



**FEATURING  
ROCKET  
LEAGUE®**

**OGEX 2023 E-sport Open**  
**Rocket League 1v1**  
**Játékspecifikus szabályzat**

## Tartalomjegyzék

<b>1 Kiemelt szabályok</b>	<b>3</b>
1.1 Alapszabályok	3
1.2 Fogalmak	3
1.3 Résztvevők	3
1.4 Életkor	3
1.5 Nemzetiségi szabályok	4
1.6 Azonosítás	4
1.7 Játékfiókok	4
1.8 Regisztrációs folyamatok	4
1.9 Eltiltások	4
1.9.1 A játék általi eltiltások	4
1.9.2 További megkötések	4
1.10 Játékfiók használata, regisztráció érvényessége	5
1.11 Kommunikáció	5
<b>2 Verseny lebonyolítása</b>	<b>5</b>
2.1 Területi selejtezők	5
2.1.1 Formátum	5
2.1.2 Területi selejtezők időpontjai	5
2.1.3 Kiemelések	6
2.2 Területi döntők	6
2.2.1 Formátuma	6
2.2.2 Halasztási lehetőség	7
2.2.3 Helyezések	7
2.3 Helyszíni döntő	7
2.3.1 Formátum	7
2.3.2 Időpont	7
2.3.3 Első nap menetrendje	7
2.3.4 Második nap menetrendje	7
<b>3 Általános szabályok</b>	<b>7</b>
3.1 Közösségi közvetítésekre vonatkozó szabályok	7
3.1.1 Megjelenítésbeli kötelezettség	7
3.1.2 Külső observer használata	8
3.2 Nem közvetített mérkőzésekre vonatkozó szabályok	8
3.2.1 Játékszerver adatai	8
3.2.2 Játékszerver régiója	8
3.2.3 Lehetséges résztvevők a szerveren	8
3.2.4 Beállítások ellenőrzése	8
3.2.5 Késői megjelenés	8
3.2.6 Technikai problémák esetén alkalmazott teendők	8
3.2.7 A selejtezők platformja	9
3.3 Közvetített mérkőzésekre vonatkozó szabályok	9
3.3.1 Játékszerver adatai	9
3.3.2 Választható arénák	9
3.3.3 Eredmény bejelentése	9
3.3.4 Technikai problémák esetén alkalmazott teendők	9
3.4 Játékosnevek, -logók, -avatárok, és -márkák korlátozásai	10
<b>4 Nyeremények</b>	<b>10</b>
4.1 Területi döntő	10
4.2 Helyszíni döntő	10
<b>5 Médiamegjelenések</b>	<b>10</b>
<b>6 Egyéb rendelkezések</b>	<b>11</b>
6.1 Kiadói kapcsolat	11
6.2 Pótló játékos	11
<b>7 Szabályzat módosítása, változáskövetés</b>	<b>11</b>

# 1 Kiemelt szabályok

## 1.1 Alapszabályok

Az **OGEX 2023 E-sport Open – Rocket League 1v1** (továbbiakban: verseny, bajnokság) állomásaira az ebben a dokumentumban foglalt játékspecifikus szabályzaton felül a Magyar E-sport Szövetség (továbbiakban: HUNESZ) általános szabályzatai érvényesek. Ezen dokumentumok:

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

## 1.2 Fogalmak

**Best of X:** Azt jelenti, hogy a játékosok legfeljebb X mérkőzést játszanak le egymás ellen. Az a játékos, amelyik az adott darabszámú mérkőzés legalább a felét megnyeri (egészre felfelé kerekítve), az nyeri meg az egész Best of X-et.

**Mérkőzés:** Egyetlen 5 perces játék.

**Page-Playoff Single Elimination:** Hasonló a kieséses rendszerhez, annyi különbséggel, hogy az eltérő kiemelési sorrend, illetve a sajátos formátum miatt bizonyos játékosok eltérő fordulóban játsznak le az első szettjüket, mint az 1. forduló.

**Round Robin:** Klasszikus csoportkör, amikor egy adott csoportban lévő minden játékos játszik minden, ugyanazon csoportban lévő ellenfele ellen.

**Seed / Seeding:** Kiemelési sorrend, az erőssorrend papíron történő eldöntése.

**Single elimination:** Egyenes kieséses rendszer, ahol az első vereséggel véget ér a játékos szereplése (kivéve ha ez elődöntőben történik még ÉS bronzmérkőzés lebonyolítására sor kerül).

