



HUNESZ FIFA Masters powered by K&H 2021-es évad

Játékspecifikus szabályzat

Érvényes: 2021.03.31-től

Elfogadva és jóváhagyva a HUNESZ 2021 (év)/E004/1. sz. Elnökségi határozatával
Utoljára frissítve: 2021.03.31.

Tartalomjegyzék

| | | |
|-----------|--|----|
| 1. | KIEMELT SZABÁLYOK..... | 3 |
| 1.1. | ALAPSZABÁLYZATOK | 3 |
| 1.2. | ÉLETKOR..... | 3 |
| 1.3. | NEMZETISÉGI SZABÁLYOK | 3 |
| 1.4. | TARTÓZKODÁSI HELY | 3 |
| 1.5. | AZONOSÍTÁS | 3 |
| 1.6. | JÁTÉKFIÓKOK | 3 |
| 1.7. | REGISZTRÁCIÓS FOLYAMATOK | 3 |
| 1.7.1. | HIBÁS REGISZTRÁCIÓ ESETÉN | 4 |
| 1.8. | KÖZVETÍTÉS (CLEANFEED) TESZTELÉSE/BIZTOSÍTÁSA | 4 |
| 1.9. | ELTILTÁSOK | 4 |
| 1.9.1. | ÁPRILISBAN RENDEZETT SELEJTEZŐKRE VONATKOZÓ MEGKÖTÉSEK | 4 |
| 1.9.2. | VERSENYPLATFORM ÁLTALI ELTILTÁSOK | 4 |
| 1.9.3. | TOVÁBBI MEGKÖTÉSEK | 4 |
| 1.10. | JÁTÉKFIÓK HASZNÁLATA, REGISZTRÁCIÓ ÉRVÉNYESSÉGE | 4 |
| 1.11. | KOMMUNIKÁCIÓ | 5 |
| 2. | VERSENY LEBONYOLÍTÁSA | 5 |
| 2.1. | NYÍLT SELEJTEZŐK | 5 |
| 2.1.1. | SELEJTEZŐK FORMÁTUMA ÉS IDŐPONTJAI | 5 |
| 2.1.1.1. | PS4-EN RENDEZETT NYÍLT SELEJTEZŐK IDŐPONTJAI | 5 |
| 2.1.1.2. | XBOX ONE-ON RENDEZETT NYÍLT SELEJTEZŐK IDŐPONTJAI | 5 |
| 2.1.2. | KIEMELÉSEK A NYÍLT SELEJTEZŐN | 6 |
| 2.1.3. | FORDULÓK LEBONYOLÍTÁSA (B01) | 6 |
| 2.1.4. | FORDULÓK LEBONYOLÍTÁSA (B03) | 6 |
| 2.1.5. | HAZAI PÁLYA ELDÖNTÉSE (B01) | 6 |
| 2.1.6. | HAZAI PÁLYA ELDÖNTÉSE (B03) | 6 |
| 2.2. | HAVI DÖNTŐK | 7 |
| 2.2.1. | HAVI DÖNTŐ IDŐPONTJAI | 7 |
| 2.2.2. | HAVI DÖNTŐ FORMÁTUMA | 7 |
| 2.2.3. | HAVI DÖNTŐ SORSOLÁSA | 7 |
| 2.2.4. | HOSZTOLÁS/ADÁSKÉP BIZTOSÍTÁSA..... | 7 |
| 2.2.5. | HAVI DÖNTŐK HALASZTÁSÁNAK LEHETŐSÉGE | 7 |
| 2.2.6. | HELYEZÉSEK..... | 7 |
| 2.3. | WILDCARD SELEJTEZŐ | 7 |
| 2.3.1. | FORMÁTUM | 8 |
| 2.3.2. | IDŐPONTOK..... | 8 |
| 2.3.3. | TOVÁBBJUTÁS..... | 8 |
| 2.3.4. | ELTILTÁSOK | 8 |
| 2.4. | RÁJÁTSZÁS | 8 |
| 2.4.1. | FORMÁTUM | 8 |
| 2.4.2. | IDŐPONT | 8 |
| 2.4.3. | SORSOLÁS..... | 8 |
| 3. | JÁTÉKSPECIFIKUS BEÁLLÍTÁSOK | 8 |
| 3.1. | ONLINE FRIENDLIES JÁTÉKSPECIFIKUS BEÁLLÍTÁSOK | 8 |
| 3.2. | TOVÁBBI BEÁLLÍTÁSOK KÖZVETÍTETT MÉRKŐZÉSEKEN..... | 8 |
| 4. | MÉRKŐZÉS MENETE | 9 |
| 4.1. | NYÍLT SELEJTEZŐK MENETE..... | 9 |
| 4.2. | HAVI DÖNTŐK..... | 9 |
| 4.3. | MÉRKŐZÉS BIZONYÍTÉKOK KÉSZÍTÉSE/TÁROLÁSA..... | 9 |
| 4.4. | MÉRKŐZÉS BIZONYÍTÉKOK MANIPULÁLÁSA | 9 |
| 4.5. | ADMIN HÍVÁSA (CALL ADMIN) | 9 |
| 4.6. | PONTOSSÁG | 10 |
| 4.6.1. | NYÍLT SELEJTEZŐK ALATT | 10 |
| 4.6.2. | HAVI DÖNTŐK / RÁJÁTSZÁS ALATT..... | 10 |
| 4.7. | NEM MEGJELÉNÉS (NOSHOW) | 10 |
| 4.8. | SZERVER ÖSSZEÖMLÉS | 10 |
| 4.9. | DISCONNECT ESETÉN | 10 |
| 4.10. | MÉRKŐZÉS ELHAGYÁSA | 10 |
| 4.11. | DISZKVALIFIKÁCIÓ | 10 |
| 4.12. | MECCS ÓVÁS | 11 |
| 4.12.1. | DEFINÍCIÓ | 11 |
| 4.12.2. | MECCS ÓVÁS SZABÁLYAI | 11 |
| 4.12.2.1. | HATÁRIDŐ AZ ÓVÁSRA | 11 |
| 4.12.2.2. | AZ ÓVÁS TARTALMA | 11 |
| 4.12.2.3. | KOMMUNIKÁCIÓ A VERSENYBÍRÓVAL..... | 11 |
| 5. | PLATFORM SPECIFIKUS SZABÁLYOK | 11 |
| 5.1. | NICKNÉV, KLÁNJELEZÉS, JÁTÉKFIÓK NEVE..... | 11 |
| 5.2. | JÁTÉKOS NÉV | 11 |
| 5.3. | TÖBB FELHASZNÁLÓI FIÓK..... | 11 |
| 5.4. | PROFILON VALÓ VÁLTOZTATÁS..... | 11 |
| 6. | KIEGÉSZÍTÉSEK | 12 |
| 6.1. | SZABÁLYVÁLTOZÁSOK | 12 |
| 6.2. | KIZÁRÁSOK | 12 |
| 6.3. | KIZÁRÁSOK LEHETSÉGES OKAI: | 12 |
| 6.4. | A SZABÁLYZAT ÉRVÉNYESSÉGE | 12 |
| 6.5. | BIZALMASSÁG, TITOKTARTÁS | 12 |
| 6.6. | JÁTÉKOS PÓTLÁSA | 12 |
| 6.6.1. | PÓTLÓ JÁTÉKOS | 13 |
| 6.7. | JÁTÉKOS PROFIL ÚJRA LÉTREHOZÁSA | 13 |
| 6.8. | ELÉRHETŐSÉG | 13 |
| 7. | KÖZVETÍTÉS | 13 |
| 7.1. | KÖZVETÍTÉS MEGTAGADÁSA..... | 13 |
| 7.2. | KÉSZLETTETÉS HASZNÁLATA | 13 |
| 8. | NYEREMÉNYEK | 14 |
| 9. | VÁLTOZÁSKÖVETÉS..... | 14 |

