versenyben nem vehetnek részt indulóként a Mediaworks Hungary Zrt., és az Esport1 Kft érdekeltségi körébe tartozó más gazdasági társaságok, illetve a verseny szervezésében vagy lebonyolításában közreműködő ügynökségek, és mindezen személyek tulajdonosai, vezető tisztségviselői, alkalmazottai és mindezen személyeknek a Ptk. 8:1. § (1) bekezdés 1. pontja szerint meghatározott közeli hozzátartozói.

1.8. Regisztrációs folyamatok

A játékosok kötelesek a regisztrációs folyamatokat a következők szerint követni:

1. Csapatkapitány által regisztráció a verseny hivatalos oldalán
2. Csapatkapitány által kapott megerősítő email elfogadása
3. Csapattag értesítést kap a verseny hivatalos oldalán való regisztrációra

4. Csapattag megerősíti a nevezését
5. Csapatkapitány meghívást kap a központi Discord szerverre való csatlakozásra
6. Csapatkapitány hozzáférést kap a szükséges kupalinkhez, ahol beregisztrálhatja a csapatát
7. Csapatkapitány meghívja a csapattagokat a versenyplatformon
8. Csapatkapitány közvetlen a kupa kezdete előtt megerősíti a nevezését.

Az a játékos, aki nem teszi meg az előregisztrációt a verseny hivatalos oldalán, nem vehet részt a versenyen, ellenőrzés esetén pedig annak hiánya a versenyből való kitiltást is eredményezheti.

1.8.1. Hibás regisztráció esetén

A jelentkező tudomásul veszi, hogy amennyiben nem valós, vagy hiányos adatot ad meg a jelentkezés során, a versenybírók jogosultak a versenyző regisztrációját előzetes értesítés nélkül törölni.

1.9. Tiltott hősök

Samira és Yone választása visszavonásig nem engedélyezett. Amint az egyik csapat azt látja, hogy a másik kiválasztotta ezeket a hősöket, kötelessége instant kilépni. Azok a mérkőzések mely ezekkel a hősökkel kerülnek lejátszásra utólagosan már nem óvhatóak meg.

1.10. Regisztrációs folyamatok

Minden játékos köteles hozzáadni a Battlefy fiókjához a pontos League of Legends Summoner nevét. Ha egy játékos hiányzó, vagy rosszul megadott azonosítóval játszik akkor a játékos figyelmeztetésben részesül és köteles pontosítani azt. Amennyiben ennek nem tesz eleget a játékos és több fordulón keresztül is pontatlanul megadott játékiókkal versenyez, úgy a játékos kizárásban fog részesülni.

Minden játékos köteles ugyanazokat a helyes adatokat megadni a megyekcsataja.hu központi oldalon, mint amivel a Battlefy versenyplatformon szeretne nevezni különös tekintettel a Summoner/ Idézői névre, csapat nevére, és a csapatkapitány email címére

2. Verseny lebonyolítása

2.1. Megyei selejtezők

A MCS LoL megyei selejtezős szakaszára korlátlan számban nevezhetnek a játékosok. A végső lebonyolítás annak függvénye, hogy a selejtező kezdete előtt 1 órával a versenyplatformon (Battlefy) mennyi játékos erősíti meg a nevezését (Check-In). A selejtező a nevezett játékosok számától függetlenül az adott napon kerül megrendezésre, a selejtezők halasztásra nincs lehetőség.

Megyéenként összesen 2 selejtező lesz megrendezve, ahonnan selejtezőnként 1-1 csapat jut tovább a megyei döntőbe.

A megyei selejtezők tétje, hogy meghatározza azt a két csapatot, akik végül a megyei döntőben dönthetik el, hogy ki képviseli az adott megyét a Megyék Csatája csoportkörös szakaszában.

2.1.1. Selejtezők formátuma és időpontjai

A selejtezőkön a nevezők számától függően egyenes kieséses (Single Elimination), vagy alsó-felső ágas (Double Elimination) rendszer lesz alkalmazva, aminek minden meccsét le kell játszani. A selejtezők mérkőzései Bo1 rendszerben kerülnek megrendezésre, kivétel azok a párosítások, melynek

tétje a verseny egy következő szakaszába való bejutás, azok a fordulók Bo3 formátumban valósulnak meg.

- Selejtezők formátuma 16 csapat alatt: Double-Elimination (adott megyére értve)
- Selejtezők formátuma 16 csapat felett: Single-Elimination (adott megyére értve)

Selejtező kupa időpontjai:

Összesen 20 megyei selejtező kerül megrendezésre, egy adott napon pedig összesen 10 megye selejtezője lesz lebonyolítva egyidőben a következő rendszerben:

- 1. selejtező 1. etap – 2020. Október 3.
 - Résztvevő megyék: Budapest, Pest, Komárom-Esztergom, Heves, Nógrád, Csongrád-Csanád, Baranya, Somogy, Tolna, Bács-Kiskun
- 1. selejtező 2. etap – 2020. Október 4.
 - Résztvevő megyék: Hajdú-Bihar, Szabolcs Szatmár-Bereg, Borsod-Abaúj-Zemplén, Jász-Nagykun-Szolnok, Békés, Győr-Moson-Sopron, Fejér, Vas, Zala, Veszprém
- 2. selejtező 1. etap – 2020. Október 10.
 - Résztvevő megyék: Budapest, Pest, Komárom-Esztergom, Heves, Nógrád, Csongrád-Csanád, Baranya, Somogy, Tolna, Bács-Kiskun
- 2. selejtező 2. etap – 2020. Október 11.
 - Résztvevő megyék: Hajdú-Bihar, Szabolcs Szatmár-Bereg, Borsod-Abaúj-Zemplén, Jász-Nagykun-Szolnok, Békés, Győr-Moson-Sopron, Fejér, Vas, Zala, Veszprém

2.1.2. Selejtezők formátuma és időpontjai

A selejtezőkön véletlenszerű sorsolás lesz alkalmazva.

