



Tolna Megyei Esport Kupa 2023

Rocket League

Versenykiírás

Hatályos: 2023.01.16-tól
Utoljára frissítve: 2023.01.22.

Tartalom

1.	Tolna Megyei Esport Kupa (TMEK) Rocket League	3
2.	ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK	4
3.	PLATFORM	7
4.	NEVEZÉS ÉS RÉSZVÉTELI FELTÉTELEK	7
5.	LEBONYOLÍTÁS	8
6.	JÁTÉKOS- ÉS CSAPATNÉV, LOGO	9
7.	NYEREMÉNY	10
8.	IN-GAME SZABÁLYOZÁSOK	10
9.	FEGYELMI SZANKCIÓK, SZABÁLYSZEGÉS	11
10.	SZERZŐI JOGOK	12
11.	A VERSENY SZELLEMI ALKOTÁSA ÉS A VERSENYZŐ PROFIL ANYAGAI ...	13
12.	KIZÁRÁS	14
13.	A SZERVEZŐ FELELŐSSÉGÉNEK KIZÁRÁSA ÉS KORLÁTOZÁSA	14
14.	EGYÉB RENDELKEZÉSEK	16

Tolna Megyei Esport Kupa Versenykiírás – Rocket League

1. Tolna Megyei Esport Kupa (TMEK) | Rocket League

- 1.1 A verseny kiírója és szervezője az ESZI Esport Games és az Angyal-hívó Egyesület (továbbiakban: „**Szervezők**”)
- 1.2 Szervezők elérhetőségei:
E-mail: hello@tolnaesport.hu
Weboldal: tolnaesport.hu
Facebook: facebook.com/tolnaesport
Instagram: instagram.com/tolnaesport
Discord: discord.com/invite/kSeKUdvVKf
- 1.3 A verseny neve: Tolna Megyei Esport Kupa | Rocket League. A verseny rövidített elnevezése: TMEK RL (továbbiakban: „**Verseny**” vagy „**Kupa**”).
- 1.4 A Verseny kategóriája: megyei kupa
- 1.5 A Verseny alapjául szolgáló videójáték: Rocket League (játékkidő: Psyonix), (a továbbiakban „**Játék**”)
- 1.6 A Verseny kategóriája a versenyzők száma szerint: **csapatverseny**
- 1.7 A Verseny (azaz a Kupa) három részből áll:
 - a) Csoportkör
 - b) Egyenes kieséses szakasz
 - c) Final four.
- 1.8 A Verseny helyszíne: Online és Pécsi Tudományegyetem Kultúratudományi, Pedagógusképző és Vidékfejlesztési Kar, 7100 Szekszárd Rákóczi utca 1.
- 1.9 A Verseny hivatalos honlapja: www.tolnaesport.hu (továbbiakban: „**Honlap**”)
- 1.10 A Versenyen a jelen Versenykiírásban foglaltak szerint, érvényes nevezéssel rendelkező csapat vehet részt (továbbiakban „**Csapat**”). A Csapatot csak egy középiskolában tanuló diákok alkothatják (továbbiakban: „**Versenyző**”).
- 1.11 A Versenyző köteles a mérkőzéseit saját maga lejátszani, helyettesítésre semmilyen körülmények között nincs lehetőség. A Versenyző is, és a Csapat is súlyos szabálysértést követ el abban az esetben, amennyiben az

online fordulóban nem ő maga játssza le a mérkőzéseit, hanem ehhez más magánszemély segítségét, közreműködését veszi igénybe. A fenti szabályszegés azonnali kizárással jár a Versenyből. A kizárásról a szervezők dönthetnek.

2. ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

- 2.1 A Kupa mérkőzéseinek lebonyolítása, beleértve azok teljeskörű előkészítését, és a mérkőzéseket követően felmerülő utólagos feladatok elvégzését is, az Admin (a továbbiakban „**Admin**”) feladata. Az Admin feladata továbbá, hogy (I.) a mérkőzések eredményét a Szervező adatbázisban rögzítse, (II.) az adatbázist folyamatosan naprakészen vezesse, és (III.) a Kupa versenyjegyzőkönyvét (a továbbiakban „**Versenyjegyzőkönyv**”) folyamatosan vezesse és a Kupát, illetve a fordulókat követően véglegesítse.
- 2.2 Az Admin köteles a mérkőzések során a mérkőzések rendjét fenntartani, figyelemmel kísérni az esetleges fegyelmi vétségeket és más rendkívüli eseményeket, köteles ezeket a Versenyjegyzőkönyvben rögzíteni.
- 2.3 Az Admin jogosult és egyben köteles szóban vagy írásban (írásbeli megrovás) figyelmeztetni a Versenyzőt, illetve a Csapatot (a Csapatkapitányon keresztül), amennyiben valamely cselekmény az Admin megítélése szerint Szabályszegést valósít meg.
- 2.4 Az Admin általános jogkörrel jár el a jelen pontban foglalt feladatokkal kapcsolatosan. Az Admin a jelen Versenykiírásban foglalt kommunikációs platformokon kommunikál és kapcsolatot tart a Csapatokkal és a Versenyzőkkel a mérkőzések során és azon kívülis.
- 2.5 Az Admin munkáját Staffok segíthetik, akiket az Admin jelöl ki erre a feladatra. Az Staffok munkáját az Admin irányítja, őket utasíthatja. A Staffoknak a Szervező Elnök és Alelnök közvetlenül is adhat utasításokat.
- 2.6 A Csapatok a mérkőzést a Platform által kijelölt kezdési időpontban kezdik meg. A mérkőzések beosztásáról és kezdő időpontjáról, vagyis a mérkőzésnaptárról a Platform e-mailben külön nem tájékoztatja a Versenyzőket. A Versenyzők a mérkőzések időpontját időről időre megtekinthetik a Platform felületén. A Versenyzőnek a fenti e-mail küldés funkciót önmagának kell beállítani a Platformfelületén. A Szervező külön értesítést, e-mail, üzenetet vagy emlékeztetőt nem küld a Versenyzőknek a mérkőzések időpontjáról. A Versenyzőt terheli a felelősség azzal

kapcsolatosan, hogy a mérkőzései időpontját nyomon kövesse és ezen időpontokban elérhető legyen. A Csapatkapitány köteles meggyőződni arról, hogy a csapatában lévő Versenyzők tudnak a mérkőzések időpontjáról, és szükség esetén köteles a megfelelő információkat szóban vagy írásban továbbítani a Versenyzőknek.

- 2.7 Amennyiben a Csapat legkésőbb a mérkőzés kijelölt kezdési időpontját követő 15 (tizenöt) perc elteltével bármely okból nem áll készen a mérkőzés megkezdésére és a mérkőzést nem kezdi meg, úgy a mérkőzést automatikusan a másik Csapat számára kell jóváírni, azaz a másik Csapat tekinthető az adott mérkőzés győztesének. A fentiek igazolása érdekében, annak a Csapatnak a Csapatkapitánya, aki a fenti mulasztással nem érintett köteles képernyőképet (printscreen) készíteni és a Szervező-nek e-mail formájában vagy a Discord kommunikációs platformon keresztül elküldeni.
- 2.8 A Versenyző a Játékot a mérkőzés közben megállíthatja vagy jelezheti a Játék megállítása iránti igényét, amennyiben erre egészségügyi ok, internetkapcsolat hiánya vagy gyenge minősége, hardware probléma vagy más nyomós ok szolgál. A Versenyző köteles a Játék megállítást megindokolni még a megállítást megelőzően vagy azt követően. Amennyiben a megállítást oka nem orvosolható a megállítástól számított 10 percen belül, akkor a mérkőzést folytatni nem tudó Versenyző helyett a Csapat cserét állíthat be a mérkőzésbe. Amennyiben a Csapat a mérkőzést a megállítást követően nem tudja folytatni, a győzelmet a másik Csapatnak kell jóváírni.
- 2.9 A Szervező bármikor jogosult a Verseny egyes részeit online helyett offline módon megrendezni (vagyis a Kupa egyes részeit offline rendezvény keretében bonyolítani le). A fentiekről és az offline rendezvény részleteiről a Szervező előzetesen, megfelelő időben tájékoztatja a Versenyzőket.
- 2.10 A Szervező a Honlapon és/vagy hírlevélben időről időre közzéteszi a Verseny eredményeit, és tájékoztatja a Versenyzőket a Verseny egyes szakaszainak a legfontosabb eseményeiről.
- 2.11 A Versenyző köteles az e-mail fiókját (beleértve a levélszemét fiókot) rendszeresen ellenőrizni, és biztosítani annak állandó, üzemszerű működését, és rendszeresen ellenőrizni a Platformtól, és a Szervező-től kapott e-mail üzeneteit.