1. Kiemelt szabályok

1.1. Alapszabályzatok

A HUNESZ FIFA Masters powered by K&H (továbbiakban: verseny, bajnokság, HUNESZ Masters) állomásaira az ebben a dokumentumban foglalt játékspecifikus szabályzaton felül a HUNESZ (Magyar E-sport Szövetség) általános szabályzatai érvényesek. Ezen dokumentumok:

- [A Magyar E-sport Szövetség Versenyszabályzata](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség K&H MNEB-re vonatkozó versenykiírása](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség Fegyelmi szabályzata](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség Etika Kódexe](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség Etikai és gyermekvédelmi szabályzata](#)

1.2. Életkor

A HUNESZ Masters különböző szakaszain csak 16 évnél idősebbek vehetnek részt. A 16 és 18 év közötti játékosoknak kötelező legkésőbb a kupa kezdetéig szülői beleegyezést e-mailben (info@hunesz.hu) úton eljuttatni a szervezők felé. A kitöltendő dokumentumok a [HUNESZ hivatalos oldalán](#) letölthetőek.

1.3. Nemzetiségi szabályok

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

1.4. Tartózkodási hely

A verseny pillanatában minden játékosnak az európai kontinens területén szükséges tartózkodnia. A részvétel - nemzetiségtől függetlenül - ezen területeken kívülről nem engedélyezett.