2.1.3. Fordulók lebonyolítása (BO1)

A mérkőzés egy győzelemig tart.

2.1.4. Fordulók lebonyolítása (BO3)

A selejtezőkön belül azok a mérkőzések, amik a verseny következő szakaszába biztosíták a bejutást, két győzelemig tartanak Példa BO3-as formátumra:

- 1. mérkőzés: "A" vs "B" – Mérkőzést „A” csapat nyeri – Összesített állás: 1:0
- 2. mérkőzés: "A" vs "B" – Mérkőzést „B” csapat nyeri – Összesített állás: 1:1
- 3. mérkőzés: "A" vs "B" – Mérkőzést „A” csapat nyeri – Összesített állás 2:1

Összesített eredmény: 2:1, "A" csapat nyerte a fordulót

2.1.5. Kezdőoldal eldöntése

A kezdőoldal eldöntése az adott mérkőzés formátumához képest változik:

- B01-es formátum: Mindig az a csapat választhat, hogy melyik oldalon szeretne kezdeni amelyik a hivatalos versenyplatformon (Battlefy) a bal oldalon szerepel a meccsoldalon.
- B03-as formátum: Az 1. mérkőzésen a meccsoldalon bal oldalt szereplő 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.

2.1.6. Továbbjutás esetén

Annak a csapatnak a tagjai, melynek játékosai az I. selejtező alkalmával továbbjutottak a megyei döntőbe, nem vehetnek részt más csapat tagjaként a rákövetkező selejtezős szakaszokon. Ennek a szabályzati pontnak megszegése kizárást vonhat maga után.

2.2. Megyei döntők

A megyei döntők célja, hogy kiválassza azt a csapatot aki képviselni fogja a verseny következő szakaszában (csoportkör) az adott megyét. Egy adott megyét maximálisan 1 csapat képviselhet.

2.2.1. Formátum és időpontok

A megyei döntők B03 formátumban kerülnek megrendezésre. Ennek a szakasznak az összes mérkőzése közvetítve lesz, ezért a csapatok kötelesek az előre meghatározott sorrendben megjelenni és lejátszani a mérkőzéseket. Tervezett program:

Megyei döntők League of Legends (1. nap)					
Dátum	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Esemény
2020. Október 16.	18:00:00	3:00:00	21:00:00	BO3	Budapest
2020. Október 16.	21:00:00	3:00:00	00:00:00	BO3	Pest
Megyei döntők League of Legends (2. nap)					
2020. Október 17	12:00:00	3:00:00	15:00:00	BO3	Komárom-Esztergom
2020. Október 17	15:00:00	3:00:00	18:00:00	BO3	Heves
2020. Október 17	18:00:00	3:00:00	21:00:00	BO3	Nógrád
2020. Október 17	21:00:00	3:00:00	00:00:00	BO3	Csongrád
Megyei döntők League of Legends (3. nap)					
2020. Október 18.	12:00:00	3:00:00	15:00:00	BO3	Baranya
2020. Október 18.	15:00:00	3:00:00	18:00:00	BO3	Somogy
2020. Október 18.	18:00:00	3:00:00	21:00:00	BO3	Tolna
2020. Október 18.	21:00:00	3:00:00	00:00:00	BO3	Bács-Kiskun
Megyei döntők League of Legends (4. nap)					
2020. Október 19.	18:00:00	3:00:00	21:00:00	BO3	Hajdú-Bihar
2020. Október 19.	21:00:00	3:00:00	00:00:00	BO3	Szabolcs Szatmár-Bereg

Megyei döntők League of Legends (5. nap)					
2020. Október 31.	12:00:00	3:00:00	15:00:00	BO3	Borsod-Abaúj-Zemplén
2020. Október 31.	15:00:00	3:00:00	18:00:00	BO3	Jász-Nagykun-Szolnok
2020. Október 31.	18:00:00	3:00:00	21:00:00	BO3	Békés
2020. Október 31.	21:00:00	3:00:00	00:00:00	BO3	Győr-Moson-Sopron
Megyei döntők League of Legends (6. nap)					
2020. November 1.	12:00:00	3:00:00	15:00:00	BO3	Fejér
2020. November 1.	15:00:00	3:00:00	18:00:00	BO3	Vas
2020. November 1.	18:00:00	3:00:00	21:00:00	BO3	Zala
2020. November 1.	21:00:00	3:00:00	00:00:00	BO3	Veszprém

A BO3 mérkőzések hosszának függvényében a kezdési időpont módosulhatnak, ezért a csapatok kötelesek legalább 1 órával a hivatalos kiírt időpont előtt játégra készen állni.

2.2.2. Formátum

BO3-as formátum: Az 1. mérkőzésen az 1. selejtezőből kvalifikált 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.

2.2.3. Pontosság

Egy adott csapatnak, a hivatalosan kiírt időpont előtt legkésőbb 1 órával, már készen kell állnia a mérkőzés elkezdésére. Arra való tekintettel, hogy az összes mérkőzés 2, vagy 3 mérkőzésen dőlhet el, a mérkőzések kezdési időpontja a nap folyamán módosulhat.