2.12 A Csapat képviselőjében, a Csapatkapitányok e-mailben a Szervező központi e-mail címén, a Platformkommunikációs (chat) felületén és a Discord kommunikációs platformon kommunikálhatnak a Szervező-vel a Versenyt érintő operatív, lebonyolítási kérdésekben (más online platformokon a Versennyel kapcsolatos Csapatkapitány és a szervező közti kommunikáció nem folytatható). A Szervező a fenti ügyekben a nem Csapatkapitány Versenyzővel kommunikációt nem folytat (csak kivételes indokolt esetekben: pl. a Csapatkapitány akadályoztatása esetén). Érdemi kérelmek, érdemi észrevételek kizárólag e-mailben tehetőek meg.

2.13 Offline rendezvény esetén,

- a) a Verseny mérkőzései során a Versenyző köteles a Szervező által biztosított hardvert és szoftvert használni vagy előre bejelentett saját eszközét. A mérkőzés előtt 15 perc áll a Versenyző rendelkezésére az egér, billentyűzet és fejhallgató beállítására (szükség esetén telepítésére).
- b) a Szervező által biztosított hardverhez adathordozót, vagy bármilyen egyéb eszközt csatlakoztatni kizárólag a saját beállítások elvégzéséig szabad. A Versenyző saját eszközök (egér, billentyűzet, fejhallgató) használatára kizárólag a Szervező előzetes jóváhagyását követően jogosult. A Versenyző a mérkőzés során mobiltelefont, tabletet, laptopot, illetve egyéb hasonló eszközöket nem tarthat magánál, azokat köteles a Szervező által kijelölt helyen leadni vagy a Szervező által kijelölt személy részére átadni.
- c) a mérkőzés kijelölt időpontban történő megkezdése előtt a Szervező ellenőrzi az érintett hardvereket, a Játék beállításait, valamint a Versenyző által esetlegesen használt saját eszközöket. A mérkőzések során a Versenyzők harmadik személyekkel nem kommunikálhatnak.
- d) amennyiben az offline rendezvény során bármely Versenyző neki felróható okból lecsatlakozik a Játékról (mérkőzésről), úgy a mérkőzést automatikusan jóvá kell írni a másik Csapatnak, azaz a másik csapat lesz a mérkőzés győztese. Amennyiben a lecsatlakozás a Versenyzőnek fel nem róható

okból történt és a Versenyző nem tud 10 (tíz) percen belül újra csatlakozni, úgy a Szervező dönt arról, hogy a mérkőzés visszaállítható-e az eredeti pontra vagy annak közeli állapotára. Amennyiben a mérkőzés az eredeti pontra vagy annak közeli állapotára nem állítható vissza, úgy a Szervező az eset körülményeinek mérlegelésével dönthet úgy, hogy elrendeli-e a mérkőzés újrakezdését. Vita esetén a Szervező az eset körülményeinek figyelembevételével maga dönti el, hogy a lecsatlakozás a Versenyzőnek felróható okból következett-e be.

- e) amennyiben a Szervező vagy az offline rendezvény szervezői másként nem rendelkeznek, Versenyzők saját ételt és italt nem vihetnek a számítógépekhez, telefont nem használhatnak, zenét nem hallgathatnak.

3. PLATFORM

3.1 Platform:

- a) A Verseny a Battlefy platformon kerül lebonyolításra.
- b) A Battlefy platform az alábbi linkkel érhető el:
<https://battlefy.com/tolna-megyei-esport-kupa>
(továbbiakban: „**Platform**”).
- c) A Versenyen való részvétel céljából – a nevezést megelőzően – a Versenyző köteles a Platformon az ott írtak szerint regisztrálni és a Platform által alkalmazott szerződéses feltételeket elfogadni és betartani.
- d) A Versenyen való részvétel céljából – a nevezést megelőzően – a Versenyző köteles a Discord kommunikációs platformon az ott írtak szerint regisztrálni és a Discord által alkalmazott szerződéses feltételeket elfogadni és betartani.
- e) A Versenyen való részvétel céljából – a nevezést megelőzően – a Versenyző köteles Epic Games fiókot létrehozni.

4. NEVEZÉS ÉS RÉSZVÉTELI FELTÉTELEK

4.1 A Versenyre kizárólag Csapatok jelentkezhetnek.

4.2 A verseny **nevezési időszaka:**

a) 2023. február 01. 00:00 órától 2023. március 04. 14:00 óráig.

4.3 Jelentkezés: bit.ly/tmekrl

4.4 A Verseny nevezési időszakát a Szervező közleményben adja ki. A Szervező a nevezési időszak változtatásának jogát fenntartja.

4.5 A nevezésre csak és kizárólag a nevezési időszakban kerülhet sor a jelen Versenykiírásban foglaltak szerint.

4.6 Minden Csapat legalább 2 fő Versenyzőt köteles nevezni a Versenyre. Egy Csapat maximum 3 főt nevezhet a Versenyre (a 3 fő benevezett Versenyző esetén 1 fő cserét külön meg kell jelölni).