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. Játékiókok

A verseny egésze alatt, egy játékos kizárólag egy játékiókkal versenyezhet. Ezen belül PSN Online ID, vagy Xbox One Gamertag név változtatása csak speciális esetben, előzetes engedélykéréssel lehetséges.

1.7. Regisztrációs folyamatok

A játékosok kötelesek a regisztrációs folyamatokat a következők szerint betartani:

1. Versenyengedély kérés az mneb.esport1.hu oldalon
2. Csatlakozás a HUNESZ Intercom Discord szerverre
3. Regisztráció a versenyplatformon
4. Nevezés megerősítése a versenyplatformon közvetlen a kupa előtt

Az a játékos, aki nem teszi meg a versenyengedély kérést a verseny hivatalos oldalán, ellenőrzés esetén kizárásban részesülhet.

1.7.1. Hibás regisztráció esetén

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. Közvetítés (cleanfeed) tesztelése/biztosítása

A havi döntőbe jutott játékosok a verseny összes további szakaszára vonatkozóan kötelesek adásképet biztosítani. Ennek tesztelésére, illetve az ezzel kapcsolatos technikai segítségnyújtásra a az utolsó selejtező és a havi döntő között kerül sor. A játékosok kötelesek megjelenni a versenybírók által kommunikált tesztelési időpontokban és elvégezni a szükséges technikai beállításokat.

Azt, hogy melyik mérkőzés lesz közvetítve és arról melyik játékosnak szükséges adásképet adni a versenyadmin fogja meghatározni a mérkőzés kezdete előtt.

Minden játékosnak képesnek kell lenni adásképet biztosítani a verseny egésze alatt.

Adáskép biztosításához a következőket szükséges megtenni:

- Privát Youtube/Twitch csatornára élő közvetítés sugárzása legalább 720p 60 fps minőségben
- Közvetítés szempontjából releváns játékspecifikus beállítások elvégzése

1.9. Eltiltások

1.9.1. Áprilisban rendezett selejtezőkre vonatkozó megkötések

Az április hónapban megrendezésre kerülő HUNESZ Masters selejtezőkön, egy adott játékos, adott napon kizárólag az egyik konzolon (PS4, vagy Xbox One) rendezett selejtezőn indulhat el. Ha nem jut tovább, úgy a következő alkalomra válthat.

Amennyiben a játékos egy adott konzol selejtezőjéből továbbjut, úgy a játékos köteles azt a versenyt folytatni ahonnan megszerezte a továbbjutást érő helyet.

A Májusban rendezett selejtezőktől kezdődően, egy játékos mindkét konzol selejtezőjén akár egyszerre is szerepelhet.

1.9.2. Versenyplatform általi eltiltások

A versenyen nem vehet részt olyan játékos, aki a hivatalos versenyplatformon (Battlefy) eltiltását tölti a selejtezők ideje alatt. Tehát amennyiben korábbi, a HUNESZ Masters selejtezőhöz nem köthető szabályszegésért lett kiadva az eltiltás, az ugyanúgy érvényes a HUNESZ Masters versenyekre is.

1.9.3. További megkötések

A verseny tisztasága érdekében a versenyben nem vehetnek részt indulóként az Esport1 Kft érdekeltségi körébe tartozó más gazdasági társaságok, illetve a verseny szervezésében vagy lebonyolításában közreműködő ügynökségek tulajdonosai, vezető tisztségviselői, alkalmazottai és mindezen személyeknek a Ptk. 8:1. § (1) bekezdés 1. pontja szerint meghatározott közeli hozzátartozói.

1.10. Játékfiók használata, regisztráció érvényessége

Minden játékos köteles hozzáadni a Battlefy fiókjához a versenyengedély igénylésekor leadott pontos PSN azonosítóját/Xbox One Gamertag-ét. Ha egy játékos hiányzó, vagy rosszul megadott

azonosítóval játszik akkor a játékos figyelmeztetésben részesül és köteles pontosítani azt. Amennyiben ennek nem tesz eleget a játékos és több fordulón keresztül is pontatlanul megadott játékiókkal versenyez, úgy a játékos kizárásban fog részesülni.

Minden játékos köteles ugyanazokat a helyes adatokat megadni az mneb.esport1.hu versenyengedély igénylő oldalon, mint amivel a Battlefy versenyplatformon szeretne nevezni különös tekintettel a játékiók nevére, és a játékos email címére.

1.11. Kommunikáció

A verseny alatt különböző félhivatalos/hivatalos csatornákat különböztetünk meg.