2.2.4. Megyei döntők halasztásának lehetősége

Alapesetben a megyei döntőket pontosan a kitűzött időpontban kell lejátszani. Amennyiben egy csapatnak mégsem megfelelő a kitűzött időpont, úgy eseti alapon lehetőség van:

- A mérkőzés eltolására megyei döntő napján belül
- A mérkőzés eltolására egy másik megyei döntő napjára

Mindkét esetben erre csak akkor van lehetőség, amennyiben a halasztott párosítás helyett egy másik mérkőzés tud lejátszásra kerülni ugyanabban az időpontban. Ennek kommunikálása a versenybírók felé, és pótmérkőzés keresése a játékosok feladata.

A versenybírók minden esetben segíteni fogják a mérkőzések koordinációját, viszont amennyiben a versenybírók indokoltnak látják, úgy a mérkőzés halasztását vétőzhatják és kötelezhetik a csapatot az alapértelmezett időpontban való megjelenésre. Ilyen szituációk lehetnek:

- A halasztott mérkőzés csak nem hivatalos mérkőzésidőpontban tudna lejátszásra kerülni
- A halasztás kései időpontban történik meg (48 órán belül) ami veszélyezteti a pótmérkőzés megszervezését.
- Nincs rendelkezésre álló pótmérkőzés

2.2.5. Továbbjutás esetén

A megyei döntős csapatok játékosai kötelesek azonosításhoz szükséges adatokat a szervezők rendelkezésére bocsájtani, melyek a következők lehetnek:

- Azonosításhoz szükséges személyes adatokat.
- Magas felbontású profilkép
- Játékosbemutató

2.3. Csoportkör

A megyei döntők győztesei égtájak szerint 5 fős csoportokba kerülnek beosztásra, ahol meghatározott kötött időpontokban lesz szükséges a megjelenés. A csoporton belül mindenki játszik mindenki ellen. A csoportok a következőképp alakulnak:

Észak	Dél	Kelet	Nyugat
Budapest	Csongrád	Hajdú-Bihar	Győr-Moson-Sopron
Pest	Baranya	Szabolcs Szatmár-Bereg	Fejér
Komárom-Esztergom	Somogy	Borsod-Abaúj-Zemplén	Vas
Heves	Tolna	Jász-Nagykun-Szolnok	Zala
Nógrád	Bács-Kiskun	Békés	Veszprém

2.3.1. Csoportkörök időpontjai és sorsolás

A csoportkör lebonyolítása a következő rendszerben fog megvalósulni:

1. kör - 1. nap //				
Dátum	Óra			
2020.11.07	14:00	Hajdú-Bihar	vs	Szabolcs-Szatmár-Bereg
2020.11.07	16:00	Borsod-Abaúj-Zemplén	vs	Jász-Nagykun-Szolnok
2020.11.07	18:00	Győr-Moson-Sopron	vs	Fejér
2020.11.07	20:00	Vas	vs	Zala
Pihen: Békés / Veszprém				
1. kör - 2. nap				
Dátum	Óra			
2020.11.08	14:00	Csongrád	vs	Baranya
2020.11.08	16:00	Somogy	vs	Tolna
2020.11.08	18:00	Budapest	vs	Pest
2020.11.08	20:00	Komárom - Esztergom	vs	Heves
Pihen: Bács-Kiskun / Nógrád				
2. kör - 1. nap				
Dátum	Óra			

2020.11.14	14:00	Szabolcs-Szatmár-Bereg	vs	Borsod-Abaúj-Zemplén
2020.11.14	16:00	Jász-Nagykun-Szolnok	vs	Békés
2020.11.14	18:00	Fejér	vs	Vas
2020.11.14	20:00	Zala	vs	Veszprém
Pihen: Hajdú-Bihar / Győr-Moson-Sopron				
2. kör - 2. nap				
Dátum	Óra			
2020.11.15	14:00	Baranya	vs	Somogy
2020.11.15	16:00	Tolna	vs	Bács-Kiskun
2020.11.15	18:00	Pest	vs	Komárom - Esztergom
2020.11.15	20:00	Heves	vs	Nógrád
Pihen: Csongrád / Budapest				
3. kör - 1.nap				
Dátum	Óra			
2020.11.21	14:00	Hajdú Bihar	vs	Jász-Nagykun-Szolnok
2020.11.21	16:00	Békés	vs	Borsod-Abaúj-Zemplén
2020.11.21	18:00	Győr-Moson-Sopron	vs	Zala
2020.11.21	20:00	Veszprém	vs	Vas
Pihen: Szabolcs-Szatmár-Bereg / Fejér				
3. kör - 2.nap				
Dátum	Óra			
2020.11.22	14:00	Csongrád	vs	Tolna
2020.11.22	16:00	Bács-Kiskun	vs	Somogy
2020.11.22	18:00	Budapest	vs	Heves
2020.11.22	20:00	Nógrád	vs	Komárom - Esztergom
Pihen: Baranya / Pest				
4. kör - 1.nap				
Dátum	Óra			
2020.11.28	14:00	Hajdú Bihar	vs	Békés
2020.11.28	16:00	Jász-Nagykun-Szolnok	vs	Szabolcs-Szatmár-Bereg
2020.11.28	18:00	Győr-Moson-Sopron	vs	Veszprém
2020.11.28	20:00	Zala	vs	Fejér
Pihen: Borsod-Abaúj-Zemplén / Vas				