4.7 Egy Csapatban kizárólag ugyanazon iskolában tanuló diákok szerepelhetnek (ami a cserékre is vonatkozik). Másik iskolában tanuló versenyző szerepeltetése nem lehetséges.

4.8 Nem nevezhet a Versenyre olyan Versenyzővel rendelkező Csapat, amely Versenyzője az alábbi platformok egyikén csalásért aktív bannal rendelkezik: Challengermode, Battlefy, FACEIT, ESL, ESEA, CEVO, Steam, Epic Games. A fenti tilalom a ban létrejöttétől számított 2 (két) évig áll fenn. Azonnali és mérlegelés nélküli, a Versenyről történő kizárást von maga után, amennyiben bármely Csapat a fenti rendelkezést megszegi. Amennyiben a Versenyt követően derül fény a fenti tilalom megszegésére, a Csapat eredményeit a Szervező utólag és automatikusan törli.

4.9 Egy Versenyző egyszerre csak egy Csapatban nevezhet és versenyezhet. Csapatváltásra a Verseny ideje alatt nincs lehetőség.

4.10 Nevezési díj nincs, a Verseny ingyenes.

4.11 A Versenyző a Versenyre vulgárisnak, sértőnek minősülő, vagy egyébként a Szervező által egyéb indokolt okból elfogadhatatlannak minősített játékosnévvel (nickname) nem nevezhet. A Versenyzőnek a Játékban használt játékosneve (nickname) a Verseny során nem változtatható meg.

5. LEBONYOLÍTÁS

5.1 A Tolna Megyei Esport Kupa időpontja (a verseny kezdete):

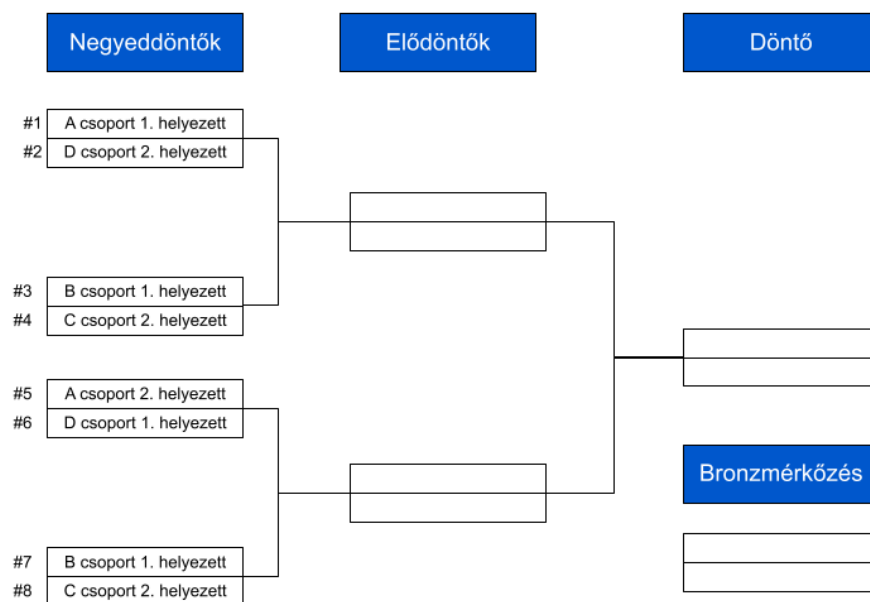
a) 2023. március 04. 14:00.

5.2 Menetrend:

a) 1. csoportmérkőzés 14:00

- b) 2. csoportmérkőzés 14:30
- c) 3. csoportmérkőzés 15:00
- e) 4. csoportmérkőzés 15:30
- f) 5. csoportmérkőzés 16:00
- g) Negyeddöntő 16:30

5.3 A Platform a Csapatokat véletlenszerű gépi sorsolással osztja be csoportokba. A továbbjutók az alábbi ábra szerint jutnak be a rájátszásba:



5.4 A csoportmérkőzések és a rájátszás szakaszai a döntő kivételével Bo3, a döntő Bo5 formátumú.

5.5 Az egyik Csapat meg nem jelenésével az ellenfél jut tovább automatikus győzelemmel.

6. JÁTÉKOS- ÉS CSAPATNÉV, LOGO

6.1 A szervezők fenntartják a jogot, hogy bármelyik játékos, csapat nevét vagy logóját megváltoztassák, amennyiben az sérti a következő szabályokat:

- a) Hasonlóságot vagy azonosságot mutat olyan márkával, védjeggyel, amelyet az adott személy nem birtokol.
- b) Harmadik félhez tartozó jogokat sért, és nincs írásos engedély a használatához.
- c) Olyan valós személyt utánoz, aki nem azonos a játékkal
- d) Diszkriminatív nevek, ideértve bármilyen etnikumra, nemzetiségre, nemre, vallásra, szexuális hovatartozásra vonatkozó utalás bármilyen nyelven.