- **E-mail:** Az elsődleges hivatalos kommunikációs forma a verseny egésze alatt az emailés forma. Minden kiemelten fontos és végleges információt ezen csatornán keresztül közöl a szervezőség. Használt cím: info@mneb.hu
- **HUNESZ Intercom Discord:** Elsődlegesen a nyílt selejtezők alatt használatos játékos és versenybíró között direkt segítségnyújtás céljából, illetve a zárt selejtező és az offline esemény koordinációja végett használatos azoknak akik továbbjutnak. Elérhető: <http://discord.gg/N4YSHEJ4Tm>
- **Battlefy versenyplatform:** A nyílt selejtezők alatt a játékosok közötti direkt kommunikációra ad lehetőséget.

2. Verseny lebonyolítása

2.1. Nyílt selejtezők

A HUNESZ Masters nyílt selejtezőire korlátlan számban nevezhetnek a játékosok. A végső lebonyolítás annak függvénye, hogy a selejtező kezdete előtt 1 órával a versenyplatformon (Battlefy) mennyi játékos erősíti meg a nevezését (Check-In). A selejtező a nevezett játékosok számától függetlenül az adott napon kerül megrendezésre, halasztásra nincs lehetőség.

Konzolonként (PS4/Xbox) minden hónapban 2-2 selejtező kerül megrendezésre, ahonnan selejtezőnként 4-4 játékos jut tovább a havi döntőbe.

2.1.1. Selejtezők formátuma és időpontjai

A selejtezőkön a nevezők számától függően egyenes kieséses (Single Elimination), vagy alsó-felső ágas (Double Elimination) rendszer lesz alkalmazva, aminek minden meccsét le kell játszani.

2.1.1.1. PS4-en rendezett nyílt selejtezők időpontjai

- Áprilisi PS4 selejtező #1 – 2021. Április 10. – 14:00
- Áprilisi PS4 selejtező #2 – 2021. Április 11. – 14:00
- Májusi PS4 selejtező #1 – 2021. Május 15. – 14:00
- Májusi PS4 selejtező #2 – 2021. Május 22. – 14:00
- Júniusi PS4 selejtező #1 – 2021. Június 12. – 14:00
- Júniusi PS4 selejtező #2 – 2021. Június 19. – 14:00
- Júliusi PS4 selejtező #1 – 2021. Július 10. – 14:00
- Júliusi PS4 selejtező #2 – 2021. Július 17. – 14:00

2.1.1.2. Xbox One-on rendezett nyílt selejtezők időpontjai

- Áprilisi Xbox One selejtező #1 – 2021. Április 10. – 14:00

- Áprilisi Xbox One selejtező #2 – 2021. Április 11. – 14:00
- Májusi Xbox One selejtező #1 – 2021. Május 16. – 14:00
- Májusi Xbox One selejtező #2 – 2021. Május 23. – 14:00
- Júniusi Xbox One selejtező #1 – 2021. Június 13. – 14:00
- Júniusi Xbox One selejtező #2 – 2021. Június 20. – 14:00
- Júliusi Xbox One selejtező #1 – 2021. Július 11. – 14:00
- Júliusi Xbox One selejtező #2 – 2021. Július 18. – 14:00

Egy játékos bármennyiszer próbálkozhat. (Kivétel Áprilisban)

2.1.2. Kiemelések a nyílt selejtezőn

A selejtezőkön véletlenszerű sorsolás lesz alkalmazva.

2.1.3. Fordulók lebonyolítása (B01)

A mérkőzés egy győzelemig tart, döntetlen esetén pedig új mérkőzést szükséges kezdeni, ami aranygólig tart.

2.1.4. Fordulók lebonyolítása (B03)

A forduló két győzelemig tart. Amennyiben az adott mérkőzés döntetlennel végződik, úgy új mérkőzést szükséges indítani, aminek aranygóllal kell eldőlnie. Amennyiben a 2., vagy 3. mérkőzés is döntetlennel végződik, szintén ugyanaz a procedúra, vagyis új mérkőzést szükséges kezdeni, ami aranygólig tart. A rúgott-kapott gólok különbsége nem releváns. Példa B03-as formátumra:

- 1. mérkőzés: "A" vs "B" – 5:5 – Új mérkőzésen aranygólt "A" játékos szerzi
 - Összesített eredmény: "A vs B" - 1:0
- 2. mérkőzés: "A" vs "B" – 4:4 – Új mérkőzésen aranygólt "B" játékos szerzi
 - Összesített eredmény: "A" vs "B" - 1:1
- 3. mérkőzés: "A" vs "B" – 2:0
 - Összesített eredmény: 2:1, "A" játékos nyerte a fordulót

Az aranygólos mérkőzésen az első gól után egyből szükséges kilépni, a mérkőzés nem folytatódhat, és az utána szerzett gólok nem érvényesek.

Amennyiben a játékosok ezt figyelmen kívül hagyják, az a kupa késleltetésének minősül és a versenybírók, a kupa tervszerinti időbeosztásának tartása érdekében, szituációtól függően akár alapértelmezett győzelemben is részesíthetik az egyik felet.

