

BAJNOKSÁG SZABÁLYZAT – 2026.07.

1. A Bajnokság Menete és Lebonyolítása

- **A pálya felépítése:** A bajnokság egy egyedi, **15 szintből álló pályacsomagból** áll.
- **Időkeret:** A csapatoknak összesen **25 perc** áll rendelkezésükre a teljes pályacsomag teljesítésére.
- **A pontszámítás módja:** A csapatok végleges pontszáma a teljesített pályákért járó maximális pontszám, valamint a 25 perces időkeretből esetlegesen fennmaradó (megtakarított) idő összegéből adódik össze.
- **Időtartam és zárás:** A bajnokság folyamatosan zajlik, és **2026. augusztus 9-én zárul**. Ezt követően újabb próbálkozásra már nincs lehetőség.
- **Újrázási lehetőség:** A jobb eredmény elérése érdekében egy csapat a bajnokság zárásáig **többször is próbálkozhat**. A rangsorba a csapat által elért legmagasabb pontszám kerül beszámításra.

2. Jelentkezési Feltételek és a Nevezés Menete

- A versenyre kizárólag **3 fős csapatok** jelentkezését várjuk.
- **A jelentkezés módja:** Nevezni a hivatalos **foglalási oldalon** keresztül lehet, a **bajnokság opció kiválasztásával** és a szükséges adatok megadásával.

3. Nyeremények és Fődíj

- A bajnokság **fődíja egy 3 fő részére szóló Sziget Fesztivál napijegy**, amelyet a győztes csapat tagjai kapnak meg.
- A megnyert belépőjegyek érvényesítésére, felhasználására és a rendezvényen való részvételre vonatkozóan a **Sziget Fesztivál hivatalos Általános Szerződési Feltételei (ÁSZF)** az irányadók és mérvadók.

4. Holtverseny és Döntő

- Amennyiben a bajnokság augusztus 9-i zárásakor a ranglista élén egyenlő pontszám (holtverseny) alakul ki, a szervezők egy mindent eldöntő mérkőzést rendeznek.
- **A döntő időpontja:** A döntő mérkőzés **2026. augusztus 11-én** kerül megrendezésre pontos időpont holtverseny esetén kerül kiírásra.
- Ha a döntő mérkőzésen az egyik érintett csapat nem jelenik meg, úgy a meg nem jelent csapat automatikusan elveszíti a mérkőzést, és a jelen lévő csapat nyeri meg a bajnokságot és a fődíjat.

5. Média és Adatkezelési Hozzájárulás

- A bajnokság teljes ideje alatt a helyszínen **videó- és hangfelvétel készül.**
- A bajnokság szervezői a készült mozgóképes és audiovizuális anyagokat szabadon felhasználhatják saját online és offline marketing, illetve promóciós céljaikra.
- A bajnokságon való részvétellel (nevezéssel és belépéssel) a résztvevők kifejezetten és visszavonhatatlanul **beleegyeznek a felvételek elkészítésébe és azok marketing célú felhasználásába.**

Szervező: The Challenge Game Kft.

A Szervező fenntartja a jogot a szabályzat módosítására.