7. NYEREMÉNY

7.1 A Verseny során helyezést elért csapatok nyereménye később lesz meghatározva.

8. IN-GAME SZABÁLYOZÁSOK

8.1 A Versenyzők beállításai:

- a) **Egyedi fájlok:** minden egyedi fájl használata tiltott, beleértve az egyedi modelleket, modifikált textúrákat és hangokat.
- b) **Illegális szoftveres és hardveres eszközök:** a játék grafikájának vagy textúrájának megváltoztatása driverek, vagy egyéb eszközök segítségével tilos. Ezenkívül tiltott még mindenfajta overlay, amely a rendszer teljesítményét mutatja és/vagy méri a játék során. Az FPS számot mutató eszközök engedélyezettek.

8.2 Mérközéssel kapcsolatos szabályok

- a) **Nicknév és team tag:** minden Versenyző köteles azt a nicknevet használni, amellyel a Versenyre benevezett.
- b) **Versenyzők száma:** a mérkőzés csak akkor kezdődhet el, ha a Versenyzők száma mindkét csapatban pontosan két fő. Ez a szabály csak a mérkőzés kezdeténél jelenlévő Versenyzők számára vonatkozik.
- c) **Cserék:** a csapatoknak lehetősége van nevezni egy cserét. Ezáltal egy mérkőzés (értsd: széria, azaz a BO1/BO3 egésze) során maximum egy csere engedélyezett. Lecserélt Versenyző is visszajöhet a szerverre, ez nem minősül újabb cserének.

8.3 Versenyzőkiesés: Ha egy játékos az egyik mérkőzés alatt kiesik a szerverről, a mérkőzést folytatni kell. Amennyiben a játékos visszacsatlakozik, a mérkőzés zavartalanul mehet tovább. Ha a következő mérkőzésre sem tud megjelenni, csere lehetséges.

8.4 Specifikus szabályok

- a) **In-game viselkedés:** a Versenyzők részére tilos a viselkedés minden olyan formája, amely nem felel meg az általános etikai normáknak.
- b) **Meg nem jelenés (no show):** a mérkőzés kezdő időpontja előtt 5 perccel minden Versenyző köteles megjelenni a szerveren. Ha egy Csapat előre tudja, hogy nem képes lejátszani a mérkőzését, akkor a Csapatkapitány köteles azt előre jelezni az Admin felé.
- c) **Szerverek:** A szervereket mindig a magasabban rangsorolt csapat (alacsonyabb számú) hozza létre. Kivétel ez alól, ha a mérkőzést közvetítik. Abban az esetben az Observer hozza létre a szerveret és hívja meg a csapatkapitányokat.
- d) **Saját játék közvetítése:** a saját játék közvetítése belső nézetből csak a Szervező által adott overlay használatával engedélyezett. Külső nézetből streamelni tilos, azt csak a hivatalos csatornán engedélyezett. A közvetítéshez 3 perc késleltetés hozzáadása ajánlott, ellenkező esetben az óvás joga elvész.

8.5 Eredmény leadása: Az eredmény leadása csak a mérkőzés befejezése után lehetséges. Abban az esetben, ha egy csapat a befejezés előtt ad le eredményt, sportszerűtlenül viselkedik és kizárható. A végeredményt a final scoreboard képernyőképével kell igazolni és azt feltölteni.

8.6 Interjú a mérkőzés után: A mérkőzések után (főleg az elődöntők, bronzmérkőzés, döntő) a szervezők fenntartják a jogot, hogy a nyertes csapatból megszólaltassanak egy embert, aki nyilatkozik a csapata nevében.

9. FEGYELMI SZANKCIÓK, SZABÁLYSZEGÉS

9.1 Az Admin jogosult írásban **írásbeli megrovást** adni a Versenyzőnek vagy a Csapatnak abban az esetben, amennyiben a Versenyző vagy a Csapat

megszegi a jelen Versenyszabályzatban foglaltszabályokat (különös tekintettel az in-game szabályozásra) vagy az RL sportágban követendő általános elvárásokat, standardokat, kötelező játébbeállításokat figyelmen kívül hagyja vagy a fair play, tisztelettudó viselkedés és az együttműködés alapvető szabályait megszegi (a továbbiakban együtt „**Szabályszegés**”).