2.1.5. Hazai pálya eldöntése (B01)

Amennyiben a játékosok csak egy mérkőzést játszanak egymás ellen, a hosztoló fél mindig az a játékos, aki a versenyplatformon, az adott mérkőzés adatlapján a bal oldali pozíciót foglalja el.

2.1.6. Hazai pálya eldöntése (B03)

Adott mérkőzésen a játékosok kötelesek a következő hosztolási sorrendet tartani:

- 1. mérkőzés : Meccs oldalon szereplő bal oldali játékos
- 2. mérkőzés : Meccs oldalon jobb oldalon szereplő játékos
- 3. mérkőzés: Az a játékos aki nagyobb különbséggel nyerte a saját mérkőzését döntheti el, hogy szeretné-e a mérkőzést hosztolni, avagy átadja azt.

2.2. Havi döntők

A havi döntő célja, hogy a bejutott játékosok végső helyezésük alapján Masters Pontokat gyűjthessenek az összesített ranglistába. A havi döntőben az alábbi Masters Pontok kerülnek kiosztásra:

- 1. helyezett: 100 Masters Pont
- 2. helyezett: 80 Masters Pont
- 3. helyezett: 60 Masters Pont
- 4. helyezett: 50 Masters Pont
- 5. helyezett: 40 Masters Pont
- 6. helyezett: 30 Masters Pont

2.2.1. Havi döntő időpontjai

A havi döntők mindig alsó-felső ágas rendszerben kerülnek megrendezésre. Ez a szakasz már közvetítésre fog kerülni ezért a játékosok kötelesek az előre meghatározott sorrendben lejátszani a mérkőzéseket. A havi döntők mindkét konzol számára ugyanazon a napon kerülnek megrendezésre, az alábbi napokon:

- Áprilisi havi döntő – 2021. Április 17.
- Májusi havi döntő – 2021. Május 29.
- Júniusi havi döntő – 2021. Június 26.
- Júliusi havi döntő – 2021. Július 24.

Az adott napon belül a pontos kezdési időpontok később kerülnek publikálásra.

2.2.2. Havi döntő formátuma

A havi döntő mindig alsó-felső ágas rendszerben kerül megrendezésre, Bo1 és Bo3 mérkőzésekkel.

2.2.3. Havi döntő sorsolása

A havi döntő sorsolása a selejtezőkön elért eredmények alapján alakul. Az első kupa 1-4. helyezettje kapja az 1-4. seedet, míg a 2. kupa 1-4. helyezettje az 5-8-as számmal rendelkezik. Ez alapján a párosítások a felsőág első fordulójában fentről-lefelé a következőképpen alakulnak.

- 1 vs 8. / 5. vs 4 / 2. vs 7. / 3. vs 6

2.2.4. Hosztolás/adáskép biztosítása

Mind a két játékos egyszerre köteleles adásképet adni a mérkőzésükről. Ettől eltérő megállapodások lehetségesek, amennyiben mindkét fél és a versenybírók is beleegyeznek abba.

2.2.5. Havi döntők halasztásának lehetősége

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

2.2.6. Helyezések

A havi döntőn elért helyezések alapján a játékosok az összesített pontranglistába szereznek pontokat.

2.3. Wildcard selejtező

A Wildcard selejtező egy utolsó utáni lehetőség arra, hogy a játékosok bejussanak a végső döntőbe.

2.3.1. Formátum

A Wildcard selejtező a nevezők számától függően egyenes, vagy alsó-felső ágas rendszerben kerül megrendezésre.

2.3.2. Időpontok

A Wildcard selejtezők a következő napokon kerülnek megrendezésre:

- PS4 időpontok: 2021. Augusztus 7. – 14:00
- Xbox One időpontok: 2021. Augusztus 8. – 14:00

2.3.3. Továbbjutás

A Wildcard selejtező TOP2 játékosa továbbjut a végső döntőbe.

2.3.4. Eltiltások

Az a játékos aki adott konzolon az összesített ranglista alapján bejutott a végső döntőbe, nem vehet részt ugyanazon konzol Wildcard selejtezőjén.

2.4. Rájátszás

A rájátszás mezőnyét konzolonként összesen 8 játékos alkotja, mely az összesített ranglista TOP6 játékosából és a Wildcard selejtező útján bejutott 2 játékosból áll össze.

2.4.1. Formátum

Alsó-felső ágasban kerül megrendezésre.

2.4.2. Időpont

A végső döntő 2021. Augusztus 15-én kerül lebonyolításra.

