



OGEX 2024 - EA Sports FC 24 Open

Játékspecifikus szabályzat

1 Kiemelt szabályok	4
1.1 Alapszabályok	4
1.2 Lebonyolítási struktúrák és azok szabályai	4
1.3 Életkor	4
1.4 Nemzetiségi szabályok	5
1.5 Azonosítás	5
1.6 Játékiók	5
1.7 Regisztrációs folyamatok	5
1.8 Eltiltások	5
1.8.1 A játék általi eltiltások	5
1.8.2 További megkötések	5
1.9 Játékiók használata, regisztráció érvényessége	6
1.10 Kommunikáció	6
2 Verseny lebonyolítása	6
2.1 Területi selejtezők	6
2.1.1 Formátum	6
2.1.2 Területi selejtezők időpontjai	7
2.1.3 Kiemelések	7
2.2 Területi döntők	7
2.2.1 Formátum	8
2.2.2 Halasztási lehetőség	8
2.2.3 Helyezések	8
2.3 Helyszíni döntő	8
2.3.1 Formátum	8
2.3.2 Időpont	8
2.3.3 Első nap menetrendje	8
2.3.4 Második nap menetrendje	8
3 Általános szabályok	9
3.1 Közösségi közvetítésekre vonatkozó szabályok	9
3.1.1 Megjelenítésbeli kötelezettség	9
3.1.2 Külső observer használata	9
3.2 Játékspecifikus beállítások	9
3.2.1 FC 24 Friendlies játékspecifikus beállítások	10
4 Egyéb szabályok	10
4.1 Mérkőzés bizonyítékok készítése	10
4.2 Mérkőzés bizonyítékok manipulálása	10
4.3 Nem megjelenés (noshow)	10
4.4 Szerver összeomlás	10
4.5 Disconnect	10
4.6 Diszkvalifikáció	10
4.7 Mérkőzés óvása	11
4.8 Szabályváltozások	11
4.9 Versenyből való kizárás	11
4.10 Közvetítéssel kapcsolatos szabályok	11
4.10.1 Közvetítés megtagadása	11
4.11 Pótló játékos	12
4.12 Médiamegjelenések	12
5 Nyeremények	12
5.1 Területi döntő	12
5.2 Helyszíni döntő	12
6 Változáskövetés	12

1 Kiemelt szabályok

1.1 Alapszabályok

Az **OGEX 2024 - EA Sports FC 24 Open** (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 Lebonyolítási struktúrák és azok szabályai

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

Best of 2: Két mérkőzés kerül lejátszásra, csak a rendes játékidő erejéig. A mérközéseken szerzett gólok számát összeadjuk, a több találatot szerző jut tovább.

Amennyiben a játékosok csupán egy mérkőzést játszanak egymás ellen, a hosztoló fél mindig az a játékos, aki a versenyplatform meccs oldalán a bal oldali pozíciót foglalja el.

Best of 3: A forduló két győzelemig tart. Amennyiben az adott mérkőzés döntetlennel végződik, úgy hosszabbítás és szükség esetén tizenegyes párbaj következik. Amennyiben a 2., vagy 3. mérkőzés is döntetlennel végződik, szintén ugyanez a procedúra. A rúgott-kapott gólok különbsége csak abból a szempontból releváns, hogy ki hosztolja a potenciális 3. mérkőzést.

Az első mérkőzés során a versenyplatform meccs oldalán bal oldalon szereplő játékos hostol, a második mérkőzés során a jobb oldalon szereplő játékos, esetleges harmadik mérkőzés esetén pedig az a játékos döntheti el, hogy ki hostoljon, aki a saját mérkőzését nagyobb különbséggel nyerte meg.

Amennyiben a játékosok ezen rendszert figyelmen kívül hagyják, esetleg más rendszerben döntenek el maguk között a továbbjutót, az a kupa késleltetésének minősül és a versenybírók a kupa időbeosztásának megtartása érdekében, szituációtól függően akár alapértelmezett győzelemben is részesíthetik az egyik felet, vagy mindkét játékost kizárhatják a versenyből.

