

FIFA 2022 Local Hero Tour Season 2	2
Brawl Stars Local Hero Tour Season 2	13
LoL Local Hero Tour Season 2	16
Fotó Challenge Local Hero Tour Season 2	22
Darts Local Hero Tour Season 2	22
Beerpong Local Hero Tour Season 2	23

FIFA 2022 Local Hero Tour Season 2

1. FIFA 2022 LOCAL HERO TOUR

1.1 A verseny kiírója és szervezője: Univerzum 8

1.2 Elérhetőségei:

E-mail: fifa.localherotour@gmail.com

Telefonszám: +36 70-615-7299

Postacím: 1018 Budapest, Ménesi út 22.

1.3 A Verseny neve: Local Hero Tour FIFA22. A Verseny rövidített elnevezése: F22LHT (a továbbiakban: „**Verseny**”).

1.4 A Verseny kategóriája: országos **tournament**.

1.5 A Verseny alapjául szolgáló videojáték: FIFA **22** (játékkiadó: EA Sports)

1.6 A Verseny kategóriája a Versenyzők száma szerint: egyéni;

1.7 A Verseny kategóriája:

a) **Playstation 4** kategória (online).

b) **Playstation 5** kategória (offline).

A Verseny online része Playstation 4 konzolon kerül lebonyolításra. Az offline esemény Ps5 játékkonzolon kerül lebonyolításra

1.8 A Tornámként:

a) online selejtező

b) offline verseny

A Verseny hivatalos honlapja: <https://localhero.hu/>

1.9 A Versenyen a jelen Versenykiírásban foglaltak szerint nevezett Versenyzők vesznek részt (a továbbiakban: „**Versenyző**”).

2. ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

2.1 A Versenyzők Kick-off Online Friendlies Season játékmódban mérkőznek meg egymással.

- 2.2 A mérkőzés meg egymással alapértelmezett beállításai szerint, két darab 6-6 perces időtartamú félidőből áll (rendes játékidő). A félidők között szünet van. A szünet maximális hosszát a FIFA22 határozza meg.
- 2.3 A verseny mérkőzéseinek lebonyolítása, beleértve azok teljeskörű előkészítését, és a mérkőzéseket követően felmerülő utólagos feladatok elvégzését is, a fő-admin (a továbbiakban „**Fő-Admin**”) feladata. A Fő-Admin feladata továbbá, hogy (i) a mérkőzések eredményét az Battlefy adatbázisban rögzítse, (ii) az adatbázist folyamatosan naprakészen vezesse, és (iii) a tournament versenyjegyzőkönyvét (a továbbiakban „**Versenyjegyzőkönyv**”) folyamatosan vezesse és a Bajnokságot követően véglegesítse.
- 2.4 A Fő-Admin általános jogkörrel jár el a jelen pontban foglalt feladatokkal kapcsolatosan. A Fő-Admin a jelen Versenykiírásban foglalt kommunikációs platformokon kommunikál és kapcsolatot tart a Versenyzőkkel a mérkőzések során és azon kívül is.
- 2.5 A Fő-Admin köteles - a fenti, általánosan megfogalmazott feladatokon túl - elvégezni minden olyan feladatot, melyet a jelen Versenykiírás kifejezetten a Fő-Admin feladatkörébe utal.
- 2.6 A Fő-Admin munkáját más adminok segíthetik. Az adminok munkáját a Fő-Admin irányítja, őket utasíthatja.
- 2.7 A Platform által kijelölt kezdési időpont jelzés jellegű. A mérkőzéseket a kezdési időponttól számított 24 órán belül kell lejátszaniuk. 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 Platform felületén. Az Universum 8 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.
- 2.8 Amennyiben a Versenyző legkésőbb a mérkőzés megbeszélte kezdési időpontját követő 10 (tíz) perc elteltével bármely okból nem áll készen a mérkőzés megkezdésére és a mérkőzést nem kezdi meg, úgy a mérkőzést automatikusan a másik Versenyző számára kell jóváírni, azaz a másik Versenyző tekinthető az adott mérkőzés győztesének (3-0-as gólaránnyal). A fentiek igazolása érdekében, annak az a Versenyző, aki a fenti mulasztással nem érintett köteles képernyőképet (printscreen) készíteni és a Fő-Adminnak e-mail formájában vagy a Discord kommunikációs platformon keresztül elküldeni.
- 2.9 A Versenyző a Játékot a mérkőzés közben megállíthatja vagy jelezheti a Játék megállítása iránti igényét, amennyiben erre egészségügyi ok, internetkapcsolat hiánya vagy gyenge minősége, vagy 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, a győzelmet a másik Versenyzőnek kell jóváírni.
- 2.10 A mérkőzés befejezését követően, 5 percen belül, a győztes Versenyző köteles a mérkőzés eredményéről printscreen-t készíteni, és az eredményt rögzíteni a Platform felületén. A mérkőzés eredményére vonatkozó vita esetén az Universum 8 ilyen printscreen-t felhasználhatja a vita eldöntése során
- 2.11 Az Universum 8 bármikor jogosult a torunament egyes részeit online helyett offline módon megrendezni (vagyis a tournament egyes részeit offline rendezvény keretében bonyolítani le). Az offline rendezvény részleteiről az Universum 8 előzetesen, megfelelő időben tájékoztatja a

Versenyzőket. Offline rendezvényre minden egyetemen sor kerül. A legjobb 4 játékos vesz részt rajta.

- 2.12 Az Universum 8 a Honlapon és/vagy hírlevélben időről időre közzé teheti a Bajnokság eredményeit, és tájékoztathatja a Versenyzőket a Bajnokság egyes szakaszainak a legfontosabb eseményeiről.
- 2.13 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 az Universum 8-tól kapott e-mail üzeneteit.
- 2.14 A Versenyző e-mailben (fifa.localherotour@gmail.com), a Platform kommunikációs (chat) felületén és a Discord kommunikációs platformon kommunikálhatnak az Universum 8 (Fő-Adminnal vagy Adminokkal) a Versenyt érintő operatív, lebonyolítási kérdésekben (más online platformokon a Versennyel kapcsolatos kommunikáció nem folytatható). Érdemi kérelmek, érdemi észrevételek kizárólag e-mailben és/vagy postai úton tehetőek meg.
- 2.15 A Verseny során a jelen Versenykiírás határozza meg, hogy egy-egy Versenyző melyik másik Versenyzővel játssza az adott mérkőzését és milyen szabályok alapján jut tovább a következő párharcra. Amennyiben a versenykiírás erről külön nem rendelkezik, vagy csak általánosságban (pl. ágrajzos struktúra) rendelkezik ilyen szabályról, abban az esetben a Platform belső szabályai és szoftverbeállításai döntenek el, hogy az adott Versenyző kivel játssza az adott mérkőzést és továbbjutás esetén kivel játssza a következő párharcot.
- 2.16 Képrögzítő programok, alkalmazások használata a mérkőzés során javasolt (az akár egy clipping (pl. GeForce Experience, Medal), akár egy streaming (pl. OBS, Xsplit) szoftver).
- 2.17 Offline rendezvény esetén,
 - a) az Universum 8 által biztosított hardverhez adathordozót, vagy bármilyen egyéb eszközt csatlakoztatni tilos. A Versenyző saját eszközök (különösen kontroller, fejhallgató) használatára kizárólag az Fő-Admin előzetes jóváhagyását követően jogosult.
 - b) a mérkőzés kijelölt időpontban történő megkezdése előtt az Fő-Admin ellenőrzi az érintett hardvereket, a játék beállításait, valamint a Versenyző által esetlegesen használt saját eszközöket.
 - c) amennyiben az offline rendezvény során a Versenyző neki felróható okból lecsatlakozik a játékról (mérkőzésről), úgy a mérkőzést automatikusan jóvá kell írni a másik Versenyzőnek, azaz a másik Versenyző lesz a mérkőzés győztese. Amennyiben a lecsatlakozás a Versenyzőnek fel nem róható okból történt és a Versenyző nem tud 60 (hatvan) másodpercen belül újra csatlakozni, úgy az Fő-Admin 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 az Fő-Admin az eset körülményeinek mérlegelésével dönthet úgy, hogy elrendeli-e a mérkőzés újakezdését. Vita esetén az Fő-Admin az eset körülményeinek figyelembevételével maga dönti el, hogy a lecsatlakozás a Versenyzőnek felróható okból következett-e be.
 - d) a Versenyzők saját ételt és italt nem vihetnek a konzolokhoz.