2.4.3. Sorsolás

A végső döntő párosításai az összesített ranglista után kialakult, és a Wildcard selejtezőben megszerzett seedek alapján kerül meghatározásra. Az összesített ranglista TOP6 játékosa viseli az 1-6. seedet, míg a Wildcard selejtező játékosai kapják a 7. és 8.-at. A párosítások a felsőág első fordulójában a következőképp alakulnak:

- 1 vs 8. / 5. vs 4 / 2. vs 7. / 3. vs 6

3. Játékspecifikus beállítások

A HUNESZ Masters selejtezőkön a játékosok kötelesek a kiadó által meghatározott klub, vagy válogatott csapatokkal Online Friendlies játékmódban kihívni egymást a következő beállításokkal.

3.1. Online Friendlies játékspecifikus beállítások

- Half Length (Féldő hossza): 6 Mins
- Controls (Irányítás): Any
- Játéksebesség (Game speed): Normal
- Squad típusa (Squad Type): 90 Overall

Minden nem szabályozott esetben a FIFA játék gyári beállításait kötelező használni. Különös tekintettel a taktikus védekezésre és a választható csapatfelállásokra.

3.2. További beállítások közvetített mérkőzéseken

Azokon a mérkőzéseken, amik hivatalosan közvetítve vannak, a következő játékspecifikus beállításokra külön szükséges figyelni:

- 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.

Nem teljesítés esetén figyelmeztetés, ismételt vétség esetén büntetőpont, rendszeresen előforduló eseteknél ezen szabályok figyelmen kívül hagyása a versenytől való kizárást vonja maga után.

4. Mérkőzés menete

4.1. Nyílt selejtezők menete

A játékosoknak egymást szükséges kihívni a FIFA-n belül tehát onnantól kezdve, hogy egy játékos megerősítette a versenyplatformon (Battlefy) a jelentkezését, a következő sorrendet szükséges követni:

1. Battlefy chaten kapcsolatfelvétel az ellenfél játékosával
2. A Battlefy meccs adatlap alapján a bal oldalon szereplő játékos kihívja az ellenfelét
3. Mérkőzés elindítása, majd lejátszása
4. Screenshot készítése a végeredményről (BO3 mérkőzés esetén 1. lépés megismétlése)
5. Győztes fél leadja az eredményt
6. Vesztes fél elfogadja
7. Győztes fél várakozik, vagy elkezd a következő fordulót

4.2. Havi döntők

Onnantól kezdve, hogy egy játékos továbbjutott a havi döntőbe, köteles folyamatosan jelen lenni és kommunikálni az erre a célra létrehozott Discord szerveren. A mérkőzések ettől a ponttól csak és kizárólag versenybírók engedélyével indulhatnak.

4.3. Mérkőzés bizonyítékok készítése/tárolása

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

Adott mérkőzéssel kapcsolatos bizonyítékot legalább 14 napig szükséges megőrizni.

4.4. Mérkőzés bizonyítékok manipulálása

Mérkőzésbizonyítékok megmásítása, szerkesztése admin megtévesztése céljából szigorú szabályszegésnek számít és azonnali kizárást von maga után.

4.5. Admin hívása (Report match issue)

Amennyiben egy mérkőzés alatt probléma adódna, a játékosoknak, a Battlefy platformon jogában áll admint hívni saját mérkőzésükhöz, hogy tisztázódjon a szituáció, vagy Discordon jelezni azt ahol az adminok szinten elérhetőek. Leggyakrabban felmerülő problémák lehetnek:

- Játékosprofilal kapcsolatos korrekciók
- Eredmény leadásával kapcsolatos problémák

- Csalás gyanúja mérkőzés alatt
- Etikálatlan viselkedés

4.6. Pontosság

4.6.1. Nyílt selejtezők alatt

Minden mérkőzésnek legkésőbb a versenyplatformon a „Schedule” menüpontban jelzett időpontok szerint kell elindulna.

4.6.2. Havi döntők / Rájátszás alatt

Mivel a mérkőzések ebben a fázisban már közvetítésre kerülnek, így a hivatalosan kiírt időpont előtt 45 perccel már elérhetőnek kell lennie a játékosnak.

4.7. Nem megjelenés (noshow)

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

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 aztán valamilyen probléma miatt, mégsem áll készen a játékos, az admin helyzettől függően fogja eldönteni, hogy van-e lehetőség további várakozásra, vagy alapértelmezett vereséget kell ítélni annak a játékosnak aki nem jelent meg.

4.8. Szerver összeomlás

Amennyiben az EA szerverei összeomlanak, az admin egyéni elbírálás alapján fogja eldönteni a következő döntéseket:

- a) A mérkőzések még az adott napon lejátszásra kerülnek, de egy későbbi időpontban
- b) Új időpontok kerülnek kitűzésre

4.9. Disconnect esetén

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

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

A hátralévő idő onnantól számolódik, hogy a mérkőzés ugyanazokkal a kondíciókkal folytatódik, mint a megszakadás előtt.