- 9.2 Az írásbeli megrovás egy figyelmeztetést jelent az érintett Versenyző vagy Csapat részére arra vonatkozóan, hogy az irányadó szabályokat megszegte, és figyelemfelhívást jelent az érintett Versenyző vagy Csapat részére arra vonatkozóan, hogy jobban ügyeljen a szabályok követésére.
- 9.3 Súlyos Szabályszegés vagy ismételt Szabályszegés esetén az Admin jogosult arra, hogy az érintett Csapatot vagy Versenyzőt az adott mérkőzésről, legfeljebb az adott mérkőzésnapról kizárja. Versenyző kizárása esetén a Csapatba nevezett másik versenyző (csere) játékba állhat a kizárt Versenyző helyett (be nem nevezett, új Versenyző nem vonható be a Csapatba). Csapat kizárása esetén a kizárás ideje alatti mérkőzéseket az ellenfél Csapatnak kell jóváírni.
- 9.4 Az Admin egy Csapattal kapcsolatos írásbeli megrovás vagy kizárás esetén a csapatkapitányt tájékoztatja, Versenyzővel kapcsolatos írásbeli megrovás vagy kizárás esetén a Versenyző Csapatának csapatkapitányát és a Versenyzőt is tájékoztatja. Az Admin jelen pontban foglalt döntését írásban kell közölnie az érintettel (Discord vagy e-mail), és szóban is tájékoztatást ad.
- 9.5 Amennyiben a Szabályszegés súlya vagy mértéke indokolja, vagy a Szabályszegés olyan tárgyú, hogy az nem egyeztethető jelen Versenyszabályzattal, a Csapat kizárásra kerülhet.

10. SZERZŐI JOGOK

- 10.1 Offline rendezvény és az online mérkőzések esetén, a Szervező jogosult a Versenyről bármilyen audiovizuális felvétel készítésére vagy ilyen felvétel készítésének engedélyezésére és felhasználására, ideértve különösen a nyilvánossághoz való közvetítés jogát (például a Verseny streamelése vagy egyéb platformon vagy technikákkal történő közvetítése). Az audiovizuális felvételek jogtulajdonosa a Szervező.
- 10.2 Az online mérkőzések esetében a Versenyző kizárólag akkor jogosult a saját mérkőzéseinek (Csapata mérkőzéseinek) streamelésére vagy egyéb platformon vagy technikákkal történő közvetítésére, amennyiben a

Szervező ehhez előzetesen írásban hozzájárult. A hozzájárulást a Szervező részéről az Admin jogosult megadni vagy azt visszavonni. Amennyiben a Szervező vagy médiapartnere közvetíti a Versenyző mérkőzését élőben, akkor a Versenyző nem streamelheti a mérkőzését, illetőleg egyéb platformon vagy technikákkal történő közvetítés is szigorúan tilos.

- 10.3 Amennyiben az előző pontban foglaltak alapján a Versenyző jogosult a saját mérkőzésének streamelésére vagy egyéb platformon vagy technikákkal történő közvetítésére, abban az esetben a Versenyző köteles a Tolna Megyei Esport Kupa logóját és az erre a célra elkészített overlay-t a közvetítés során folyamatosan megjeleníteni.
- 10.4 A honlap egésze és/vagy részei szerzői jogi, valamint az egyéb irányadó jogszabályokban írt védelem alatt állnak és a Szervezőt valamennyi, az ilyen jogszabályok által biztosított jogosultság megilleti.

11. A VERSENY SZELLEMI ALKOTÁSA ÉS A VERSENYZŐ PROFIL ANYAGAI

- 11.1 A Versenyző a Versenyre történő nevezéssel kifejezetten elismeri, tudomásul veszi és hozzájárulását adja ahhoz, hogy a Szervező a Versenyző szerzői vagy egyéb jogi védelem alá eső szellemi alkotását/alkotásait – különösen ideértve a Verseny során a Versenyző által használt játékosnevet nickname-et, avatar-t, gamer tag-et vagy skin-t, előadóművészi tevékenységnek minősülő tevékenységét, a Versenyző által létrehozott adatbázist -, továbbá védjegyét (a továbbiakban mindezek együttesen: „**Versenyző Szellemi Alkotások**”) a Verseny lebonyolításához, a kapcsolódó promóciós és marketing tevékenységekhez, valamint a Verseny közvetítéséhez szükséges mértékben, időbeli és térbeli korlát nélkül, ingyenesen felhasználhassa.
- 11.2 A Versenyző a Versenyre történő nevezéssel szavatolja, hogy a Versenyző Szellemi Alkotások felhasználása harmadik személyek semmilyen szerzői vagy egyéb jogát nem sérti, a Versenyző az ebből eredő bármilyen jellegű költségért, kárért, igényért felelősséggel tartozik.
- 11.3 A Versenyző engedélyezi, hogy a Szervező a képmását, nevét, hangfelvételét, valamint háttértörténetét (a továbbiakban mindezek együttesen: „**Versenyző Profil Anyagok**”) felhasználhassa. Az ilyen felhasználás különösen kiterjed arra, hogy a Szervező a Versenyzőről a kijelölt Média Napon, illetve a Verseny és a Nyeremény átadása során kép-