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

1.3 Életkor

A verseny különböző szakaszain kizárólag 16 évnél idősebbek vehetnek részt. A 16 és 18 év közötti játékosoknak kötelező legkésőbb a kupa kezdetéig szülői beleegyezést e-mailes (verseny@hunesz.hu) úton eljuttatni a szervezők felé. A kitöltendő dokumentumok a HUNESZ hivatalos oldalán letölthetőek

1.4 Nemzetiségi szabályok

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

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 Játékfiókok

A verseny egésze alatt, egy játékos kizárólag egy játékfiókkal versenyezhet. Ezen belül a PSN Online ID, vagy Xbox Series X|S Gamertag név változtatása csak speciális esetben, előzetes engedély megadása esetén lehetséges.

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

1.7 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.

1.8 Eltiltások

Egy adott napon csak egy területi selejtezőre lehetséges nevezni. Ezen szabály megszegése esetén a versenybírók 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 és így tovább jutott a területi döntőbe, annak lejátszásáig újabb területi selejtezőn nem vehet részt, illetve amennyiben a területi döntőt megnyeri, és ezáltal a nagydöntőbe továbbjut, a továbbiakban nem indulhat területi selejtezőn. Aki tehát a területi döntőből vesztesen kerül ki, nevezhet a jövőbeli területi selejtezőkre.

1.8.1 A játék általi eltiltások

A versenyen nem vehet részt olyan játékos, aki a játékban (EA Sports FC 24) eltiltását tölti a selejtezők ideje alatt. Tehát amennyiben korábbi, az OGEX 2024 - EA Sports FC 24 Open selejtezőhöz nem köthető szabályszegésért lett kiszabva az eltiltás, az ugyanúgy érvényes a OGEX 2024 - EA Sports FC 24 Open versenyszakaszaire is.

1.8.2 További megkötések

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

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

1.9 Játékfiók használata, regisztráció érvényessége

Minden játékos köteles hozzáadni a Challengermode.com fiókjához a pontos PSN Online ID, vagy Xbox Series X|S Gamertag azonosítóját. Amennyiben egy játékos hiányzó, vagy rosszul megadott azonosítóval játszik, figyelmeztetésben részesül és köteles pontosítani azt. Amennyiben ennek nem tesz eleget és több fordulón keresztül is pontatlanul megadott játékkeresési adatokkal versenyez, úgy a játékos kizárásban részesül.

1.10 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
- **HUNESZ Intercom Discord:** Elsődlegesen a nyílt selejtezők alatt használatos játékos és versenybíró közötti közvetlen segítségnyújtás céljából, illetve a zárt selejtező és az offline esemény koordinációja végett használatos azoknak akik továbbjutnak. Elérhető: <http://discord.gg/N4YSHEJ4Tm>
- **Challengermode.com versenyplatform:** A nyílt selejtezők alatt a játékosok közötti közvetlen kommunikációra ad lehetőséget

2 Verseny lebonyolítása

2.1 Területi selejtezők

A verseny területi selejtezőire korlátlan számban nevezhetnek a játékosok. 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 folytathatják a versenyt a helyszíni döntőbe.

Az azonos időpontban megrendezésre kerülő területi selejtezők közül a játékos legfeljebb az egyikben vehet részt. Többszörös nevezés esetén a szervezők a játékos regisztrációját egy véletlenszerűen kiválasztott selejtező kivételével törlik, így csak egyetlen területi selejtező ágrájában fog szerepelni.

2.1.1 Formátum

A selejtezőkön a nevezők számától függően egyenes kieséses (Single Elimination - 33 játékosból), vagy vigaszágas (Double Elimination) rendszer kerül alkalmazásra Best of 2 mérkőzésekkel, a területi döntőbe való továbbjutásért pedig Best of 3 szettet szükséges játszani.