3. A VERSENY JÁTÉKSZABÁLYAI

3.1 A Verseny a jelen Versenykiírásban és a 3.3 pontban felsorolt Universum 8 Szabályzatokban foglaltak szerint kerül megrendezésre és lebonyolításra. A jelen Versenykiírás és az Universum 8 Szabályzatok a Versenyre együttesen alkalmazandók.

3.2 Versenykiírás

A jelen Versenykiírás a következő linken folyamatosan elérhető:

<https://localhero.hu/>

3.3 Universum 8 Szabályzatok

- a) Versenyszabályzat
- b) Adatvédelmi Szabályzat

A fenti szabályzatok a továbbiakban együttesen: „**Universum 8 Szabályzatok**”.

A Universum 8 Szabályzatok a következő linken folyamatosan elérhetőek a Honlapon:

<https://localhero.hu/>

4. PLATFORM

4.1 Platform

- a) A Verseny a következő platformon kerül lebonyolításra: Battlefy.
- b) A Versenyen való részvétel céljából a Versenyző köteles a Battlefy platformon az ott írtak szerint regisztrálni és a Battlefy által alkalmazott szerződéses feltételeket elfogadni és betartani.
- c) A Versenyző a Versenyre való nevezéssel tudomásul veszi, hogy a Battlefy által alkalmazott szerződéses feltételek angol nyelven érhetőek el és azokra nem a magyar, hanem külföldi jog irányadó.

5. NEVEZÉS ÉS RÉSZVÉTELI FELTÉTELEK

5.1 A Tournament nevezési időszaka egyetemenkéntől függően eltérő.

Nevezési időszakok:

lásd honlap

5.2 A nevezésre csak és kizárólag a nevezési időszakban kerülhet sor a jelen Versenykiírásban és az Universum 8 szabályzatokban foglaltak szerint.

5.3 A nevezés módja: a Honlapon írtak, valamint a Universum 8 versenyszabályzat 4. cikkében foglaltak szerint.

5.4 A nevezésnek legkésőbb a nevezési időszak végéig meg kell érkeznie az Universum 8-hez.

- 5.5 A nevezés ingyenes, nevezési díj nincs.
- 5.6 A nevezéshez szükséges adatok: a Honlapon írtak, valamint az Universum 8 Versenyszabályzat 4. cikkében foglaltak szerint.
- 5.7 A Versenyző a Versenyre vulgárisnak, sértőnek minősülő, vagy egyébként az Fő-Admin által egyéb indokolt okból elfogadhatatlannak minősített karakternévvel (nickname) nem nevezhet. A Versenyzőnek a Verseny alapjául szolgáló játékban használt karakterneve (nickname) a Verseny során nem változtatható meg.
- 5.8 További nevezési feltételek
- A Versenyző rendelkezik érvényes FIFA 22 Playstation Plus előfizetéssel (mely lehetővé teszi az online játékot)
 - Offline rendezvény esetén, a Versenyző a helyszínen bemutatja érvényes személyazonosító igazolványát.
- 5.9 A Versenyen a Versenyző csak abban az esetben vehet részt, amennyiben az összes jelen 5. pontban foglalt nevezési és részvételi feltételeknek, valamint a jelen Versenykiírásban és az Universum 8 Szabályzatokban írt további feltételnek megfelel és eleget tesz.

6. AZ ONLINE SELEJTEZŐ

- 6.1 Az **Online Selejtezőben** az érvényes nevezéssel rendelkező Versenyzők indulhatnak.
- 6.2 Az **Online Selejtező** időpontjai egyetemekre lebontva:
lásd honlap
- 6.3 **Az Online Selejtező lebonyolítási szabályai:**
- a Battlefy az Online selejtező fordulóban a Versenyzőket véletlenszerű gépi sorsolással rendezi párbajra külön-külön az összes egyetemre vonatkozóan.
 - Az Online Selejtezők egyenes kieséses egy mérkőzéses rendszerben (ágrajzos struktúrában) kerülnek lebonyolításra, azaz a párharcból az Versenyző jut tovább, aki a mérkőzés alatt több gólt szerez. Azonos gólszám esetén hosszabbítás majd, ha ott sem sikerül eldönteni tizenegyes párbaj dönt a továbbjutás sorsáról.
 - Az összes Online Selejtező addig zajlik, ameddig minden Online Selejtezőben a legjobb 4 Versenyző mezőnye kialakul (összesen $10 \times 4 = 40$ Versenyző).
 - Mind a tíz Online selejtezőből a 4 legjobb (összesen 40 fő) Versenyző kvalifikálja magát az adott egyetem offline döntőjére, mely a tournament következő szakasza.
- 6.4 A fenti 40 Versenyző az adott egyetemen mérkőzik meg egymással.
- 6.5 Az **Offline Döntő** helyszínei és időpontjai:
lásd honlap
- 6.6 **Az Offline Döntő lebonyolítási szabályai:**

- a) a Battlefy az Offline döntő első mérkőzése előtt a Versenyzőket véletlenszerű gépi sorsolással rendezi párba (bárki összekerülhet bárkivel);
- b) Az Offline döntők egyenes kieséses egy mérkőzéses rendszerben (ágrajzos struktúrában) kerülnek lebonyolításra, azaz a párharcból az Versenyző jut tovább, aki a mérkőzés alatt több gólt szerez. Azonos gólszám esetén hosszabbítás majd, ha ott sem sikerül eldönteni tizenegyes párbaj dönt a továbbjutás sorsáról. Az Offline döntő döntője Bo3-ban fog zajlani azaz az a játékos nyer aki előbb megszerzi a két győzelmet.
- c) a Nagy döntőbe az a 10 versenyző jut be, akik az adott egyetem Offline döntőjét megnyerik.

7. A NAGY DÖNTŐ

- 7.1 A Nagy döntő során két öt fős csoportban zajlanak a mérkőzések. A Nagy Döntő célja, hogy a Szezon végén az Universum 8 két csoportgyőztest hirdessen (2022-es FIFA22 LOCAL HERO TUOR két csoport győztese).
- 7.2 A Nagy döntő mérkőzésnapok
- 7.3 lásd a honlapon
- 7.4 A Nagy döntő során 10 Versenyző versenyez egymással.
- 7.5 **A Szezon lebonyolítási szabályai:**
 - a) a Battlefy véletlenszerű gépi sorsolással alakítja ki a mérkőzések sorrendjét;
 - b) egy mérkőzéses rendszerben minden Versenyző játszik minden más Versenyzővel 1 mérkőzést (összesen Versenyzőnként 4 db mérkőzés);
- 7.6 Az összesmérkőzést követően kialakul a Nagy döntő végeredménye (1-5. helyezettek).
- 7.7 A jelen Versenyszabályzatban foglalt módon az Universum 8 kihirdeti a Nagy döntő helyezettjeit. A két csoport első és második helyezettjei részt vesznek a Comiconon az offline végső döntőn december 11.-én. A végső döntőn két nyert mérkőzésig játszanak egymással a felek (Bo3). A versenyző, aki előbb éri el a két győzelmet Ő a **FIFA 2022 LOCAL HERO TOUR** győztese.