**Szett:** A Best of 3 / 5 / 7 megnevezése.

## 1.3 Résztvevők

Mindenkit, aki a bajnokság lebonyolításában aktívan részt vesz, a továbbiakban szervezőknek hívjuk.

Mindenkit, aki a bajnokság mérkőzésein a helyezésekért és a nyereményekért küzd, a továbbiakban *játékosoknak* hívjuk.

Azokat a személyeket, akik a mérkőzéseken nem vesznek részt játékosként, viszont a játékosokkal szorosan együtt dolgoznak, a továbbiakban *stábtagnak* hívjuk. Például: menedzser, edző

## 1.4 Életkor

A OGEX 2022 E-sport OPEN különböző szakaszain csak 14 évnél idősebbek vehetnek részt. A 14 és 18 év közötti játékosoknak kötelező legkésőbb a kupa kezdetéig szülői beleegyezést e-mailen ([verseny@hunesz.hu](mailto:verseny@hunesz.hu)) úton eljuttatni a szervezők felé. A kitöltendő dokumentumok a HUNESZ hivatalos oldalán letölthetőek.

## 1.5 Nemzetiségi szabályok

A versenyre csak magyar állampolgárok nevezhetnek. Magyar állampolgárnak számít, minden olyan személy, aki azt a hatályos magyar jogszabályoknak megfelelő dokumentumokkal igazolni tudja. Kettős állampolgárság esetén a részvétel szintén engedélyezett, amennyiben az a megfelelő dokumentumokkal igazolva van.

## 1.6 Azonosítás

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

## 1.7 Játékfiókok

A verseny egésze alatt, egy játékos kizárólag egy játékfiókkal versenyezhet. Ezen belül Epic Games ID név változtatása csak speciális esetben, előzetes engedélykérés-sel lehetséges.

Azon játékosok, akiknek a fiókja a játékon belüli kitiltásban részesült, úgy abban az esetben a kitiltás jelen versenyre is vonatkozik.

## 1.8 Regisztrációs folyamatok

A játékosok kötelesek a regisztrációs folyamatokat a következők szerint betartani:

1. Regisztráció a versenyplatformon
2. Csatlakozás a HUNESZ Intercom Discord szerverre.
3. Nevezés megerősítése a versenyplatformon közvetlen a kupa előtt.

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 Eltiltások

Egy adott napon csak egy területi selejtezőre lehetséges nevezni. Ezen szabály megszegése esetén a szervezők fenntartják a jogot a játékos nevezésének törlésére a selejtezőről, ezalatt értve a csak egy selejtezőre meghagyott nevezést, vagy az összes nevezés törlését. Ezután a játékos újból leadhatja nevezését bármelyik selejtezőre.

Az a játékos, aki egy területi selejtezőn a TOP2-ben végzett, így továbbjutott a területi döntőbe, annak lejátszásáig újabb területi selejtezőn nem vehet részt, illetve amennyiben a területi döntőt megnyeri, és ezáltal a nagydöntőbe továbbjut, abban az esetben a továbbiakban nem indulhat területi selejtezőn. Aki tehát a területi döntőből vesztesen kerül ki, nevezhet a jövőbeli területi selejtezőkre.

### 1.9.1 A játék általi eltiltások

A versenyen nem vehet részt olyan játékos, aki a játékban (Rocket League) eltiltását tölti a selejtezők ideje alatt. Tehát amennyiben korábbi, a OGEX 2023 E-sport OPEN selejtezőhöz nem köthető szabályszegésért lett kiadva az eltiltás, az ugyanúgy érvényes a OGEX 2023 E-sport OPEN versenyekre is.

### 1.9.2 További megkötések

A verseny tisztasága érdekében a versenyben nem vehetnek részt indulóként a verseny szervezésében vagy lebonyolításában közreműködő ügynökségek tulajdonosai, vezető

tisztségviselői, alkalmazottai és mindezen személyeknek a Ptk. 8:1. § (1) bekezdés 1. pontja szerint meghatározott közeli hozzátartozói.

### 1.10 Játékfiók használata, regisztráció érvényessége

Minden játékos köteles hozzáadni a Start.gg fiókjához a pontos Epic Games azonosítóját, vagy más platform esetében az annak megfelelő azonosítót. Ha egy játékos hiányzó, vagy rosszul megadott azonosítóval játszik, akkor a játékos figyelmeztetésben részesül és köteles pontosítani azt. Amennyiben ennek nem tesz eleget és több fordulón keresztül is pontatlanul megadott játékkeresővel versenyez, úgy a játékos kizárásban fog részesülni.