2.1.2 Területi selejtezők időpontjai

A verseny területi selejtezői az alábbi időpontokban kerülnek megrendezésre:

Területi selejtező	Időpontja	Kezdés (CEST)
Győr	2024.03.20.	18:00
Veszprém	2024.03.21.	18:00
Szolnok	2024.03.24.	14:00
Kaposvár / Pécs / Szekszárd	2024.03.31.	14:00
Kecskemét / Szeged / Békéscsaba	2024.04.07.	14:00
Székesfehérvár / Zalaegerszeg	2024.04.14.	14:00
Nyíregyháza / Debrecen	2024.04.21.	14:00
Miskolc / Eger / Salgótarján	2024.04.28.	14:00
Szombathely / Tatabánya	2024.05.05.	14:00
Pest	2024.05.11.	18:00
Budapest	2024.05.12.	18:00

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.

Vármegyeszékhely	Vármegye/főváros	Rendezvény napja
Győr	Győr-Moson-Sopron	2024.03.22.
Veszprém	Veszprém	2024.03.24.
Szolnok	Jász-Nagykun-Szolnok	2024.03.30.
Kaposvár	Somogy	2024.04.05.
Pécs	Baranya	2024.04.06.
Szekszárd	Tolna	2024.04.07.
Kecskemét	Bács-Kiskun	2024.04.12.
Szeged	Csongrád-Csanád	2024.04.13.
Békéscsaba	Békés	2024.04.14.
Székesfehérvár	Fejér	2024.04.20.
Zalaegerszeg	Zala	2024.04.21.
Nyíregyháza	Szabolcs-Szatmár-Bereg	2024.04.25.
Debrecen	Hajdú-Bihar	2024.04.26.
Miskolc	Borsod-Abaúj-Zemplén	2024.05.03.
Eger	Heves	2024.05.04.
Salgótarján	Nógrád	2024.05.05.
Szombathely	Vas	2024.05.11.
Tatabánya	Komárom-Esztergom	2024.05.12.

A területi döntők minden helyszínen 16:00-ás kezdéssel kerülnek megrendezésre. A területi döntőn résztvevő játékosoknak legkésőbb a hivatalosan kiírt időponthoz képest 30 perccel játékra készen kell állniuk.

2.2.1 Formátum

A területi döntők Best of 3 formátumban kerülnek lejátszásra.

2.2.2 Halasztási lehetőség

A területi döntőket pontosan a kitűzött időpontban kell lejátszani, azok 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 (amennyiben van még hátra verseny).

2.3 Helyszíni döntő

A helyszíni döntőre a 20 területi döntő győztese kerül meghívásra, akik 2024. május 18.-án és május 19.-én egy kétnapos offline rendezvény keretein belül dönthetik el, hogy ki lesz a verseny végső győztese.

2.3.1 Formátum

A helyszíni döntő formátum a későbbiekben kerül meghatározásra, melyről az érintettek tájékoztatásra kerülnek.

2.3.2 Időpont

A nagydöntő az OGEX 2024 eseményének budapesti helyszínén kerül megrendezésre 2024. május 18-19-én.

2.3.3 Pontszerzés

A helyszíni döntő során nyújtott teljesítmény alapján a játékosok pontokat szereznek. Az egyéb versenyeken is szereshető pontokkal történő összesítés alapján a legtöbb pontot szerző játékosok meghívást kapnak a HUNESZ Masters EA Sports FC 24 INVITATIONAL versenyre.

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 Saját közvetítés

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 késleltetéssel sugározni a közvetítést megjelenítő platformra. Ezen szabály be nem tartása enyhébb esetben figyelmeztetéshez, olyan esetekben, ahol 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 Játékspecifikus beállítások

Az OGEX 2024 - EA Sports FC 24 Open Ultimate Team Friendlies játékmódban kerül megrendezésre.