8. PONTSZÁMÍTÁSOK, HELYEZETTEK, EREDMÉNYEK

- 8.1. A versenyzők a Nagy Döntő alatt pontokat gyűjtenek minden lejátszott mérkőzésen (játékosonként összesen 4 mérkőzés) az alábbiak szerint:

Győztes mérkőzés esetén: 3 pont
A mérkőzéseket mindig el kell dönteni tehát döntetlen nincs. Döntetlen esetén hosszabbítás, hogyha ott sem születik döntés tizenegyes párbaj dönt a 3 pont sorsáról.
- 8.2. A Szezonban – vagyis olyan mérkőzések esetében, ahol nem párharc, hanem pontszám alapján alakul ki a helyezés - a helyezés számításakor, pontegyenlőség esetén, az érintett Versenyzők között az alábbi szempontok alapján, azokat az alábbi sorrendben figyelembe véve alakul ki az egymás közötti eredmény:

- a) a Versenyzőknek a Szezonban elért egymás elleni eredménye számít (a győztes ér el jobb helyezést);
- b) amennyiben a Szezonban elért egymás elleni eredmény döntetlen a Nagy Döntőben elért jobb gólkülönbség számít (a jobb gólkülönbséggel rendelkező Versenyző ér el jobb helyezést);
- c) amennyiben a Nagy Döntőben elért gólkülönbség is azonos, a Nagy Döntőben több lőtt gól számít (a Nagy Döntőben több lőtt gólt elérő Versenyző ér el jobb helyezést);
- d) amennyiben a Nagy Döntőben lőtt gólok száma is azonos, a Nagy Döntőben elért több győzelem számít (a Nagy Döntőben több győzelmet elért Versenyző ér el jobb helyezést);
- e) amennyiben a Nagy Döntőben elért győzelmek száma is azonos, az érintett Versenyzők helyosztó mérkőzésen döntenek el az egymás közti eredményt. A helyosztó mérkőzésre a Nagy Döntő mérkőzéseinek a szabályai irányadók.

9. NYEREMÉNY

9.1. A versenyző, a különböző helyezésekért eltérő Nyereményben részesülnek.

lásd honlap

- 9.2. Az Universum 8 kizárja a Versenyből azt a Versenyzőt, akinek a Nyereményt azért nem lehet átadni, mert a nevezés során feltüntetett adatai nem valósak, hiányosak vagy tévesek, vagy a Versenyző egyéb okból nem felel meg a jelen Versenykiírásban vagy az Universum8 Szabályzatokban írt személyi vagy bármely más feltételeknek.
- 9.3. A Versenyző téves adatszolgáltatásából eredően az Universum 8 semmilyen felelősség nem terheli.
- 9.4. A nyertes Versenyző Nyereményének átvétele előtt személyazonosságát személyazonosító igazolványával köteles igazolni. A Nyeremény nem ruházható át.
- 9.5. Amennyiben a Nyereményt a hatályos törvények értelmében adó terheli, annak megfizetése az Universum 8-et terheli. Az Universum 8-at a Nyeremények fentiek szerinti átadásán és adóvonzatuk kiegyenlítésén kívül további kötelezettség nem terheli.

10. Játékbeállítások

10.1. A Verseny során a következő játékbeállítások kötelezően alkalmazandók.

10.2. A FIFA 22 Kick-off Online Friendlies játékmód következő játékszabályai:

- Játékmód: Online - Kick Off
- Stadion: A kihívó (hostolo) csapat stadionja. Battlefy oldalán, aki hazai Ő a host
- Játékos attribútumok: 90 (Player Attributes: 90 Overall) -
- Nehézség: Világklasszis (Difficulty level: World Class)
- Játékmenet: Alapbeállítás normal (Normal)
- Sérülés: Bekapcsolva (Injuries: ON)
- Les: Bekapcsolva (Offsides: ON)
- Kezelés: Kikapcsolva (Handballs: OFF)

- Időpont: 20:00 (Time of Day: 08:00 PM)
- Évszak: Tavasz (Season: Spring)
- Időjárás: Tiszta (Weather: Clear)
- Kommentátor hangerő Offline eseményeken: 0 / Kikapcsolva (Commentary Volume: 0 / OFF)
- Idő / Eredmény kijelzés: Bekapcsolva (Time/Score display: ON)
- Kamera (offline): TV Közvetítés (Camera: Tele Broadcast)
- Radar: 2D.
- FIFA Trainer: Kikapcsolva (OFF)
- Auto Switching és egyéb segítségek gyári beállítások alapján.

11. FEGYELMI SZANKCIÓK, SZABÁLYSZEGÉS

- 11.1. A Fő-Admin jogosult kizárni a Versenyzőt abban az esetben, amennyiben a Versenyző megszegi a jelen Versenyszabályzatban foglalt szabályokat (különös tekintettel az in-game szabályozásra) vagy a FIFA sportágban követendő általános elvárásokat, standardokat, kötelező játékbeállításokat figyelmen kívül hagyja vagy a fair play, tiszteletudó viselkedés és az együttműködés alapvető szabályait megszegi (a továbbiakban együtt „**Szabályszegés**”).
- 11.2. Az írásbeli megrovás egy figyelmeztetést jelent az érintett részére arra vonatkozóan, hogy az irányadó szabályokat megszegte, és figyelemfelhívást jelent az érintett részére arra vonatkozóan, hogy jobban ügyeljen a szabályok követésére.
- 11.3. A Fő-Admin a Versenyzővel kapcsolatos kizárás esetén a Versenyzőt közvetlenül tájékoztatja. A Fő-Admin jelen pontban foglalt döntését írásban kell közölnie az érintettel (Discord vagy e-mail), és szóban is tájékoztatást ad.

12. SZERZŐI JOGOK

- 12.1. Offline rendezvény és az online mérkőzések esetén, az Universum 8 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 az Universum 8.
- 12.2. Az online mérkőzések esetében a Versenyző jogosult a saját mérkőzéseinek streamelésére vagy egyéb platformon vagy technikákkal történő közvetítésére.
- 12.3. A Versenyző – a jogszabályban foglalt kivételekkel – különösen nem jogosult az offline rendezvényről Versenyről készült felvétel többszörözésére, terjesztésére, nyilvános előadására, sugárással vagy másként bármilyen módon a nyilvánossághoz való közvetítésére, átdolgozására és kiállítására. Bármilyen ilyen tevékenység szigorúan tilos.
- 12.4. A Versennyel kapcsolatos bármilyen szerzői jogi jogsértést megvalósító felhasználás esetén az Universum 8 a Versenyzővel szemben közvetlenül felléphet és az általa szükségesnek tartott lépéseket megteheti.

- 12.5. A Honlap egésze és/vagy részei szerzői jogi, valamint az egyéb irányadó jogszabályokban írt védelem alatt állnak és az Universum 8 valamennyi, az ilyen jogszabályok által biztosított jogosultság megilleti.

13. A VERSENY SZELLEMI ALKOTÁSAI ÉS A VERSENYZŐ PROFIL ANYAGAI

- 13.1. A Versenyző a Versenyre történő nevezéssel kifejezetten elismeri, tudomásul veszi és hozzájárulását adja ahhoz, hogy az Universum 8 a Versenyző szerzői vagy egyéb jogi védelem alá eső szellemi alkotását/alkotásait – különösen ideértve a Verseny során a Versenyző által használt karakternevet (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.
- 13.2. 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. Ilyen esetben a Versenyző saját költségén megvédi az Universum 8 az ellene, a Versenyző Szellemi Alkotásokhoz fűződő jogok megsértése miatt előterjesztett igényekkel szemben és köteles az ilyen igényekkel kapcsolatban az Universum 8 kártalanítani, ideértve, de nem kizárólagosan az Universum 8 oldalán felmerülő jogi, adminisztratív, kiadásokat, kártérítés, vagy peren kívüli megegyezés összegét.
- 13.3. A Versenyző engedélyezi, hogy az Universum 8 a képmását, nevét, hangfelvételét, valamint háttértörténetét (a továbbiakban mindezek együttesen: „**Versenyző Profil Anyagok**”) felhasználhassa. Az ilyen felhasználás különösen kiterjed arra, hogy az Universum 8 a Versenyzőről a Verseny és a Nyeremény átadása során kép- és hangfelvételt készítsen 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.
- 13.4. A Versenyző tudomásul veszi, hogy a jelen pontban írtak szerint a Versenyző Szellemi Alkotások és/vagy Versenyző Profil Anyagok felhasználására az Universum 8 jogosult, azonban nem köteles.