4. kör - 2.nap				
Dátum	Óra			
2020.11.29	14:00	Csongrád	vs	Bács-Kiskun
2020.11.29	16:00	Tolna	vs	Baranya
2020.11.29	18:00	Budapest	vs	Nógrád
2020.11.29	20:00	Heves	vs	Pest
Pihen: Somogy / Komárom-Esztergom				
5. kör - 1.nap				
Dátum	Óra			
2020.12.05	14:00	Hajdú-Bihar	vs	Borsod-Abaúj-Zemplén
2020.12.05	16:00	Békés	vs	Szabolcs-Szatmár-Bereg
2020.12.05	18:00	Győr-Moson-Sopron	vs	Vas
2020.12.05	20:00	Veszprém	vs	Fejér
Pihen: Jász-Nagykun-Szolnok / Zala				
5. kör - 2.nap				
Dátum	Óra			
2020.12.06	14:00	Csongrád	vs	Somogy
2020.12.06	16:00	Bács-Kiskun	vs	Baranya
2020.12.06	18:00	Budapest	vs	Komárom-Esztergom
2020.12.06	20:00	Nógrád	vs	Pest
Pihen: Tolna / Heves				

2.3.2. Pontrendszerek

Csoportkörön belül a következő pontok szerezhetőek:

- Győzelem: 3 pont
- Döntetlen: 1 pont
- Vereség: 0 pont

2.3.2.1. Döntetlen esetén

Amennyiben két csapat között az 5. forduló után pontegyenlőség áll fenn, sorrendben fentről lefelé a következő kritériumok alapján kerül meghatározásra a végső ranglista:

1. Egymás elleni eredmény
2. Tiebreaker mérkőzés

Amennyiben kettőnél több csapat között áll fenn pontegyenlőség az 5. forduló után, úgy a résztvevő csapatok egy minitornát játszanak, amelynek a nyertese végez a tabellán előrébb.

2.3.3. Mérkőzés formátum (B02)

Egy forduló, adott ellenfél ellen összesen két mérkőzésből tevődik össze. A forduló végső győztese az csapat, aki mindkét játék alkalmával győzni tud, ez a győztes fél számára 3 pontot, a vesztes félnek pedig 0 pontot jelent a tabellán. Egy-egy győztes játék esetén döntetlen esete áll fenn, és mindkét fél számára 1-1 pont kerül jóváírásra.

2.3.4. Oldalváltás csoportkörön belül

Az oldalváltás joga az első mérkőzésen a versenybírók által véletlenszerű sorsolás útján kerül eldöntésre.

2.3.5. Mérkőzések halasztása

Egy csapatnak , összesen 4 alkalommal szükséges megjelenni a kitűzött időpontban. Ebből a 4 alkalomból, egy lehetőség van halasztásra a következő módon:

- A halasztott mérkőzés az adott fordulónapon belül helyet cserél egy másik mérkőzéssel
- A halasztott mérkőzés egy másik fordulónapon kerül lejátszásra,

Mindkét esetben kötelező pótmérkőzés szervezése, melynek folyamatát a versenybírók is támogatják.

Az erre való szándékot a játékos köteles versenyszervezők tudtára adni.

2.3.5.1. Mérkőzések halasztásának módja

A következő lépéseket szükséges egy csapatnak megtenni, amennyiben szeretne egy csoportkörös mérkőzést elhalasztani.

1. Discordon a megye specifikus közös szobában, köteles a csapat halasztási szándékát jelezni.
2. A versenybírók engedélyezik/vétózzák a mérkőzés halasztását
3. A csapat köteles pótmérkőzést keresni, és lebeszélni az eredeti ellenfél csapatkapitányával és a pótmérkőzés résztvevőivel az új időpontokat.
4. Amennyiben a csere kivitelezhető, közös csatornákon újabb jelzés szükséges a csere tényéről.

2.3.5.2. Mérkőzések halasztásának módja

A csapatkapitány köteles a halasztását tényét legkésőbb 72 órával a kiírt meccsidőpont előtt jelezni. A 72 órán belüli halasztásra vonatkozó kérényeket a versenybírók nem kötelesek elfogadni és kötelezhetik a csapatot az eredeti időpontban való megjelenésre.

2.3.6. Mérkőzések halasztása

Az adott csoport TOP2 játékosa továbbjut a verseny rájátszásába.

2.4. Rájátszás

A rájátszást 8 csapat alkotja, akik egy egynapos, egyenes ágas rendszerben megrendezésre kerülő kupán döntenek el, hogy melyik 2 csapat jut be a verseny döntőjébe. A párosítások a megyei döntőn alkalmazott BO3 rendszerben kerülnek megrendezésre. (Lásd: 2.2.2)

Párosítások és időpontok:

- 2020.12.12 – 12:00 – TOP8 - #1. párosítás

- 2020.12.12 – 15:00 – TOP8 - #2. párosítás
- 2020.12.12 – 18:00 – TOP8 - #3. párosítás
- 2020.12.12 – 21:00 – TOP8 - #4. párosítás

- 2020.12.13 – 17:00 – TOP4 - #1. párosítás
- 2020.12.13 – 20:00 – TOP4 - #2. párosítás

2.4.1. Rájátszás sorsolása

A rájátszás sorsolása véletlenszerű módon lesz kisorsolva, figyelembe véve a csapatok csoportkörben elért végső helyezését. Csoportban 1. helyen végzett csapat, csak csoport 2. csapatot kaphat, és csak olyat, aki nem szerepelt a saját csoportjában.

2.4.2. Oldalválasztás

2.4.2.1. Oldalválasztás TOP8

Az 1. mérkőzésen az a csapat, amelyik magasabb pozíciót ért el a saját csoportjában 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.