### 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 formában. Minden kiemelten fontos és végleges információt ezen csatornán keresztül közöl a szervezőség. Használt cím: [verseny@hunesz.hu](mailto:verseny@hunesz.hu)
- **HUNESZ Intercom Discord:** Elsődlegesen a nyílt selejtezők alatt használatos játékos és versenybíró közötti direkt segítségnyújtás céljából, illetve a zárt selejtező és az offline esemény koordinációja végett használatos azoknak akik továbbjutnak. Elérhető: <http://discord.gg/N4YSHEJ4Tm>
- **Start.gg versenyplatform:** A nyílt selejtezők alatt a játékosok közötti direkt kommunikációra ad lehetőséget

## 2 Verseny lebonyolítása

### 2.1 Területi selejtezők

A OGEX 2023 E-sport OPEN területi selejtezőire korlátlan számban nevezhetnek a játékosok. A végső lebonyolítás annak függvénye, hogy a selejtező kezdete előtt 15 perccel mennyi játékos erősítette meg a nevezését. A selejtező a nevezett játékosok számától függetlenül az adott napon kerül megrendezésre, halasztásra nincs lehetőség. A megrendezésre kerülő területi selejtezőkből 2-2 játékos jut tovább a területi döntőbe, ahonnan a győztes játékosok (így összesen 20) jut tovább a helyszíni döntőbe.

#### 2.1.1 Formátum

A selejtezőkön a nevezők számától függetlenül egyenes kieséses (Single Elimination), vagy alsó-felső ágas (Double Elimination) rendszer lesz alkalmazva Best of 5 szettben, a területi döntőbe való továbbjutásért pedig Best of 7 szettet szükséges játszani.

#### 2.1.2 Területi selejtezők időpontjai

A verseny területi selejtezői a következő időpontokban kerülnek megrendezésre:

Területi selejtező	Időpontja	Kezdés (CEST)
Fejér / Zala / Vas	2023.09.02	14:00
Hajdú-Bihar / Szabolcs-Szatmár-Bereg	2023.09.16	14:00
Csongrád-Csanád / Bács-Kiskun	2023.09.23	14:00
Baranya / Tolna	2023.09.24	14:00
Jász-Nagykun-Szolnok / Győr-Moson-Sopron / Békés	2023.10.01	14:00
Veszprém / Komárom-Esztergom	2023.10.14	14:00

Borsod-Abaúj-Zemplén / Nógrád / Heves	2023.10.29	14:00
Somogy / Pest / Budapest	2023.11.04	14:00

### 2.1.3 Kiemelések

A selejtezőkön a kiemelési sorrend véletlenszerűen lesz elkészítve.

## 2.2 Területi döntők

A területi döntő célja, hogy meghatározza, melyik játékos juthat be a helyszíni nagydöntőbe. Ezen verseny fázisok mindig a rendezvény napján lesznek lejátszva, úgy hogy a játékosok otthoni környezetből versenyezhetnek, tehát a rendezvény helyszínén fizikálisan nem szükséges megjelenni. Kivételt képez ez alól a Pest és Budapest területi selejtező győztese, ahol a játékosok helyszíni döntő csoportkörének kezdete előtt, helyszínen szükségesek lejátszani a területi döntőt.

Vármegye/főváros	Vármegyeszékhely	Rendezvény napja
Fejér	Székesfehérvár	2023.09.08
Zala	Zalaegerszeg	2023.09.13
Vas	Szombathely	2023.09.14
Hajdú-Bihar	Debrecen	2023.09.20
Szabolcs-Szatmár-Bereg	Nyíregyháza	2023.09.21
Csongrád-Csanád	Szeged	2023.09.25
Bács-Kiskun	Kecskemét	2023.09.26
Baranya	Pécs	2023.09.29
Tolna	Szekszárd	2023.09.30
Jász-Nagykun-Szolnok	Szolnok	2023.10.05
Békés	Békéscsaba	2023.10.06
Győr-Moson-Sopron	Győr	2023.10.12
Veszprém	Veszprém	2023.10.26
Komárom-Esztergom	Tatabánya	2023.10.28
Borsod-Abaúj-Zemplén	Miskolc	2023.11.02
Nógrád	Salgótarján	2023.11.03
Heves	Eger	2023.11.07
Somogy	Kaposvár	2023.11.10
Pest	Pest	2023.11.25
Budapest	Budapest	2023.11.25

A területi döntők (Pest vármegye és Budapest kivételével) minden helyszínen 16:00-ás kezdéssel kerülnek megrendezésre. A játékosoknak, akik területi döntőn részt vesznek, legkésőbb a hivatalosan kiírt időponthoz képest 30 perccel játékra készen kell állniuk.