14. VAGYONI ÉRTÉKŰ JOGOK, MARKETING

- 14.1. A Versenyhez kapcsolódó valamennyi vagyoni értékű jog – különösen ideértve a marketing- és médiajogokat – jogtulajdonosa az Universum 8.
- 14.2. Az Universum 8 előzetes és kifejezett írásbeli hozzájárulása nélkül a Versenyző semmilyen módon nem jogosult arra, hogy a Versenyen való részvételét kereskedelmi, üzleti céllal bármilyen módon felhasználja, ideértve – különös tekintettel a 13. pontban foglaltakra is – az Universum 8-at megillető szellemi tulajdonjogok használatát, felhasználását is.
- 14.3. A Versenyző vállalja, hogy az Universum 8 ésszerű és indokolt kérésének megfelelően részt vesz meghatározott, a Versenyhez kapcsolódó promóciós eseményeken, interjúkon.

- 14.4. A Versenyző a Tournament bármely offline rendezvényén való részvétellel kijelenti és tudomásul veszi, hogy
- a) a Versenyt nem streameli vagy közvetíti bármilyen más módon sem nyilvánosan sem magánhasználatra semmilyen platformon akár élőben akár felvételtől részleteiben, vagy egészében;
 - b) az Universum 8 előzetes hozzájárulása nélkül nem folytat vagy segít elő semmilyen marketing- vagy hasonló tevékenységet a Versennyel összefüggésben, ideértve a Versenyen történő ilyen tevékenységeket is.

15. KIZÁRÁS

- 15.1. Amennyiben a Versenyző a Versenyen egy mérkőzésen jogosulatlanul szerepel, akkor az adott mérkőzést automatikusan jóvá kell írni az ellenfél részére – azaz az ellenfél Versenyzőt az adott mérkőzés győztesének kell nyilvánítani – és a jogosulatlanul szereplő Versenyző a Versenyből azonnali hatállyal kizárásra kerül.
- 15.2. Az Universum 8 a 15.1 pontban meghatározottakon túl jogosult arra, hogy a FIFA22 játékkidőjének (EA Sports) ilyen irányú felhívása esetén kizárjon a Versenyből minden olyan Versenyzőt, akinek magatartása a FIFA22 játékkidőjének (EA Sports) megítélése szerint bármely okból szabályellenes vagy amely alkalmas arra, hogy a FIFA22 megítélését hátrányosan befolyásolja. A Versenyző a jelen pontban írtakat kifejezetten tudomásul veszi és a Versenyen való részvétellel kifejezetten lemond arról, hogy az Universum 8-al szemben ezzel összefüggésben bármilyen igényt, követelést vagy kártérítést érvényesítsen.
- 15.3. A Versenyző tudomásul veszi és elfogadja, hogy amennyiben a Versenyből kizárásra kerül, az Universum 8 a nyilvánosság számára a Versenyző Versenyből történt kizárásának tényét a szükséges mértékben és módon kommunikálhatja a nyilvánosság felé és ezzel összefüggésben a Versenyző az Universum 8-al szemben semmilyen igényt nem érvényesíthet.

16. AZ UNIVERSUM 8 FELELŐSSÉGÉNEK KIZÁRÁSA ÉS KORLÁTOZÁSA

- 16.1. A Verseny alapjául szolgáló játék technikai infrastruktúrájának tartalma, teljesítménye, üzenet- és adatátviteli-, valamint válaszadási sebessége a kiszolgáló technológia függvénye, és ez által ezeket kedvezőtlenül befolyásolhatja olyan, az Universum 8 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. Az Universum 8 az e pontban írtakból fakadó mindennemű felelősségét kizárja.
- 16.2. Az Universum 8 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.
- 16.3. A Versenyző a Honlapot kizárólag saját felelősségére használja és a Versenyen kizárólag saját felelősségére vesz részt. Az Universum 8 nem felel olyan általa gondatlanul okozott kárért, amely a Honlap használatából vagy a Versenyző Versenyen történő részvételéből ered.

- 16.4. Az Universum 8 a Honlapon a Honlapról elérhető, harmadik személyek által elhelyezett tartalmakra és internetes oldalakra mutató linkeket helyezhet el. Ilyen esetben az Universum 8 harmadik személyek által elhelyezett tartalmakért és internetes oldalakért semmiféle felelősséget nem vállal, és nem felel ezen oldalak tartalmának használatából eredő bármilyen kárért.
- 16.5. Az Universum 8 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.
- 16.6. Az Universum 8 kizárja a felelősségét minden, a Honlapot, illetve az azt működtető szervert ért külső támadások estére. 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 az Universum 8 semminemű felelősséget nem vállal.
- 16.7. A nevezés során megadott adatok hiányosságáért/hibájáért (például névelírás, címelírás, téves vagy nem valós adat feltüntetése) és az ebből eredő esetleges egyéb következményekért az Universum 8 felelősséget nem vállal.
- 16.8. A Battlefy platformmal kapcsolatos rendelkezések:
- a) Az Universum 8 nem felel semmilyen a Versenyző által a Battlefy szerződéses feltételeinek megsértéséből eredő, a Battlefy által a Versenyzővel szemben érvényesített bármilyen igény, követelés, kártérítés vagy jogkövetkezmény vonatkozásában. Amennyiben a Battlefy bármilyen igénnyel lép fel az Universum 8-al szemben a Battlefy szerződéses feltételeinek Versenyző általi megsértéséből eredően, úgy a Versenyző köteles teljes mértékben mentesíteni az Universum 8-at a Battlefy által érvényesített bármilyen igény, költség, teher, veszteség és kár alól.
 - b) Az Universum 8 nem felel semmilyen, a Battlefy szerződéses feltételeinek a Battlefy általi megszegéséből eredő, a Versenyzőt ért kárért, hátrányért, elmaradt haszonért vagy egyéb jogkövetkezményért vagy egyébként azért, ha a Battlefy a Versenyző Battlefy platformhoz való hozzáférését bármilyen oknál fogva megszünteti, felfüggeszti vagy törli.

17. EGYÉB rendelkezések

- 17.1. Az Universum 8 jogosult Verseny során online és/vagy offline lebonyolított minden mérkőzést rögzíteni, arról felvételt készíteni, és annak felhasználásáról önállóan dönteni, a versenyző előzetes hozzájárulása vagy engedélye nélkül. A versenyző a nevezés elküldésével nyilatkozik arról, amennyiben bejut az offline döntőbe részt vesz az eseményen és egyben vállalja az is hogyha eljut a nagy döntő offline eseményéig ott is megjelenik.
- 17.2. A z offline rendezvény helyszínére történő utazást a Versenyző saját maga a saját költségére köteles megszervezni.
- 17.3. A Versenyző beleegyezik, hogy az Universum 8 hírlevél formájában tájékoztathassa
- 17.4.** Óvás esetén óvási díj nincs. Az óvást a Fő-Adminnak kell írásban, indokolással benyújtani az Universum 8 Versenyszabályzatban foglalt szabályok betartásával. Az óvással kapcsolatban a Fő-Admin dönt.

17.5. Az Universum 8 a jelen Versenykiírás módosításának jogát legkésőbb az első Online Selejtező kezdési időpontjáig kifejezetten fenntartja, ide nem értve az offline Verseny (ha van ilyen) helyszínének meghatározását, melyet az Universum 8 legkésőbb az offline Verseny kezdetét megelőző 24. (huszonnégyedik) óráig módosíthat. Továbbá, indokolt esetben, a Verseny zavartalan lebonyolításának céljából az Universum 8 jogosult arra, hogy a jelen Versenykiírást a fentiekben meghatározott időpontokat követően is módosítsa továbbá, hogy a jelen Versenykiírásban, valamint az Universum 8 Szabályzatokban nem szabályozott kérdésekben is kötelező erejű döntést hozzon. Az Universum 8 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 az Universum 8 a Verseny egyéb közleményeivel azonos nyilvánosságot biztosítva közzéteszi. A jelen pontban foglaltakat a Versenyző a Versenyre történő nevezéssel kifejezetten tudomásul veszi és elfogadja.