és hangfelvételt készítse és azt bármilyen médiafelületen – különösen, de nem kizárólagosan közösségi média csatornáin – közzé tegye, valamint a Versenyzőt vagy a Versenyző Profil Anyagokat a Játékkal összefüggésben bármilyen módon és médiafelületen megemlítsse.

- 11.4 A Versenyző tudomásul veszi, hogy a jelen pontban írtak szerint a Versenyző Szellemi Alkotások és/vagy Versenyző Profil Anyagok felhasználására a Szervező jogosult, azonban nem köteles.

12. KIZÁRÁS

- 12.1 Amennyiben egy Versenyző egy mérkőzésen jogosulatlanul szerepel, akkor az adott mérkőzést automatikusan jóvá kell írni az ellenfél részére – azaz az ellenfél Versenyzőt vagy az ellenfél Csapatot az adott mérkőzés győztesének kell nyilvánítani – és a jogosulatlanul szereplő Versenyző (és Csapata) a Versenyből azonnali hatállyal kizárásra kerül. A kizárással kapcsolatosan véglegesen az Admin dönt.
- 12.2 A Versenyző tudomásul veszi és elfogadja, hogy amennyiben a Versenyből kizárásra kerül, a Szervező a nyilvánosság számára a Versenyző Versenyből történt kizárásának tényét a szükséges mértékben és módon kommunikálhatja a nyilvánosság felé és ezzel összefüggésben a Versenyző a Szervezővel szemben semmilyen igényt nem érvényesíthet.

13. A SZERVEZŐ FELELŐSSÉGÉNEK KIZÁRÁSA ÉS KORLÁTOZÁSA

- 13.1 A Játék technikai infrastruktúrájának tartalma, teljesítménye, üzenet- és adatátviteli-, valamint válaszadási sebessége a kiszolgáló technológia függvénye, és ezáltal ezeket kedvezőtlenül befolyásolhatja olyan, a Szervezőn kívülálló tényező, mint például (de nem kizárólagosan) kapcsolati hiba, a szerver számítógépek teljesítménye, a hálózati leterheltség, a hálózati torlódás, a lefedettség, valamint a biztonságos hálózati kapcsolat fenntartása. A Szervező az e pontban írtakból fakadó mindennemű felelősségét kizárja.
- 13.2 A Szervező nem felelős a Honlap használatának vagy a Versenyző Versenyen történő részvétele következményeként a Versenyző számítógépében, konzolján bekövetkezett hibáért, vírus által okozott kárért vagy bármilyen adatvesztésért, továbbá a számítógépéhez, illetve hálózatához való jogosulatlan hozzáférésért vagy bármilyen más harmadik személynek felróható vagy vis maior eseménnyel összefüggő kárért.