4.10. Mérkőzés elhagyása

Szándékos kilépés esetén a játékos instant elvesztette a mérkőzést és az egész BO1/BO3 szériát.

4.11. Diszkvalifikáció

Hogy a mérkőzések közötti csúszások időtartamát a minimálisra csökkenthessük, a játékosok kizárására vonatkozó jogot az adminok fenntartják. Mindazonáltal csak súlyos eseteknél fog ilyen döntés előfordulni (pl.: ha egy játékos szándékosan akadályozza egy mérkőzés

befejezését/lezárását). Kirívó esetekben az adott mérkőzésen részt vevő mindkét játékost érintheti a kizárás.

4.12. Meccs óvás

4.12.1. Definíció

Az óvás olyan problémák megoldására szolgál, amely egy mérkőzéssel, vagy annak kimenetelével, végeredményével kapcsolatos. Ilyen lehet szándékos sértegetés jelentése, vagy a mérkőzés során rossz beállítások alkalmazása, vagy egyéb meccs közbeni szabálytalanságok jelentése.

4.12.2. Meccs óvás szabályai

4.12.2.1. Határidő az óvásra

Legkésőbb 15 perccel lejátszása után a Battlefy platformon az adminnak lehet jelenteni az óvást.

4.12.2.2. Az óvás tartalma

Az óvásnak tartalmaznia kell, hogy miért lett az nyitva, illetve minden olyan információt, amit tudni kell az esettel kapcsolatban és konkrét bizonyítékokat amik alátámasztják a vádat.

Egyszavas, nem kifejtett óvások elutasításra kerülhetnek. Például egy egyszerű „csalnak” nem tekinthető óvásnak.

4.12.2.3. Kommunikáció a versenybíróval

A selejtezők alatt Discordon a közös support szobákban és a Battlefy platformon kereshetőek az adminok.

5. Platform specifikus szabályok

Ezen fejezet kifejezetten olyan szabályokat tartalmaz, ami a selejtezőnek helyet adó platform (Battlefy) alapszabályaihoz köthető.

5.1. Nicknév, klánjelzés, játékiók neve

A nick nevek nem tartalmazhatnak szponzort, illetve az általános nick nevekre vonatkozó Battlefy szabályzás érvényes. Továbbá a játékosok által választott nicknevek, játékiók nevek nem tartalmazhatnak, vagy utalhatnak semmilyen vulgáris, politikai, vagy szexuális tartalomra. Azon játékosok kik az etikai kódexben megfogalmazottakkal szemben, a liga értékrendjével nem összeegyeztethető fióknevekkel kívánnak versenyezni, annak megváltoztatására kötelezhetőek. A változtatás megtagadása a játékos kizárását eredményezi

5.2. Játékos név

A játékos neve nem tartalmazhat egynél több szponzor nevet, illetve azt is csak termék megjelölés nélkül lehetséges.

5.3. Több felhasználói fiók

Minden játékosnak maximum egy Battlefy felhasználói fiókja lehet, és csak és kizárólag 1 fiókkal nevezhet. Bármelyik előbb leírt pont figyelmen kívül hagyása súlyos szabályszegésnek minősül és azonnali kizárást von maga után.

5.4. Profilon való változtatás

Minden olyan esetben, ahol olyan profilon való változtatás szükséges, amit a felhasználó nem tud magától megtenni, akkor azt a Battlefy support rendszerén szükséges jelezni.

6. Kiegészítések

6.1. Szabályváltozások

A szervező fenntartja a jogot, hogy a jelen szabálykönyvben felvázolt szabályokat módosítsa, eltávolítsa vagy más módon módosítsa, további értesítés nélkül. A liga szervező fenntartja magának a jogot, hogy egyénileg elbírálja azokat az eseteket, amelyek nem kifejezetten támogatottak vagy szerepelnek részletesen a szabálykönyvben, vagy szélsőséges esetekben még a jelen szabályzat ellen is bírálják a fair play és a sportszerűség fenntartásának érdekében.

6.2. Kizárások

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

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, ha 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.

6.3. Kizárások lehetséges okai:

A játékos kizárható a versenyből ha:

- ha az adott mérkőzés napján amin a versenyen belül részt 16. életévét nem töltötte be
- bizonyítható, hogy a verseny menetét/eredményét bármilyen módon szándékosan befolyásolni próbálta;
- a verseny lebonyolításhoz szükséges adatait nem adja meg vagy a megadott adatkezelési hozzájárulását visszavonja;
- ha jelentkezése bárkinek a jogát, jogos érdekét bármilyen módon sérti;
- ha a fénykép/videós/szöveges anyagok lebonyolító általi elkészítéséhez, közzétételéhez nem járul hozzá

További büntetéstípusokat a Fegyelmi szabályzat tartalmaz.