17.6. Ez a verseny nem áll kapcsolatban és nem szponzorálja az Electronic Arts Inc. vagy annak licencadója.

Brawl Stars Local Hero Tour Season 2

1.1. Alapszabályzatok

1.2.

A selejtező különböző szakaszain csak olyan diákok vehetnek részt akik rendelkeznek a megfelelő okmányokkal. A játékosoknak kötelező legkésőbb a verseny kezdetéig bemutatni a hivatalos okmányaikat, hogy az adott egyetemhez tartoznak-e.

1.3. Etikai kódex

-Mindenkivel tisztelettel beszéljünk.

-Trágár, becsmérő, vagy sértő megszólalásokat, kizárással büntetünk (minden ilyennek vélt állítást, a discor szerverünkön lévő megadott szobába tudod elküldeni, amit megvizsgálunk és értékelünk)

-Toxikus viselkedésért kizárás jár.

- Az online mérkőzéseket, egy versenybíró fogja figyelni. Az Offline versenyeken viszont, a szervezőkkel értesítve tudjátok megtenni a jelentést.

1.4. Késés

Minden mérkőzést időben kell megkezdeni, abban az esetben ha az egyik csapat, vagy játékos késik azt jelenteni kell előr, de ez nem haladhatja meg a 10 percer, amint a meghaladta az adott időt, jelenteni kell az versenybíróknak(adminokna) képepel bizonyítani, ha nem jelenik meg a csapat noShow mérkőzésnek minősül

1.5. Bannok

Top8-tól két-két Brawlert bannol mind a két csapat.

1.6. Eredmény és bannolt Brawlerek igazolása

A brawlerek bannolását a mérkőzésen a chat fül lecreenshotolásával igazolnia a csapatkapitányoknak. **(amennyiben ez nem történik meg a meccset érvénytelennek tekintjük)** Minden mérkőzés eredményét egy screenshot-al kell bizonyítani a megadott discord szerveren, a megadott helyre. Egy eredmény akkor mondható rögzítettnek ha egy verseny admin leOKézta.

1.7. Csapatok

Egy csapat 3 főből áll.

1. Játékos – Csapatkapitány
2. Játékos
3. Játékos

1.8. Nevezési feltételek

A versenyre bárki jelentkezhet, aki a nevezési feltételeknek megfelel

- Minden játékosnak rendelkeznie kell az adott egyetem nappali tagozatos diákigazolvánnyal (legkésőbb a Verseny első napján szükséges betölteni).

- Nincs a versenyplatformról eltiltva.
- Egy játékos csak egy csapatban szerepelhet.

1.8.1. Regisztráció

1. Local Hero egyetemi selejtező: www.localhero.hu

1.9. Jelentkezés

A játékosoktól email címüket, in-game nevüket, discord nevüket valamint teljes nevüket kérjük. A versenyrel kapcsolatos információkat a **challenge** oldalán keresztül fogjuk közvetíteni.

1.10. Igazoltatás

A versenyzőktől joqunkban áll bekérni személyi igazolványuk mindkét oldaláról képet, beazonosítás "neptunkód"

1.11. Játékfiók használata

A játékosok csak saját fiókjukat használhatják.

2. Local Hero területi selejtezők lebonyolítása

- A verseny területi selejtezőből, és döntőből áll
- A területi selejtező nyertesei továbbjutnak a Nagy Döntőbe
- A zárt döntőben az ágrajzot véletlenszerűen fogjuk kisorsolni.
- A területi döntő a "xy.hu" oldalon lesz megszervezve, ehhez csak a bejutottcsapatok kapnak

elérhetőséget.

2.1 Ellenféllel kapcsolat felvétel

Az ellenfeleket a közzétett táblázatban kell megkeresnetek. Discordon vagy Brawl Stars-on belül tudjátok felvenni velük a kapcsolatot és megtalálni egymást. A táblázat a verseny napján lesz publikálva.

2.2 Eredmények

Minden csapatnak, le kell jelenteni a **discord szerver megadott helyére** képes bizonyítékkal a mérkőzés eredményét. Ezzel tudjátok igazolni, győzelmet. Ezt mindig az adott mérkőzéshez kell. A képhez oda kell írni hogy melyik csapat nyert, valamint ha noshow azt feltüntetni, abban az esetben, ha a mérkőzés BO3 vagy BO5 kérlek jelezzétek az eredményt is

3. Local Hero Tour #2 játékmódok, és és lebnyolítás

- Siege Mappok: <https://brawlify.com/gamemodes/detail/Siege>
- Bounty Mappok <https://brawlify.com/gamemodes/detail/Bounty>
- Gem Grab Mappok <https://brawlify.com/gamemodes/detail/Gem-Grab>
- Heist Mappok <https://brawlify.com/gamemodes/detail/Heist>
- Brawl Ball Mappok <https://brawlify.com/gamemodes/detail/Brawl-Ball>

3.1. Területi selejtező

TOP32-TOP8: egyenes kiesés

TOP8:BO3= 3 játékból 2 kell nyerni

- 2p
- 2p
- 2p

Top4: BO5 = 5 játékból 3-at kell nyerni

- 2p
- 2p
- 2p
- 2p
- 2p

Egyetemi döntő : Minden pályán 2 nyert meccs. Az 5 pályából 3-at kell megnyerni a továbbjutáshoz.

- 2+2+2p szünet a két mapp között max 5p max 11p
- 2+2+2p szünet max 5p max 11p
- 2+2+2p szünet max 5p max 11p
- 2+2+2p szünet max 5p max 11p
- 2+2+2p max 6

4. Nyeremények

Később kerül feltöltésre.

LoL Local Hero Tour Season 2

Kövessétek a szabályokat, illetve a versenyt lebonyolító személyek , szervezők kéréseit, előírásait, utasításait. Ezeket tartsátok be a verseny teljes időtartama alatt!

A Local Hero Tour alapértelmezett kapcsolattartó felülete a GameIn Systems Discord szervere.

A szervezőket ezen a felületen lehet elérni. <https://discord.gg/cU26ARQ>

Mindenkinek jó játékot, izgalmas összecsapásokat és nagyszerű szórakozást kívánunk!

Verseny : Local Hero Tour 2

Videójáték : League of Legends

Verseny időpontja : 2022.04.12 - 2022.06.11

Verseny helyszínei : Online selejtezők, offline "területi döntők", online "városok csatája"

	Helyszín	Jelentkezés tárgynap 20:00-ig	Online verseny	Döntő
OE	Budapest	2022.04.10.	2022.04.11.	
		2021.10.12.		
SZE	Győr	2022.04.17.	2022.04.18.	
		2022.04.19.		
DE	Debrecen	2022.04.20.	2022.04.21.	
		2022.04.25.		
COR	Budapest	2022.04.20.	2022.04.21.	
		2022.04.27.		
ELTE	Budapest	2022.04.20.	2022.04.21.	
		2022.04.29.		
BME	Budapest	2022.05.02.	2022.05.03.	
		2022.05.04.		
NKE	Budapest	2022.05.02.	2022.05.03.	
		2022.05.05.		
ME	Miskolc	2022.05.10.	2022.05.11.	2022.05.12
	Nyílt Online Selejtező	2022.05.17	2022.05.18	
	Nyílt Online Top 8		2022.05.19	
	Offline Top 8		2022.05.25	

Verseny Platformja: Pc

Versenykategória: League Of Legends 5v5

Verseny Szervezője: Gameln Systems

Verseny típusa: kupa, versenysorozat draft mód

Lebonyolítása: egyenes kieséses rendszer*, BO1 selejtezők, BO3 területi döntők, BO1 online selejtező, BO1 top 8, BO3 döntő. Körmérkőzés Off vs On.