### 2.2.1 Formátuma

A területi döntők Best of 7 formátumban kerülnek lejátszásra.

### 2.2.2 Halasztási lehetőség

A területi döntőket pontosan a kitűzött időpontban kell lejátszani, azoknak halasztására nincsen lehetőség.

### 2.2.3 Helyezések

A területi döntő győztese továbbjut a nagydöntőbe, míg a vesztes kiesik, de folytathatja a versenyzést a következő területi selejtezőn (ha van még hátra verseny).

## 2.3 Helyszíni döntő

A helyszíni döntőre a 20 területi döntő győztese kerül meghívásra, akik 2023. november 25. és november 26.-án egy kétnapos offline rendezvény keretein belül dönthetik el, hogy ki lesz a verseny végső győztese.

### 2.3.1 Formátum

A 20 játékos 4 darab 5 fős csoportba kerül beosztásra. Az első körben így csoporton belül egymás ellen játszanak Best of 5 mérkőzéseket. A csoportok TOP3 helyezettjei (így összesen 12 játékos) továbbjutnak a rájátszásba.

Innentől Best of 5 mérkőzések kerülnek lejátszásra. A TOP4 játékos részt vehet az elődöntőben, majd a két vesztes bronzmeccset játszik, a győztesek pedig döntőznek. Az elődöntőtől kezdve a mérkőzések Best of 7 formátumúak.

### 2.3.2 Időpont

A nagydöntő az OGEX 2023 eseményének budapesti helyszínén kerül megrendezésre 2023. November 25-26-án.

### 2.3.3 Első nap menetrendje

Az első napon kerül lejátszásra a Pest vármegyei, illetve a Budapesti területi döntő, ezek győztesei bejutnak a nagydöntőbe, így összesen 20 fővel megkezdődik a csoportkör. Előzetes sorsolás után 4 darab 5 fős csoportot alakítunk ki, párhuzamosan megkezdődnek a mérkőzések, mindenki játszik a csoportján belül mindenkivel.

A csoportkör végén minden csoport TOP3 játékosa jut tovább az egyenes kieséses szakaszba, mely a 2. napon kerül lejátszásra

### 2.3.4 Második nap menetrendje

A második napon a nyolcaddöntővel kezdődnek a küzdelmek, ezt követően következnek a negyeddöntők, majd a két elődöntő, a két vesztes bronzmérkőzése és a végül a döntő.

## 3 Általános szabályok

### 3.1 Közösségi közvetítésekre vonatkozó szabályok

Egy játékos közvetítheti a saját mérkőzéseit, ha azok nem valamely alábbi szakaszba tartoznak:

- Területi döntő
- Nagydöntő

#### 3.1.1 Megjelenítésbeli kötelezettség

A saját játék közvetítése a nyílt selejtezők alatt csak a verseny szervezői által biztosított overlay használatával engedélyezett.

Minden játékos aki saját szemszögből közvetíti a versenyt, köteles legalább 60 másodperc késleltetést rakni a közvetítésre. Ezen szabályzati pont be nem tartása enyhébb esetben figyelmeztetéshez, olyan esetekben, ahol pedig emiatt konkrét visszaélés történik, akár alapértelmezett vereséghez, vagy hosszabb eltiltáshoz is vezethet.

### 3.1.2 Külső observer használata

Külső szemlélő általi közvetítés nem engedélyezett!

## 3.2 Nem közvetített mérkőzésekre vonatkozó szabályok

### 3.2.1 Játékszerver adatai

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

- **Aréna:** DFH Stadium
- **Játékosok száma:** 1v1
- **Bot Difficulty:** No Bots
- **Mutators:** No mutators
- **Szerver:** Europe
- **Csatlakozás:** Név / jelszó.

### 3.2.2 Játékszerver régiója

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

### 3.2.3 Lehetséges résztvevők a szerveren

A nem közvetített mérkőzéseken a játékszerverre csak az az 1-1 játékos csatlakozhat, aki le fogja játszani a mérkőzéseket. Sem stábotag, sem más személy nem lehet a szerveren. Mérkőzéseken belül cserélni nem lehet, ugyanannak a három játékosnak kell lejátszania a teljes Best of 3 / 5 / 7 találkozót.

Kivételt jelent ezen szabály alól, ha az ellenfél ezt engedélyezte. Ez esetben a szervezők jóváhagyása is szükséges.