6.4. A szabályzat érvényessége

Ha a szabálykönyv valamelyik rendelkezése érvénytelen vagy megvalósíthatatlan részben vagy egészben, ez nem érinti a jelen szabálykönyv fennmaradó részének érvényességét. Az érvénytelen vagy nem kivitelezhető rendelkezés helyett megfelelő rendelkezést kell alkalmazni, amely legközelebb áll ahhoz a szándékhoz, amire a szabálykönyv értelmét és célját figyelembe véve szándékoztak volna.

6.5. Bizalmasság, titoktartás

Bármilyen beszélgetés versenybírókkal, vagy egyéb levelezés tartalmát szigorúan bizalmasnak kell tekinteni. Ezeknek a publikációja tiltott a verseny szervezőinek beleegyezése nélkül.

6.6. Játékos pótlása

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

- a) egy korábbi szakasz eredményei alapján egy másik játékosal pótolják a kiesett játékos helyét
- b) egy külön selejtezőt rendeznek a hely kitöltésére
- c) nem pótolják a helyet egyéb okokból (idő, strukturális gondok miatt a pótlás nem lehetséges)

6.6.1. Pótló játékos

Ha megvan a kijelölt játékos, aki pótolni fogja a kiesőt, akkor fel lesznek keresve és egyeztetve lesz a játékosal, hogy részt akarnak venni a versenyen vagy sem. Ha kérést elutasítják, akkor más játékosok is felkeresésre kerülhetnek.

6.7. Játékos profil újra létrehozása

A játékos profil újra létrehozása tilos, ha ezzel az adott játékos kikerülné a meglévő büntetéseit és eltiltásait, vagy bármilyen előnyre tenne szert a többi játékosal szemben. A szabálytalanul újra létrehozott játékosprofilok törlésre kerülnek, és az érintett játékosok büntetve lesznek.

- Ha eredmények és statisztikák megmásítása miatt keletkezett az új játékosprofil, akkor az adminok döntésétől függően törlésre kerülhet, valamint az érintett játékos büntetésre számíthat. A lejátszott mérkőzések eredményei megmaradnak.
- Ha büntetés elkerülése miatt keletkezett az új játékos profil, akkor az törölve lesz és további büntetéseket kap a játékos.. A lejátszott mérkőzések eredményei megmaradnak.
- Ha eltiltás elkerülése miatt keletkezett az új játékos profil, és a lejátszott mérkőzések eredményei törlésre kerülnek.

Ezen szabály áthágásával kapcsolatban nem lehetséges az óvás. Minden ezzel kapcsolatos információt email-es úton keresztül kell benyújtani, mely után megkezdődhet az eljárás az adott csapat ügyében.

6.8. Elérhetőség

Minden játékosnak 72 órán belül a megadott email címen rendelkezésre kell állnia a HUNESZ Masters verseny média partnereinek.

7. Közvetítés

A saját játék közvetítése a nyílt selejtezők alatt csak a verseny szervezői által biztosított overlay használatával engedélyezett. A verseny további szakaszaiban a közvetítéshez szükséges képet a korábban meghatározott szabályok szerint szükséges biztosítani a versenyszervezők számára.

7.1. Közvetítés megtagadása

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

Ha egy játékos megtagadja a mérkőzése közvetítését akár disztkvalifikációban is részesülhet. Amennyiben egy mérkőzésre tervezett közvetítés volt, viszont az mégis anélkül valósult meg, úgy a verseny adminok akár a teljes újrajátszás mellett is dönthetnek.

7.2. Késleltetés használata

Minden játékos aki saját szemszögből közvetíti a versenyt köteles legalább 60 másodperc késleltést rakni a közvetítésre. Ezen szabályzati pont be nem tartása enyhébb esetben figyelmeztetéshez, olyan

esetekben, ahol pedig emiatt konkrét visszaélés történik akár alapértelmezett vereséghez, vagy hosszabb eltiltáshoz is vezethet.

8. Nyeremények

A verseny rájátszásában a következő díjazások kerülnek kiosztásra:

FIFA 21 PS4:

- 1.helyezett: 250.000 Ft
- 2.helyezett: 150.000 Ft
- 3. helyezett: 100.000 Ft

FIFA 21 Xbox One:

- 1.helyezett: 250.000 Ft
- 2.helyezett: 150.000 Ft
- 3. helyezett: 100.000 Ft

9. Változáskövetés

A szabályzatban eszközölt változtatások ebben a pontban lesznek listázva.