Közvetítés helyszíne: <https://twitch.tv/pierce>

Nevezés feltétele:

Egy versenysorozaton való részvételhez egy játékra jogosult csapattal kell rendelkezned. A csapatkapitány jogosult regisztrálni a csapatát a verseny weboldalán a regisztrációs form kitöltésével. A csapatkapitány az egyetlen játékos, aki versenysorozatra nevezheti a csapatát. Az ő feladata biztosítani, hogy a csapat minden tagja:

- jogosult a versenysorozaton való részvételre;
- aktív egyetemi jogviszonyban áll a nevező egyetemmel.
- nem tagja más csapatnak a versenysorozatban
- riot account eltiltása nincs #

A szervezők elutasíthatják, illetve kizárhatják a részvételből azon játékosokat, illetve csapatokat, amelyek neve nemre, vallásra, nemi hovatartozásra, politikai pártra vagy irányzatra nézve sértő lehet vagy a jóízlés határát átlépte.

Új játékosok csatlakozására vagy a csapatból való eltávolítására a regisztráció leadása után nincs lehetőség.

Ha egy csapat nem felel meg a fenti feltételek valamelyikének, az az egész csapat kizárását vonja maga után.

A csapat regisztrálásához a kapitánynak be kell jelentkeznie a versenysorozat felületére, és el kell végeznie a regisztrációs folyamatot. <https://localhero.hu/lol>

A versenysorozatban a résztvevőktől becsületos, sportszerű magatartást és az előírások ismeretét

várjuk el.

A szabályzat nem ismerete nem mentesít a betartása alól.

Discord :

A csapat összes versenyzőjének kötelező csatlakozni az alábbi Discord szerverre a szervezőkkel, versenyzőkkel való kapcsolattartás érdekében: <https://discord.gg/cU26ARQ>

A szerverre fellépve először el kell olvasni majd el kell fogadni annak szabályzatát majd szoba-választó-ban kell kiválasztani az " Local Hero Tour LoL " ikont. Ezt követően láthatóvá válik a versennyel kapcsolatos összes szoba. Akinek a szervezők elfogadták a jelentkezését, megkapják a megfelelő rangot a Discord szerveren. Eredmények, kérdés és probléma esetén a szervezők a #tournament admin vagy #várakozó Discord szobában elérhetőek.

A verseny lebonyolítása discordon történik.

A verseny forduló időpontok, kezdések, bírói döntések, és egyéb határozatokat a megfelelő discord szobákban találhatják meg a játékosok, valamint a versenyeredmények lejelentése is itt történik.

Verseny szabályok

A JÁTÉK KEZDETE

Miután a csapatkapitány megkapta a csapat következő játékával kapcsolatos információkat, egyeztetnie kell az ellenfél csapatával.

Javasoljuk, hogy a csapattagok a hivatalos kezdés előtt 20 perccel jelentkezzenek be, hogy mindenkinek elegendő ideje maradjon az egyéni játék előszobájába való belépésre, az esetlegesen felmerülő problémák kiküszöbölésére és a felkészülésre.

- Az ötnél kevesebb csapattaggal rendelkező csapatok nem minősülnek játékra jogosult csapatnak. Ha a mérkőzés 3v5 vagy hasonló felállásban zajlik le, a hiányos csapatot a játék végeredményétől függetlenül kizárjuk a versenysorozatból.
- Ha egy játékra jogosult csapat még a mérkőzés kezdete után 10 perccel sem jelenik meg, a versenybírók/adminok automatikusan „nem jelent meg”(no show) minősítéssel látják el. A másik, teljes csapat köteles addig az ideig az előszobában maradni. Ha egyik csapat sem rendelkezik 5 játékképes taggal a hivatalos kezdés után 10 perccel, mindkét csapat „nem jelent meg”(no show) minősítést kap.

Mérkőzések :

Minden csapatnak a mérkőzés kiírt időpontja előtt legkésőbb 5 perccel elérhetőnek kell lennie discordon, a kliens lobbyban kell tartózkodnia és a hősválasztást legkésőbb a kiírt időpontig elindítani, erről felmentést korábbi mérkőzés elhúzódása adhat. Mérkőzést a kiírt verseny időpont előtt nem lehet elkezdni.

Cserejátékosok használata

Cserejátékos használatára lehetőség nincs

A JÁTÉK SZÜNETELTETÉSE

A versenysorozatokban nagyobb problémák felmerülése esetén lehetőség van a játék szüneteltetésére, amennyiben azokat nem sikerül elhárítani a mérkőzés során. A játék szüneteltetésére csak a „Versenysorozat draft” módban van lehetőség.

A csapatok kizárólag akkor szüneteltethetik a játékot, ha:

- nagyobb probléma lépett fel;
- nincsenek folyamatban lévő harcok.
- A játék szüneteltetésekor az ellenfél csapatát tájékoztatni kell a játék szüneteltetésének okáról.
- A csapatok közötti vitás kérdéseket a szüneteltetés ideje alatt kell rendezni.
- Sportszerűtlen magatartás esetén a csapatoknak képernyőfelvételt kell készíteni, és a játék után értesíteni kell az adott körért felelős versenybíró/admin egyikét.
- Egy játék szüneteltetése esetén a játékban részt vevő játékosoknak további 10 percig bejelentkezett állapotban kell maradniuk a mérkőzés után, hogy segíthessék a bírót/admin a probléma feltárásában.

A versenybíró múlik, hogy a rendelkezésére álló bizonyítékok alapján jóváhagyja-e a mérkőzés eredményét, újraindítja-e a játékot, vagy kizárja-e az egyik csapatot (a játék szüneteltetésével való visszaélés miatt). Ahol csak lehetséges, a csapatkapitánynak kötelessége bizonyítékokat gyűjteni a problémáról a bíró számára.

KIZÁRÁSOK

A versenybíró/admin döntése alapján az alábbi esetek kizárást vonhatnak maguk után:

- A csapatot program módosítással vagy olyan csalással gyanúsítják, amely tisztességtelen előnyhöz juttatja őket a játék során, és a helytelen magatartás ténye bizonyítható.

- A csapat sportszerűtlenül viselkedik, vagy megsérti az Idézők kódexének előírásait. <https://eune.leagueoflegends.com/hu/featured/summoners-code>
- Egy csapattag obszcén, trágár, vulgáris, sértő, fenyegető, gyalázkodó, rágalmazó, becsúrló, becsületsértő, vagy egyéb módon bántó vagy kifogásolható nyelvezetet használ, illetve gyűlöletkeltő vagy megkülönböztető magatartást tanúsít, vagy másokat bátorít hasonlóra a meccs helyszínén vagy annak közelében.
- A csapat ötnél kevesebb taggal játssza le a mérkőzést.
- Fiókmegosztás: az eredeti csapatnévsorban szereplő idéző fiókját egy másik játékos használja.
- Összejátszás: az ellenfél csapatának szándékos segítése (szándékos öngyilkosság, a győzelem szándékos feladása).
- Hibák kihasználása, botok használata stb.

Az itt fel nem sorolt esetekben a versenybíró/admin a saját megítélése szerint dönt. A kizárási kérelmek kizárólag teljes képes képernyőfelvétellel vagy stream felvétellel együtt érvényesek. A kizárással a csapat elveszíti a díjak megszerzéséhez való jogát.

Jelentkezés és selejtezők

Minden selejtezőre a kiírt jelentkezési határidőig van lehetőség jelentkezni ami a tárgynapon 20:00-kor lezárul!

A selejtezők a discordon a selejtező napján megosztott ágrajz szerint kerülnek lebonyolításra. A mérkőzéseket egyéni játékmódban, versenyre jellemző draft-pick mellett kell lejátszani, nincs placeholder-re lehetőség.

Minden összecsapás egy győztes mérkőzésig tart (BO1). Ezek általában felügyelet nélkül kerülnek lebonyolításra, de a szervezők fenntartják a jogot, hogy bármelyik mérkőzésen, mint megfigyelő részt vehessenek.

A selejtezők egyenes kieséses rendszerben BO1 összecsapásokkal kerülnek lebonyolításra discordon keresztül. A csapatkapitány felelős a csapata adminisztrációs feladatainak ellátásáért.