2.4.2.2. Oldalválasztás TOP4

Abban az esetben, ha csoportkörös eredmények alapján nem eldönthető az oldalválasztás joga a versenybírók véletlenszerűen kisorsolják azt.

2.5. Döntő

A döntőbe jutott csapatok külön tájékoztatás fognak kapni a verseny ezen szakaszával kapcsolatban.

2.5.1. Döntő időpontja és formátuma

A MCS LoL döntő, 2020. December 19-én kerül megrendezésre BO5 formátumban. Pontos részletekkel a döntős csapatok külön tájékoztatást kapnak.

2.5.2. Formátum és oldalválasztás

A döntő Bo5 formátumban kerül megrendezésre. Az 1, 3., 5. mérkőzésen a magasabban seedelt (csoportkörben előrébb végzett) csapat dönthet, hogy melyik oldalon szeretne kezdeni, míg a 2. és 4. mérkőzésen az alacsonyabban seedelt csapaté a jog, hogy eldönthesse melyik oldalt választja.

Amennyiben ezen kritérium alapján ez nem eldönthető, a versenyadminok külön fogják kommunikálni az oldalválasztás rendszerét.

2.6. Oldalválasztás határideje és kommunikációja

Az adott forduló első mérkőzésére, legkésőbb 2 órával a mérkőzés kezdete előtt, az adott égtáj számára létrehozott Discord szobában szükséges leírni a választott oldalt.

Adott fordulón belül a rákövetkező mérkőzésekre annak a csapatnak, akinél a választás joga van, az előző mérkőzés végétől számítva 5 perc áll rendelkezésére, hogy a dedikált Discod szerveren kommunikálja melyik oldalon szeretne kezdeni.

3. Mérkőzés menete

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

3.1. Megyei selejtezők

1. Battlefy chaten kapcsolatfelvétel az ellenfél játékosával
2. A Battlefy meccs adatlap alapján Tournament Code kimásolása
3. Tournament Code beillesztése a játékkliensbe
4. Lobbiba beállítások ellenőrzése
5. Mérkőzés elindítása
6. Mérkőzés után az eredmény automatikusan regisztrálására kerül a versenyplatformon
7. Győzelem esetén csatlakozás a következő lobbiba

3.2. Megyei döntők / csoportkör / rájátszás

Onnantól kezdve, hogy egy játékos továbbjutott a megyei döntőbe, köteles folyamatosan jelen lenni és kommunikálni az erre a célra létrehozott Discord szerveren. A mérkőzések ettől a ponttól csak és kizárólag versenybírók engedélyével indulhatnak.

3.3. Kliens és szerver

Minden mérkőzésnek az EU Nordic & East szerveren kell mennie.

4. Átigazolások rendszere

A verseny teljes egésze, alatt egy adott csapatnak 3 alkalommal lesz lehetősége a csapat felállításán változtatást végezni, amiből maximálisan két alkalommal élhet ezzel a lehetőséggel. Alkalmanként, maximum 1 játékos cseréje engedélyezett, tehát egy csapat a verseny egésze alatt maximum 2 játékost cserélhet.

4.1. Lehetséges átigazolási időszakok

Egy csapat csak az alább listázott intervallumokban folyamodhat játékoscseréhez:

- Megyei selejtezők és a megyei döntők között (Október 11. – Október 13. között)
- A csoportkör 2. és 3. fordulójában (November 16. – November 19. között)
- A csoportkör vége és a rájátszás kezdete között. (December 6. – December 9. között)

4.2. Átigazolás bejelentésének módja

A csapat köteles a játékoscserét a dedikált égtáj szerinti Discord csoportban bejelenteni, majd privát csatornákon versenyadmin engedélyét kérni a csere lehetőségével kapcsolatban. A csere csak akkor történhet meg, amint egy versenybíró azt szöveges formában jóváhagyta.

4.3. Új játékosra vonatkozó korlátozások

A csapatban csak olyan játékos igazolható, aki:

- Nem tagja más MCS LoL versenyen aktívan versenyző csapatnak (Pl.: Csoportkörben nem lehetséges másik csoportkörben versenyző csapatból igazolni)
- Megfelel a nemzetiségi/életkori/csapat tartózkodási helyre vonatkozó szabályozásoknak.

5. Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó általános szabályok

5.1. Mérkőzés előtt

5.1.1. Pontosság a selejtezők alatt

Minden csapatnak 20 perc áll rendelkezésére, hogy megjelenjen az adott mérkőzésen. (Mérkőzés időpont +20 perc). Ha csak egy vagy kettő játékos hiányzik egy csapatverseny esetén, az admin engedélyezhet még néhány percet.

5.1.2. Pontosság a csoportkör alatt

Minden mérkőzésnek legkésőbb pontosan akkor kell elkezdődni, ahogyan az az előzetes ütemezés szerint kommunikálva lett.

Minden játékosnak legkésőbb a meccsoldalon kiírt időpontig meg kell kell érkeznie a lobbiba. . Esetlegesen a megelőző meccs csúszása/korábbi vége miatt ez az időpont változhat, ezt a mérkőzés Battlefy felületén és Discordon admin fogja definiálni.

A lobbiba való megérkezés büntetése: Minden megkezdett 5 perc után 1 ban elvesztésére kerül sor, amíg 20 perc le nem telik. Ekkor a meccset a nem megjelenő csapatnak kötelező feladnia és (no-show) nem megjelentként lesz elkönyvelve a mérkőzés.

5.1.3. Előkészületek

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 gördülőkény lebnyoltása érdekében.