3.2.1 FC 24 Friendlies játékspecifikus beállítások

- **Difficulty Level:** World Class
- **Half Length:** 6 minutes
- **Stadium:** FEWC Stadium
- **Season:** Fall/Autumn
- **Time of Day:** Night
- **Pitch Wear:** None

3.2.2 Csapatépítésre/formációra vonatkozó korlátozások

A csapat összetétele szabadon alakítható korlátozás nélkül.

Nem alkalmazható 5, illetve 3 védő játékost tartalmazó csapatfelállítás. (Tiltott felállítás például: 5-2-2-1, 5-2-3, 5-4-1, 5-1-2-2, 5-2-1-2, 5-3-2, 3-5-2, 3-4-1-2, 3-4-2-1, 3-1-4-2, 3-4-3)

Minden nem szabályozott esetben az EA FC 24 játék gyári beállításait kötelező használni, különös tekintettel a taktikus védekezésre és a választható csapatfelállításokra.

Amennyiben egy játékos érzékeli, hogy ellenfele helytelen csapatkompozícióval lép pályára, köteles a mérkőzésből kilépni és a versenyplatformon keresztül késedelem nélkül jelezni a problémát a versenybíróknak. A mérkőzés lejátszása után óvást ezzel kapcsolatban már nem lehet kezdeményezni.

3.2.3 További beállítások a közvetített mérkőzéseken

Azokon a mérkőzéseken, amelyek hivatalosan közvetítve vannak, az alábbi játékspecifikus beállításokra külön szükséges figyelni, melyek teljesítésének elmaradása esetén figyelmeztetés, többszöri előfordulás esetén a játékos versenyből való kizárása történik:

- **Stadium volume:** 4
- **Commentary volume:** 0
- **Visszajátzások:** A megszerzett gólokat legalább 2 alkalommal vissza kell nézni.

- **Gamertag:** A játékbeli karakterek neve felett a játékos felhasználói fiókjának szükséges szerepelni (Player Name Bar).

4 Egyéb szabályok

4.1 Mérkőzés bizonyítékok készítése

Minden játékos köteles screenshotot készíteni a mérkőzés végi képernyőről, majd azt feltölteni a versenyplatform oldalára. Ezen felül a biztonság kedvéért kifejezetten ajánlott a mérkőzés közben is screenshotot készíteni, ahol látszódik az ellenfél játékióka neve (PSN Online ID, vagy Xbox Gamertag) és az aktuális eredmény.

4.2 Mérkőzés bizonyítékok manipulálása

A mérkőzés bizonyítékainak megmásítása, szerkesztése azonnali kizárást von maga után.

4.3 Nem megjelenés (no-show)

A közvetítésre kerülő mérkőzések időpontja előtt 45 perccel a játékosnak már elérhetőnek kell lennie.

Amennyiben a játékos nem áll készen a kezdésre 15 perccel a meghatározott idő után, akkor nem megjelentként tekintünk a játékosra. Ebben az esetben a versenybírók eldöntik, hogy a későbbiekben a mérkőzést újra lehet játszani vagy alapértelmezett győzelmet kell ítélni az ellenfélnek.

Készen állni egy mérkőzésre azt jelenti, hogy a játékos elfogadta a játékon belüli meghívást.

Olyan esetekben, ahol a 15 perces határidőig el lett fogadva a meghívás, de ezt követően valamilyen probléma miatt mégsem áll készen a játékos, a versenybíró helyzettől függően dönthet, hogy van-e lehetőség további várakozásra, vagy alapértelmezett vereséget kell ítélni a meg nem jelenő játékosnak.

4.4 Szerver összeomlás

Amennyiben az EA szerverei összeomlanak, a versenybíró egyéni elbírálás alapján dönthet az alábbiak közül:

A mérkőzések

- a) még az adott napon lejátszásra kerülnek, de egy későbbi időpontban, vagy
- b) lejátszásukra új időpont kerül kitűzésre.