Eredmények, kérdés és probléma esetén a szervezők a #mérkőzések Discord szobában elérhetőek.

A selejtezőkből a legjobb csapat jut tovább. Így a selejtezőket döntőig szükséges lejátszani. A selejtezők nyertesei (arany és ezüst) kerülnek a döntő színpadra a Local Hero Tour városi eseményen.

Online selejtező menete, lobby létrehozása, eredmények

Az ágrajzon feljebb elhelyezkedő csapat kezd a kék oldalon. Kérjük a kék csapat kapitányát, hogy hozza létre a lobbyt verseny draft módban, majd invitálja meg az ellenfél csapat kapitányát. A csapatkapitányok ezután hívják a lobbyba a játékosikat. (a csapatok kapitányai elérhetőségét

discordon találjátok meg)

A két csapatkapitány chatben írt "kész" (ready, rdy) üzenete után a kék csapat kapitánya indítja a választási és tiltási fázist.

A meccs végeztével a nyertes csapat kapitánya Discordon a két csapat nevével és a meccs utáni eredmény jelzőről készített screenshotsal üzenetet küld az #eredmények-lejelentése csoportban. Ezzel a nyertes csapat az ágrajzon tovább kerül.

Offline területi döntő

A menetrend szerinti területi selejtező győztesei első és második hely az offline területi döntőbe kerülnek és itt élő adás keretében BO3 vívnek meg egymással.

A kezdő kék csapat itt szokásosan az ágrajzon felül elhelyezkedő csapat. BO3 esetén mérkőzésenként oldalcsere van. A lobbít itt a versenyadminok hozzák létre.

Kérjük a csapatkapitányokat, hogy a versenyt megfigyelő személyre (observer) rácsatlakozva az alábbi módon rendezzék soraikat a fentiekén túl. Bal oldalon kék, míg jobb oldalon piros csapat. Fentről lefelé a játékosok a különböző pozícióknak megfelelően az alábbi sorrendben helyezkedjenek el: top, jungler, mid, adc, support. Ha kész a lobbí, akkor kezdetét veszi a Prodraft. A Prodraft menetéről az érintett csapatok pontos tájékoztatást kapnak.

Továbbjutás

Egyértelműsítés :

Offline csapatnak azt a 8 a versenyleírásban kiírt egyetemi csapatot nevezzük ahol a döntő offline lezajlott.

Online csapatnak nevezzük azokat a csapatokat akik a nyílt országos selejtezőn vesznek részt.

Az offline területi döntő győztese(8 egyetem) az adott egyetem "Local Hero"-ja , jutalmazása a honlapon leírtak szerint alakul.

A 8 állomás győztesei, az adott egyetem képviselői.

Az online nyílt selejtezőn bármelyik hazai egyetem csapata nevezhet, beleértve azokat a csapatokat is akik az offline szakaszban már egyszer kiestek, ha a nevezési feltételnek megfelelnek.

A 2022.05.18 nyílt online selejtezőn tovább jutott 8 csapat 05.19-én újra sorsolt ágrajzzal megmérkőzik a legjobb 2 helyért

Az offline selejtezőn tovább jutott 8 csapat 05.25-én újra sorsolt ágrajzzal megmérkőzik a legjobb 2 helyért

A legjobb 2 offline és 2 online csapat körmérkőzéssel 05.26 dönti el ki jut a 06.11 PlayIt Döntőbe. A legjobb két csapat BO5 mérkőzik meg az aranyért míg a 3. és a 4. hely BO3 bronzmérkőzésen vesz részt a PlayIt színpadán.

Az "online top 8" és az "offline top 8" valamint a "legjobb 2 offline és 2 online" mérkőzései közvetítésre kerülnek ezért a meccsek egymás után kerülnek lebonyolításra BO1-es szériában. A

selejtezőkben minden esetben Random seed, egyenes ágas kiesésben a legjobb 2 csapatig zajlik a küzdelem.

Fotó Challenge Local Hero Tour Season 2

1. Az aktivitásban minden 18. életévét betöltött személy vehet részt, saját felelősségére előzetes regisztráció után.
2. Minden helyszínen a biztosított Samsung S22 telefon és a fotó sátor használatával kell a legkreatívabb fotókat megalkotni.
3. A helyszínen lesz egy profi fotós is, aki segít a legjobb fotókat elkészíteni.
4. Minden résztvevő 1 fotót tölthet fel.
5. A legegységesebb és legjobb fotókat egy egy fős szakmai zsűri választja ki, a 8 helyszíni kitelepülés után. A zsűri Szombat Éva nemzetközileg ismert fotográfus lesz, aki 2021-ben elnyerte a Capa Nagy Díjat. <http://www.evaszombat.com/>
6. Eredményhirdetésre a döntőn kerül majd sor, ami során az 1. 3 helyezettet jutalmazunk. A nyertesek előzetesen értesítjük a megadott elérhetőségek egyikén. A díjakat lásd a honlapon.
7. Az elkészült képeket a localhero.hu oldalra kell feltölteni, ami a játék- és adatkezelési szabályzat egyidejű elfogadását is jelenti.
8. Kizárásra kerül a versenyből az obszcén, másokat sértő vagy tiltott jelképeket megjelenítő fotók készítője!

Darts Local Hero Tour Season 2

A játékot minden 18. életévét betöltött személy csak saját felelősségre használhatja!

A nyilakkal tilos más személyeket, élőlényeket megdobni.

A dobási távolság a tábla felületi síkjától mért 2.37 méter, amit a helyi adottságokhoz igyekszünk igazítani.

A játék idejére rendelkezésre bocsátott nyilakat mindenki igyekezzen megóvni a sérülésektől! Saját nyíl nem használható!

A nyilakat mindig egyesével, a tábla síkjára merőlegesen húzzuk ki, hogy minél kevesebb ellenállást váltson ki, minél kevésbé sérüljön a nyíl.

A dobás előtt minden játékosnak meg kell győződnie róla, hogy senki nem áll a nyíl útjában!

A tábla 20, egyenlő szélességű, számozott szektorra, ezek a szektorok további négy részre vannak osztva koncentrikusan. A külső kör a duplázó kör, az ebbe talált nyilak a szektor számának kétszeresét érik. Az egyel belsőbb kör a nagy szektor, a szektor számának megfelelő pontot érnek. Kívülről harmadik kör a triplázó, az ebbe talált nyilak a szektor számának háromszorosát érik. Egyel beljebb a kis szektor van, ez is a

szektor számának megfelelő pontot ér. A tábla közepén található a Bull (bika). A nagyobb kör (kisbull, zöld színnel) 25 pontot ér, a kisebb, belső piros (nagy Bull, bull's eye) pedig ennek a kétszeresét 50 pontot, és duplázónak számít.

A játszmaikon mindkét játékos 301 pontról indul, amelyből folyamatosan levonják az egymás utáni három dobás összesített pontértékét.

A játéknak akkor van vége, amikor az egyik játékos pontszáma pontosan eléri a nullát (vagy egy vagy kettő vagy a három nyíl összes értékével) úgy, hogy utolsó, befejező dobása egy, a nulla eléréséhez szükséges dupla értékű dobás (dupla körbe, azaz a legszélső szektorsávba, vagy a középpontba való dobás).

Ha a játékos többet dob a szükségesnél – például 8 pontja van még és a dupla 4 helyett a 13-as mezőbe talált, vagy elérte ugyan a nullát, de nem dupla értékű dobással, például a dupla 8 helyett sima 16-ot dobott- akkor a dobás érvénytelen, a kezdőértéke megmarad, és a másik játékos következik. A játék a 0 pont eléréséig folyik úgy, hogy az utolsó dobás dupla legyen. Ha valakinek 1 pontja maradt, az szintén többet dobott a szükségesnél (mert nem tud duplával kiszállni), és nála is a kezdőérték marad a következő körre.

A kezdés jogát bull-ra dobással döntik el (mindketten dobnak egy nyilat a bullra, és aki közelebb dob, az kezd).