- Ellenőrizzétek, hogy rendesen van-e beállítva a lobbiba
- Bizonyosodjatok meg arról, hogy minden játékos készen áll. Egy csapatjátékban, mindenrésztvevő csak egy Battelfy 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.

5.1.4. Játékiók / Summoner Name

Minden ligában szereplő, vagy selejtezőn résztvevő játékos köteles hozzáadni a jelenlegi játékbeli nevét a Battlefy profiljához, 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 Battlefy profiljához.

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.

5.1.5. 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.

5.1.6. Placeholder

Placeholder használata csak a megyei selejtező fázisban engedélyezett, megyei döntőkben és azon túl már nem. Ez esetben kötelező tájékoztatnod az ellenfél csapatot a) Battlefy chat vagy b) Játékon belüli chat használatával mielőtt a játék elkezdődne. 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.

5.1.7. 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

Tournament Draft módban a pause funkció használata csak különlegesen indokolt esetben engedélyezett, ilyen például a kifagyás. Egy pause nem tarthat tovább 10 percnél. Ennél hosszabb igénybevétel esetén, engedélyt kell kérni a versenybíróltól, ha ez nem teljesül a mérkőzés folytatódik. Játékos kifagyásnál engedélyezett a pause használata. Minden más esetben mindkét 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 hossza eléri a 10 percet és a meghosszabbításra engedély nem lett adva úgy folytatni kell a mérkőzést. A pause nem megfelelő használata kizáráshoz vezet. 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.

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. Illegális tevékenységek

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

5.2.5. Nézők (Spectators)

Spectator meghívása 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 meccset közvetíteni, a játékos azt nem utasíthatja vissza. Csak olyan spectatorok meghívása javasolt, akikben megbíztok.

5.3. Mérkőzés végén Meccs Média

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. Amennyiben egy admin munkáját akadályozza a rosszul elnevezett mérkőzés média büntetőpontot szabhat ki, azonban ez nem adhat okot a másik csapatnak az óvásra

5.3.1. Screenshot készítése

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. Amennyiben a forduló végétől számított 1 órán belül egyik csapat sem tölt fel screenshotot, abban az esetben mindkét csapat 1-1 minor büntetőpontot kap.

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. Játékosok jogai és kötelezettségei

A játékos elfogadja a szervezők által összeállított programot, és vállalja, hogy a Megyék Csataja League of Legends versennyel kapcsolatos kapcsolatos valamennyi saját szervezésű (válogatások, sajtótájékoztatók, fotózások, döntő stb.) és egyéb promóciós rendezvényen (sajtszereplések, médiaesemények, rendezvények stb.) részt vesz. A Versenyző kifejezett hozzájárulását adja ahhoz, hogy a verseny során a versenyzőről készült fotó, grafika, hang – és videofelvételek, valamint ezek

állóképei a Szervező a verseny weboldalán, a megyei siteokon, továbbá online és nyomtatott sajtótermékeiben, azok közösségi oldalain (Facebook, Instagram, Youtube stb.) valamint az Esport1 Kft online és nyomtatott sajtótermékeiben és azok közösségi oldalain nyilvánosságra kerüljenek.

A versenyző tudomásul veszi, hogy a verseny során felhasznált vizuális tartalmakat Szervező és Lebonyolító archívumában megőrzi.

A Szervező a verseny döntésmechanizmusáról, az értékelés módjáról részletes tájékoztatást ad a versenyzőnek. Versenyző kijelenti, hogy a verseny eredményét, az értékelést, a zsűri döntési jogkörét nem kritizálja, a verseny eredményeit elfogadja.

A versenyző kijelenti, a verseny teljes ideje alatt betartja a Szervező és Lebonyolító versennyel kapcsolatos utasításait.

Versenyző kijelenti, hogy a Szervezőre, Lebonyolítóra a verseny támogatóira, versenybírókra hátrányos kijelentést nem tesz, továbbá kijelenti, hogy a verseny Szervezőjének szabályzatait betartja.

A Szervező a verseny döntésmechanizmusáról, az értékelés módjáról részletes tájékoztatást ad a versenyzőnek. Versenyző kijelenti, hogy a verseny eredményét, az értékelést, a zsűri döntési jogkörét nem kritizálja, a verseny eredményeit elfogadja.

Amennyiben a játékos bármilyen ok miatt nem tud részt venni a versenyen, úgy a helyét a következő fordulóban az a versenyző veszi át, aki az addig elért eredmények alapján a következő továbbjutó lenne, ebben az esetben a kiesett játékos kártérítési igénnyel nem élhet a Szervezővel, vagy Lebonyolítóval szemben.

A verseny győztese vállalja, hogy a döntő napjától számított 1 (egy) éven keresztül nem vesz részt olyan reklám, PR vagy kommunikációs kampányban, amely a főszponzor vagy a Szervező, avagy Lebonyolító érdekeit sértik. Erről előzetesen írásban egyeztet Szervezővel.

6.3. Kizárások

Amennyiben a verseny során a versenybírók tudomására jut, hogy a játékos nem felel meg a versenyszabályzatban foglalt feltételek vagy kötelezettségek bármelyikének, a Szervező azonnali hatállyal kizárhatja a versenyzőt. A Szervező fenntartja a jogot az eset kivizsgálására és akár a játékos azonnali kizárására, amennyiben a játékos a verseny zavartalan lebonyolításával összeférhetetlen magatartást tanúsít. A versenybírók 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 kivizsgálja és akár a játékos azonnal kizárja. A szervező felhívja a figyelmet arra, hogy ebben a körben bizonyítási eljárást nem folytat le, fenntartja a jogot arra, hogy a verseny menetének befolyásolását a rendelkezésre álló adatok alapján meggyőződése alapján bírálja el.