4.5 Disconnect

Amennyiben a mérkőzés megszakad (internet/szerver probléma végett), a hátramaradt idő + 5 percet szükséges lejátszani a játékosoknak. Amennyiben döntetlen szituáció állna fenn (pl.: az egyik játékos az új mérkőzésen egyenlít és ezzel döntetlen az összesített állás), a játékosok kötelesek megvárni a mérkőzés végét és onnantól kezdve játszani a hosszabbítást.

Amennyiben a megszakadás előtti mérkőzésen a játékos szerzett már sárga/piros lapot, úgy azt az új mérkőzésen is szükséges megszereznie.

A hátralévő idő onnantól kerül számításra, ahonnan a mérkőzés ugyanazokkal a kondíciókkal folytatódik, mint a megszakadás előtt.

A mérkőzés szándékos elhagyása az adott széria automatikus elvesztésével jár.

4.6 Diszkvalifikáció

Annak érdekében, hogy a mérkőzések közötti csúszások időtartamát a minimálisra csökkentsük, a játékosok kizárására vonatkozó jogot a versenybírók fenntartják. Mindazonáltal csak súlyos eseteknél fordul elő ilyen döntés (pl.: egy játékos szándékosan akadályozza egy mérkőzés befejezését/lezárását). Kirívó esetekben az adott mérkőzésen részt vevő mindkét játékost érintheti a kizárás.

4.7 Mérkőzés óvása

Az óvás olyan probléma megoldására szolgál, amely egy mérkőzéssel, vagy annak kimenetelével, végeredményével kapcsolatos. Ilyen lehet szándékos sértegetés jelentése, vagy egyéb meccs közbeni szabálytalanságok jelentése.

Az óvás jelzését a versenybírók felé kell megtenni Discordon, vagy a versenyplatformon, erre a mérkőzés befejezésétől számított 15 perces határidővel van lehetőség. A határidő elteltével az óváshoz való jog elvész.

Az óvásnak tartalmaznia kell, hogy miért lett megnyitva, illetve minden olyan információt, amit tudni kell az esettel kapcsolatban, valamint konkrét bizonyítékokat amelyek alátámasztják a vádat.

4.8 Szabályváltozások

A szervező fenntartja a jogot, hogy a jelen szabálykönyvben felvázolt szabályokat módosítsa, további értesítés nélkül eltávolítsa. A versenybírók fenntartják maguknak a jogot, hogy a szabálykönyvben részletesen nem szereplő eseteket, valamint különös méltánylást érdemlő eseteket a fairplay és a sportszerűség fenntartásának érdekében egyénileg bírálják el.

4.9 Versenyből való kizárás

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

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

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

4.10 Közvetítéssel kapcsolatos szabályok

4.10.1 Közvetítés megtagadása

A játékosok nem tagadhatják meg a mérkőzésük közvetítését, illetve nem mondhatják meg, hogy miként legyen a mérkőzésük közvetítve.

Amennyiben egy játékos megtagadja a mérkőzése közvetítését, akár diszkvalifikációban is részesülhet. Amennyiben egy mérkőzés közvetítéssel került beütemezésre, azonban mégis anélkül valósult meg, úgy a versenybírók akár a teljes újrajátszás mellett is dönthetnek.

4.11 Pótló játékos

Amennyiben egy játékos elhagyja a verseny bármely szakaszát, vagy valamilyen módon kiesik, úgy a versenybírók fenntartják a jogot a játékos pótlására. Ez a következő sorrendiség alapján történhet:

- egy korábbi szakasz eredményei alapján egy másik játékos kerül meghívásra
- egy külön kvalifikáció kerül megrendezésre a hely kitöltésére
- nem pótlásra a hely egyéb okokból (Pl.: idő, strukturális gondok miatt a pótlás nem lehetséges)

4.12 Médiamegjelenések

Minden játékosnak 72 órán belül a regisztrációkor megadott e-mail címen rendelkezésre kell állnia a 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.