### 3.2.4 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 játékos figyelmét. Ha egy mérkőzés vagy szett rossz beállításokkal került lejátszásra, úgy annak a végeredménye hivatalos.

### 3.2.5 Késői megjelenés

Ha a mérkőzés hivatalos időpontjához képest 12 percen belül nem jelenik meg egy játékos, úgy automatikus vereségnek kerül elszámolásra a találkozó számukra. A megjelenő fél a késés tényét 12 perc várakozás után jelezheti a szervezőknek.

### 3.2.6 Technikai problémák esetén alkalmazott teendők

Amennyiben bármely játékos 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.
  - 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.

### 3.2.7 A selejtezők platformja

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

## 3.3 Közvetített mérkőzésekre vonatkozó szabályok

### 3.3.1 Játékszerver adatai

Képernyőre kerülő mérkőzések esetén a játékszervert a szervezők készítik el. A szerver nevét és jelszavát a versenyplatform biztosítja a versenyzők részére. A szerverre ugyanúgy csak az az 1-1 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.

### 3.3.2 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)
- Deadeye Canyon (Oasis)
- DFH Stadium
- Forbidden Temple
- Neo Tokyo
- Salty Shores (Night)
- Sovereign Heights
- Utopia Coliseum (és bármely alternatívája)
- Urban Central (és bármely alternatívája)
- Wasteland (Night)

#### 3.3.2.1 Teljesítmény probléma 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.

### 3.3.3 Eredmény bejelentése

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

### 3.3.4 Technikai problémák esetén alkalmazott teendők

#### 3.3.4.1 Online mérkőzés esetén

Amennyiben bármely játékosnál 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.
  - 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.

#### **3.3.4.2 Offline mérkőzés során**

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

### **3.4 Játékosnevek, -logók, -avatárok, és -márkák korlátozásai**

- Mindenjátékos köteles olyan név alatt indulni, mely nem sért másokat nemi, vallási, nemzetiségi hovatartozásában.
- A név, logó nem személyesíthet meg más játékost, közszereplőt, szervezőt, vagy bármely más személyt.
- A szervezők fenntartják a jogot, hogy megváltoztassák egy játékos nevét, logóját, illetve megtagadják egy játékos szerepeltetését, amennyiben úgy ítélik meg, hogy ezen szabálypont valamely részének nem felel meg.

## **4 Nyeremények**

A bajnokság nyereményalapja és eloszlása összesen nettó 2 700 000 Forint, melyek a következőképpen kerülnek elosztásra.

### **4.1 Területi döntő**

Minden területi döntőnek a győztese nettó 100 000 Forint nyereményben részesül, emellett kvalifikációt nyer a helyszíni döntőre

### **4.2 Helyszíni döntő**

- 1. helyezett: 350 000 Forint
- 2. helyezett: 200 000 Forint
- 3. helyezett: 100 000 Forint
- 4. helyezett: 50 000 Forint

## **5 Médiamegjelenések**

Minden játékosnak 72 órán belül a regisztrációkor megadott e-mail címen rendelkezésre kell állnia a OGEX 2023 Esport OPEN verseny médiapartnereinek. Ezentúl azon játékosoknak, akik továbbjutnak a verseny helyszíni döntőjére, szükség esetén extra médianapon szükség megjelenni. Ezen média aktivitások mellőzése szituációtól függően a versenyből való kizárással, eltiltással, illetve az addig megszerzett pénznyeremény elvesztésével is büntethető.

## 6 Egyéb rendelkezések

### 6.1 Kiadói kapcsolat

A versenyt semmilyen módon nem szponzorálja, támogatja, adminisztrálja, illetve ahhoz semmilyen köze nincs a Rocket League fejlesztőjének, a Psyonix-nek. A játékosok és a játékosok saját magukról kiadott személyes információit a verseny szervezői kezelik, nem a Psyonix.

### 6.2 Pótló játékos

Ha egy játékos elhagyja a verseny bármely szakaszát, vagy valamilyen módon kiesik, akkor a versenybírók fenntartják a jogot a játékos pótlására. Ezt a következő sorrendiség alapján lehetséges:

- egy korábbi szakasz eredményei alapján egy másik játékost hívnak meg
- egy külön kvalifikációt rendeznek a hely kitöltésére
- nem pótolják a helyet egyéb okokból (Pl.: idő, strukturális gondok miatt a pótlás nem lehetséges)

## 7 Szabályzat módosítása, változáskövetés

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.