6.3.1. Kizárások lehetséges okai

A Versenyzőt a Szervező kizárja a **Versenyből** ha:

- ha a versenyre történő jelentkezésekor nem töltötte be a 16. életévét
- a verseny bármelyik fordulójában bármely okból nem lehet felvenni a versenyzővel a kapcsolatot;

- 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 fényképfelvételek Szervező általi elkészítéséhez, közzétételéhez nem járul hozzá
- ha a verseny kezdete előtt, továbbá annak tartama alatt a jelen Szabályzat bármely pontját megsérti.

6.4. 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.

6.5. Bizalmasság, titoktartás

Az óvások, vagy bármilyen beszélgetés a MCS hivatalos versenybíróival/szervezőivel vagy adminisztrátorokkal folytatott egyéb levelezés tartalmát szigorúan bizalmasnak kell tekinteni. Ezeknek a publikációja a MCS szervezőinek beleegyezése nélkül nem engedélyezett.

6.6. Etikai kódex

Minden csapat és játékos beleegyezik abba, hogy megfelelő és tiszteletteljes módon viselkedjen más csapatok és játékosok felé. Illetve a közvetítők, adminisztrátorok és nézők felé. Bármilyen fajta zaklatásról azonnal szólni kell liga adminisztrátoroknak. A zaklatás magában foglalja, de nem korlátozódik a nemi identitásra és kifejezésre, az életkorra, a szexuális irányultságra, a fogyatékososságra, a fizikai megjelenésre, a testméretre, a fajra és a vallásra vonatkozó támadó állításokat vagy tevékenységeket.

A zaklatás olyan dolgokat is jelent, mint a nyilvános helyeken megjelenő szexuális képek, szándékos megfélemlítés, követés, fotózás vagy felvétellel való zaklatása, nem helyénvaló fizikai érintkezés és nem kívánt szexuális figyelem.

Ezek a korlátozások nem csak a csapatokra és a játékosokra vonatkoznak, hanem minden egyes, a liga egyik szakaszában részt vevő vagy jelenlévő személyre. Bárki, aki megszegi ezt a magatartási kódexet, büntethető, beleértve a kiutasítást és esetleg büntetőeljárást.

6.7. 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 az adminisztrátorok eldönthetik, hogy a meccs újra játszásra kerüljön közvetítéssel együtt vagy sem.

6.7.1. Saját játék közvetítése

A saját játék közvetítése a megyei selejtezők alatt csak MCS szervezők által adott overlay használatával engedélyezett. Alapszakasztól kezdődően saját játék közvetítése nem engedélyezett.

6.8. Nick nevek

A nick nevek nem tartalmazhatnak szponzort, illetve az általános nick nevekre vonatkozó Battlefy szabályzás érvényes.

Csoportköről kezdődően egy játékos Battlefy nickneve, játékiók neve és Discord nevének a könnyebb azonosíthatóság jegyében mindhárom platformon meg kell egyeznie. Kismértékű eltérés engedélyezett.

6.9. Csapat név

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

6.9.1. Csapaton való változtatások

Bármilyen változtatás a csapaton csak a versenybírók jóváhagyásával lehetséges.

6.9.2. Csapat pótlása

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

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

6.9.3. 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.

6.10. Meccs óvás

6.10.1. Definíció

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

6.10.2. Meccs óvás szabályai

6.10.2.1. Határidő az óvásra

Legkésőbb 12 órával a mérkőzés menetrend szerinti kezdése után van lehetőség óvás nyitására.

6.10.2.2. Az óvás tartalma

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

Egyszavas, nem kifejtett óvások elutasításra kerülhetnek. Például egy egyszerű „csalnak” nem tekinthető óvásnak.

6.10.2.3. Az óvásban lévő személyek

Az óvás során mindig csak egy játékos írhat, válaszolhat az óvásra csapatonként.

6.10.2.4. Az óvásban való viselkedés

Szigorúan tiltott az óvás során bármilyen nem az etikai kódex szerinti viselkedés. Ennek figyelmen kívül hagyása büntető pontokhoz vezethetnek.

6.10.2.5. Óvás formája

Óvást benyújtani csak és kizárólag Discord beszélgetés formájában lehetséges benyújtani ahol a csoportban résztvevőként jelen kell lenni egy versenybírónak és az ellenfél csapatkapitányát. Ezek után az óvás tartalmát minden esetben a megfelelő bizonyítékokkal szükséges alátámasztani. Egyéb más kommunikációs platformokon (Pl.: Discord privát chat) való mérkőzésóvás benyújtása nem lehetséges.

6.11. Elérhetőség

Minden csapatnak a kijelölt kapcsolattartójának 24 órán belül a megadott email címen rendelkezésre kell állnia a MCS média partnereinek.