A dobás:

- Dobásnál mindkét lábnak a dobóvonal mögött kell lennie.
- Az eldobott nyilat akkor sem lehet újra eldobni, ha az nem érte a táblát.
- Az elejtett nyílért a dobóvonalon belülre is be lehet lépni
- Érvénytelen – és nem ismételhető meg – a dobás, ha a tábláról, vagy a táblában álló másik nyílról kipattan, ha kiesik a táblából, vagy a másik nyíl valamelyik részébe áll bele és hegye nem érinti a táblát.
- Dobás közben a játékos áthajolhat a vonalon, de mindkét lábának a vonal mögött kell

Beerpong Local Hero Tour Season 2

A játékot minden 18. életévét betöltött személy csak saját felelősségre használhatja!

A játék kezdetekor 10-10 pohár van az asztalon piramis formába rendezve úgy, hogy a poharak pereme összeér. A játék során nem kötelező elfogyasztani a poharak tartalmát!

A kezdés jogát a játékosok kő-papír-ollóval döntik el. A győztes dönthet, hogy ki kezdje a mérkőzést, míg a vesztes térfelet választhat.

A kezdő játékosnak egy (1) dobása van. Ezután a másik játékos jön két (2) dobással, a játék további részében pedig minden körben két-két dobása van a játékosoknak.

Minden sikeres találat után egy poharat kell levenni az ellenfél oldaláról.

A védekező játékos csak akkor érhet a labdához, miután az érintkezett valamelyik pohárral. Ellenkező esetben egy poharat le kell venni az asztalról büntetésből, melyet az ellenfél játékosja jelöl ki.

Tilos a labda útját módosítani, amíg az a pohár belsejében van, a kifújás nem megengedett.

Pattintott dobás megengedett, ugyanazok a szabályok vonatkoznak rá, mint a sima dobásra (egyét ér, és nem szabad elütni, amíg nem ért poharat).

A poharakat 6-nál, 3-nál és 1-nél minden esetben kötelező rendezni háromszög formátumban, középre. Az utolsó poharat mindig középre kell húzni, kb. 2,5 cm-re az asztal hátuljától.

A félrecsúszott poharakat meg kell igazítani, de csak az ellenfél kérésére. Kötelező a rendezés amint az lehetséges, a kör közben is.

A kidobott poharakat azonnal ki kell venni, akkor is, ha rendezésnek kellett volna történnie. Példa: 7-nél gyors egymásutánban betalál kétszer az "A" játékos, és az ellenfélnek nem volt ideje rendezni 6-nál. Ebben az esetben mindkét találat érvényes, kérhető a rendezés, és a védőkező "B" játékos dönti el, hogy melyik poharat veszi ki a 6-os háromszögből.

A dobó felelőssége megvárni, hogy kivegyenek egy poharat, vagy rendezzenek. Ha rendezés, vagy pohárkivétel közben találnak kezet, az kihagyott dobásnak számít. Kihagyott dobásnak számít továbbá, ha a dobó játékos egy már kidobott pohárba talál bele, tehát ugyanazt a poharat nem dobhatja ki kétszer.

Ha egy körön belül a játékos értékesíti mindkét dobását, a visszakap egy labdát. Ez alól a szabály alól csak a visszaszállás kivétel, lásd lejjeb.

Az asztal fölé hajolás megengedett, mindaddig, amíg a játékos nem helyezi a kezét, lábát, stb. az asztalra, hogy lopja a távolságot. Dobás közben a játékos semmilyen testrésze nem érintkezhet az asztallal. MIUTÁN a játékos elengedte a labdát, a keze hozzáérhet az asztalhoz.

A dobás csak az asztal mögül megengedett, az asztal képzeletbeli vonalába nem állhat a dobó játékos.

A játékosok nem változtathatnak a poharak elrendezésén dobás közben. Ha a poharak elmozdulnak dobás közben a behajolás miatt, vissza kell tenni őket az eredeti pozícióba. Ha egy pohár felborul a behajolás miatt, vagy a játékos leveri azt, a poharat ki kell venni a játékból.

A zavarás alapvetően megengedett az alábbi feltételekkel (melyek megszegése egy pohár büntetést von maga után):

A játékosok nem léphetik át az asztal képzeletbeli vonalát, nem nyúlhatnak-, és nem dobhatnak semmit az asztal fölé. (Ennek elkerülése érdekében célszerű pár lépéssel az asztal mögött állni)

Tilos legyezni, fújni és bármilyen légáramlatot generálni

Mind a játékosoknak, mind a nézőknek tilos bármi módon eltakarni a poharakat.

Ha egy játékos, akinél a labdabirtoklás van (ő dob a kör szerint) direkt, vagy nem direkt beledobja a labdát a saját poharába, nem számít találatnak.

Ha egy játékos, aki nem birtokolja a labdát (nem ő következik) beledobja a labdát a saját poharába direkt, vagy nem direkt, találatnak számít.

Ha a védő játékos belenyúl a dobásba, mielőtt az poharat érne, 1 pohár büntetést kap

Ha bárki más ér bele a labdába (néző), a dobást meg kell ismételni

Minden asztalon lévő tárgy az asztal részének számít, így ha például egy pattintott dobás egy már kidobott pohárról, vagy saját korsóról pattan be, találatnak számít. Ugyanakkor törekedni kell arra, hogy minél kevesebb tárgy legyen az asztalon. Középre, a két játékos játékban lévő poharai közé nem szabad helyezni semmit.

Ha egy játékos feldönti a poharát, azt a poharat a játékból ki kell venni

Ha a játékosokon kívül bárki más dönti fel a poharat, azt újra kell tölteni, és a játékban hagyni.

A poharakba annyi folyadékot célszerű tölteni, hogy ne tudjanak felborulni. Ha ez mégis bekövetkezik, abban az esetben érvényes a találat, ha a labda egyértelműen a pohár belső peremét érte, nem a külső részét. Ha a külső részen ért találat miatt borul fel, a dobás érvénytelen, a pohár a játékban marad.

Abban az esetben, ha a labda a pohár belső peremén pörög, ennek hatására felborul a pohár, de a labda nem ér folyadékot (kiugrik), a találat érvényesnek számít

Tilos a poharakhoz érni, amíg a labda a dobó játékosnál, vagy a levegőben van. Ilyen esetben 1 pohár büntetés jár a védő játékosnak.

Rendezés esetén addig nem dobhat a játékos, amíg a rendezés egyértelműen be nem fejeződött. Ha mégis ez történik, a dobás érvénytelen, és a másik játékos jön automatikusan.

Visszaszállás és hosszabbítás:

Amikor valamelyik játékos kidobja az utolsó poharat, az ellenfélnek minden esetben lehetősége van hosszabbításra menteni a mérkőzést. A Példatárban további esetek találhatóak, amik szemléltetik a szabályokat.

A visszaszállásra két fő szabály vonatkozik:

Abban az esetben, ha kettő, vagy több pohár marad az ellenfél oldalán az ún. „Hirtelen halál” szabály lép életbe: a védő játékos elkezd a visszaszállást, a játék akkor ér véget, ha kimarad a dobása. Ha sikerül kidobni ellenfele poharait, akkor sikerült hosszabbításra menteni a mérkőzést.

Ha egy pohár marad az ellenfélnél, az ún. „Dobj, amennyi labdád van” szabály lép életbe: ha az első dobából szállt ki, egy lehetőség van visszaszállni, a védő játékosnak. Ha a második dobás volt a kiszálló, akkor kétszer próbálkozhat a visszaszállással.

Sikeres visszaszállás esetén a játék hosszabbítással folytatódik.

A hosszabbítás 3-3 pohárról indul, háromszög alakba rendezve.

Az a játékos kezd két dobással, mely először szállt ki a rendes játékidőben.

A hosszabbításra is rendes játékidő alatt érvényes szabályok vonatkoznak.

Alapvetően nincs időlimit, de a játékosoknak ésszerű és sportszerű időn belül kell eldobni a labdát.