5 Nyeremények

A bajnokság nyereményalapja összesen nettó 2.700.000 Forint, mely az alábbiak szerint kerül megosztásra.

5.1 Területi döntő

Minden területi döntőnek a győztese nettó 100.000 forint nyereményben részesül, emellett kvalifikációt nyer a helyszíni döntőre.

5.2 Helyszíni döntő

- 1. helyezett: 350.000 forint + 1 éves Telekom Gigaerős Optika Net 2000 Pro előfizetés
- 2. helyezett: 200.000 forint + 1 éves Telekom Gigaerős Optika Net 2000 Pro előfizetés
- 3. helyezett: 100.000 forint + 1 éves Telekom Gigaerős Optika Net 2000 Pro előfizetés
- 4. helyezett: 50.000 forint

Az első három helyezettnek a pénzdíj mellett előfizetést biztosít a Magyar Telekom Nyrt. (továbbiakban: Telekom) a nyertes játékos és a Telekom között létrejövő elektronikus hírközlési előfizetői szerződés alapján. A Telekom a szolgáltatást 1 évig díjmentesen biztosítja, mely időtartam lejártát követően a nyertesnek nyilatkoznia kell az előfizetés megszüntetését illetően. Amennyiben a nyertes nem szünteti meg - további jogkövetkezmény nélkül - az előfizetői szerződést, a Telekom a 13. hónaptól a szolgáltatás Lakossági ÁSZF 3/c vezetékes internet - értékesíthető - melléklete szerinti havidíjat jogosult kiszámlázni a nyertes részére. Az előfizetői szerződés nyertes általi, 1 év leteltével történő megszüntetése esetén a Telekom nem számláz ki havidíjat a nyertes részére.

A szolgáltatást a Telekom műszaki felmérés függvényében, optikai hálózaton tudja biztosítani a nyertes által meghatározott egy létesítési címen. Amennyiben a nyertes által meghatározott létesítési címen a szolgáltatást a Telekom nem tudja biztosítani, a nyertes az alábbi eszközök közül választhat egyet, melyet a Telekom tárgynyereményként biztosít számára; a nyertes ez esetben elesik a nyereményként meghatározott szolgáltatás igénybevételének lehetőségétől:

- **Samsung LS32BM700UPXEN 32" UHD M7 Smart monitor**
- **Hisense 50A6K 4K Smart LED TV**

A Telekom által nyereményként biztosított szolgáltatásra egyebekben a Telekom Lakossági ÁSZF-e és az előfizetővel kötött egyedi előfizetői szerződés irányadó. Az előfizetői szerződés megkötésének megtagadása, az előfizetői szerződés 1 éven belüli, nyertes általi megszüntetése, illetve a megkötött előfizetői szerződés, nyertes szerződésszegő magatartása miatti, Telekom általi felmondási esetén a nyertes a Telekommal szemben további igényt nem jogosult érvényesíteni, a nyereményként biztosított szolgáltatás további igénybevételének lehetőségét elveszíti.

A Telekom által biztosított nyeremény a juttatás időpontjában hatályos Szja törvény szerint verseny, vetélkedő keretében adott nem pénzbeli nyereménynek minősül. A Nyeremény értéke után Telekom fizeti meg az szja-t. A nyertes magánszemélyeknek a Telekom által biztosított nyeremények után adóbevallási és adófizetési kötelezettségük nem keletkezik.

A verseny során kizárólag a HUNESZ minősül adatkezelőnek. A nyertesek adatai a nyeremény biztosítása céljából továbbításra kerülnek a Telekom részére. A HUNESZ által végzett adatkezelésért a Telekom semmilyen felelősséget nem vállal.

6 Változáskövetés

- 2024.03.20. - 3.2.2 Csapatépítésre vonatkozó szabályok módosítása