7. Nyeremények

A verseny végső szakaszában, a csapatok számára a következő pénzdíjazások kerülnek kiosztásra:

- 1.helyezett: 500 000 Ft
- 2.helyezett: 200.000 Ft

8. Szerzői és felhasználási jogok

A Megyék Csataja LOL versenynek szervezői jogának tulajdonosa a Mediaworks Hungary Zrt. A Szervező előzetes és kifejezett jóváhagyása nélkül tilos a versennyel kapcsolatos bármilyen tartalom felhasználása, publikálása, terjesztése, módosítása, továbbítása. Ugyanez vonatkozik a versenyről készült embléma, logó, grafika, fotó, hang- és videofelvétel, valamint ezek állóképeinek felhasználására is. A versenyző a Mediaworks Hungary Zrt.-re, mint felhasználóra ruházta visszavonhatatlanul, kizárólagosan, teljeskörűen és korlátozásmentesen a verseny során a versenyzőről készült fotó, grafika, hang – és videofelvétel, valamint ezek állóképeire (a továbbiakban: Mű) vonatkozó valamennyi, a Szerzői jogról szóló 1999. évi LXXVI. törvényben (Sztj) meghatározott vagyoni jogát, az ott felsorolt összes felhasználási forma vonatkozásában.

8.1. Adatvédelem és adatkezelés

A Mediaworks kiemelten fontosnak tartja a versenyben részt vevő természetes személyek, mint adatkezeléssel érintettek információs önrendelkezési joga tiszteletben tartását, továbbá személyes adataik védelmét.

A MCS League of Legends versenyen való részvétellel a versenyben részt vevő természetes személy önkéntes és kifejezett hozzájárulását adja ahhoz, hogy a Szervező az alábbi adatait, az alábbi célra és jogalapon kezelje:

Adat típus:	Cél:	Jogalap:	Időtartam:
MCS LoL versenyben részt vevő természetes személy neve	<ul style="list-style-type: none"> Verseny sikeres megszervezése és lebonyolítása, az abból fakadó jogok és kötelezettségek teljesítése Versenyben részt vevő azonosítása Versenyben való részvétel, Versenybenben részt vevő értesítése 	az érintett önkéntes hozzájárulása	1 év
MCS LoL versenyben részt vevő természetes személy születési helye, ideje	<ul style="list-style-type: none"> Verseny sikeres megszervezése és lebonyolítása, az abból fakadó jogok és kötelezettségek teljesítése Versenyben részt vevő azonosítása, Versenyben való részvétel, Versenybenben részt vevő értesítése 	az érintett önkéntes hozzájárulása	1 év
MCS LoL versenyben részt vevő természetes személy lakcíme, tartózkodási helye	<ul style="list-style-type: none"> Versenyben sikeres megszervezése és lebonyolítása, az abból fakadó jogok és kötelezettségek teljesítése Versenyben részt vevő azonosítása, Versenyben való részvétel, Versenyben részt vevő értesítése 	az érintett önkéntes hozzájárulása	1 év
MCS LoL versenyben részt vevő természetes személy csapatának neve	<ul style="list-style-type: none"> Versenyben részt vevő azonosítása, Versenyben való részvétel, 	az érintett önkéntes hozzájárulása	1 év
MCS LoL versenyben részt vevő természetes személy e-mail címe, telefonszáma	<ul style="list-style-type: none"> Versenyben sikeres megszervezése és lebonyolítása, az abból fakadó jogok és kötelezettségek teljesítése Versenyben részt vevő értesítése 	az érintett önkéntes hozzájárulása	1 év
MCS LoL versenyben részt vevő természetes személyről készült fénykép és videófelvétel	<ul style="list-style-type: none"> Versenyben sikeres megszervezése és lebonyolítása, az abból fakadó jogok és kötelezettségek teljesítése Versenyben részt vevő azonosítása, Versenyben való részvétel 	az érintett önkéntes hozzájárulása	hozzájárulás visszavonásáig
MCS LoL versenyben értékelést leadó felhasználó e-mail-címe	<ul style="list-style-type: none"> Versenyben értékelést leadó felhasználó azonosítása 	az érintett önkéntes hozzájárulása	1 év
MCS LoL versenyben résztvevő természetes személy játékiók azonosítója	<ul style="list-style-type: none"> Versenyben értékelést leadó felhasználó azonosítása Versenyben való részvétel 	az érintett önkéntes hozzájárulása	1 év

A versenyben részt vevő természetes személy tájékoztatást kérhet az őt érintő adatkezelésről, kérelmezheti a rá vonatkozó adatok helyesbítését, törlését (kizárólag a verseny után) vagy kezelésének korlátozását, és tiltakozhat az ilyen személyes adatok kezelése ellen. A tájékoztatásra, helyesbítésre, törlésre vonatkozó bejelentéseket és kérelmeket az alábbi elérhetőségeken teheti meg a Szépségversenyben részt vevő, mint adatkezeléssel érintett természetes személy:

Mediaworks Hungary Zrt.,
 1082 Budapest, Üllői út 48.,
 adatakezeles@mediaworks.hu

Ha a versenyben részt vevő természetes személy, a szervező és lebonyolító – adatkezelési tájékoztatásra, helyesbítésre, törlésre vonatkozó - döntéseivel nem ért egyet, valamint ha

jogellenes adatkezelést tapasztal, polgári pert is kezdeményezhet. A per elbírálása a törvényszék hatáskörébe tartozik. A versenyben részt vevő természetes személy a személyes adatok kezelésével kapcsolatos jogai megsértése miatt a Nemzeti Adatvédelmi és Információszabadság Hatósághoz is fordulhat jogorvoslatért.

A Nemzeti Adatvédelmi és Információszabadság Hatóságot a Pályázó az alábbi elérhetőségeken érheti el:

- cím: 1125 Budapest, Szilágyi Erzsébet fasor 22/c
- postacím: 1530 Budapest, Pf.: 5.
- telefon: +36 (1) 391-1400
- fax: +36 (1) 391-1410
- e-mail: ugyfelszolgalat@naih.hu
- honlap: naih.hu