- 13.3 A Versenyző a Honlapot kizárólag saját felelősségére használja és a Versenyen kizárólag saját felelősségére vesz részt. A Szervező nem felel olyan általa gondatlanul okozott kárért, amely a Honlap használatából vagy a Versenyző Versenyen történő részvételéből ered.
- 13.4 A Szervező a Honlapon a Honlapról elérhető, harmadik személyek által elhelyezett tartalmakra és internetes oldalakra mutató linkeket helyezhet el. Ilyen esetben a Szervező a harmadik személyek által elhelyezett tartalmakért és internetes oldalakért semmiféle felelősséget nem vállal, és nem felel ezen oldalak tartalmának használatából eredő bármilyen kárért.
- 13.5 A Szervező kizárja a felelősségét a Honlap rajta kívülálló okokból történő meghibásodásáért, amely időtartam alatt a Honlap nem vagy korlátozottan használható, ugyanakkor haladéktalanul megtesz minden szükséges intézkedést annak érdekében, hogy a hiba okát mielőbb feltárja, illetve megszüntesse.
- 13.6 A Szervező kizárja a felelősségét minden, a Honlapot, illetve az azt működtető szervert ért külső támadások esetére. Tehát amennyiben a Honlapot, illetve szervert ért támadás folytán a Versenyzők téves rendszerüzeneteket kapnak nyereményeiket, a nyertes/nem nyertes státuszukat stb. illetően, úgy ezen esetekre a Szervező semminemű felelősséget nem vállal.
- 13.7 A nevezés során megadott adatok hiányosságáért/hibájáért (például névelírás, címelírás, téves vagy nem valós adat feltüntetése) és az ebből eredő esetleges egyéb következményekért a Szervező felelősséget nem vállal.
- 13.8 A Szervező nem felel azért, ha a Versenyző a Versenyen való részvétele eredményeként bármilyen harmadik személlyel–különösen sportszervezettel, munkáltatóval, támogatóval vagy szponzorral – fennálló megállapodását, szerződését – akár részben vagy egészben – megszegi vagy ilyen harmadik személyeknek bármilyen hátrányt okoz. Amennyiben ilyen harmadik személy bármilyen igénnyel lép fel a Szervezővel szemben, úgy a Versenyző köteles teljes mértékben mentesíteni a Szervezőt bármilyen igény, költség, teher, veszteség és kár alól.
- 13.9 A Platformmal kapcsolatos rendelkezések:
- a) A Szervező nem felel semmilyen a Versenyző által a Platform szerződéses feltételeinek megsértéséből eredő, a Platform által a

Versenyzővel szemben érvényesített bármilyen igény, követelés, kártérítés vagy jogkövetkezmény vonatkozásában. Amennyiben a Platform bármilyen igénnyel lép fel a Szervezővel szemben a Platform szerződéses feltételeinek Versenyző általi megsértéséből eredően, úgy a Versenyző köteles teljes mértékben mentesíteni a Szervezőt a Platform által érvényesített bármilyen igény, költség, teher, veszteség és kár alól.

- b) A Szervező nem felel semmilyen, a Platform szerződéses feltételeinek a Platform általi megszegéséből eredő, a Versenyzőt ért kárért, hátrányért, elmaradt haszonért vagy egyéb jogkövetkezményért vagy egyébként azért, ha a Platform a Versenyző Platformhoz való hozzáférését bármilyen oknál fogva megszünteti, felfüggeszti vagy törli.

14. EGYÉB RENDELKEZÉSEK

- 14.1 A Szervező jogosult a Verseny során lebonyolított minden mérkőzést rögzíteni, arról felvételt készíteni (online mérkőzések esetében és offline rendezvény esetében is).
- 14.2 Óvás esetén óvási díj nincs. Az óvást az Adminnak írásban, indokolással kell benyújtani jelen Versenykiírásban foglalt szabályok betartásával. Az óvással kapcsolatban az Admin dönt.
- 14.3 Offline rendezvény esetén a Verseny helyszínére történő utazást a Versenyző saját maga a saját költségére köteles megszervezni.
- 14.4 A Verseny célja az egészséges életmód, a sportolás előnyeinek bemutatása és nyilvánossággal történő megismertetése, egyúttal a környezettudatosságra és a fenntarthatóságra vonatkozó nevelés, valamint összességében a példamutatás a felnövekvő digitális nemzedéknek. A Versenykiírás jelen bekezdésben írtak szellemében és ezen értékek szem előtt tartásával került elkészítésre és közzétételre.
- 14.5 A Szervező a jelen Versenykiírás módosításának jogát legkésőbb a Verseny kezdési időpontjáig kifejezetten fenntartja, ide nem értve offline rendezvény esetén a Versenyhelyszínének meghatározását, melyet a Szervező legkésőbb a Verseny kezdetét megelőző 24. (huszonnegyedik)

óráig módosíthat. Továbbá indokolt esetben, a Verseny zavartalan lebonyolításának céljából a Szervező jogosult arra, hogy a jelen Versenykiírást a fentiekben meghatározott időpontokat követően is módosítsa továbbá, hogy a jelen Versenykiírásban, valamint a Szervezői Szabályzatokban nem szabályozott kérdésekben is kötelező erejű döntést hozzon. A Szervező kifejezetten fenntartja magának a jogot a jelen Versenykiírás bármilyen módon történő módosítására, ideértve a Versenykiírás visszavonását és/vagy a Verseny törlését is. Az erre vonatkozó tájékoztatást a Szervező a Verseny egyéb közleményeivel azonos nyilvánosságot biztosítva közzéteszi. A jelen pontban foglaltakat a Versenyző a Versenyre történő nevezéssel kifejezetten tudomásul veszi és elfogadja.

Jó játékot kívánunk!