



## **15<sup>TH</sup> IESF WORLD ESPORTS CHAMPIONSHIPS**

**eFootball 2023 Nemzeti Válogató Verseny**

### **Játékspecifikus szabályzat**

## TARTALOMJEGYZÉK

<b>1. Általános rész</b>	4
1.1. A szabályzat létrejöttének oka, célja	4
<b>2. Versenykörnyezet</b>	4
2.1. Platform	4
2.2. Verzió	4
2.3. Szervezők által biztosított eszközök	4
2.4. Játékosok saját eszközei (opcionális)	4
<b>3. Versenyszabályzat és versenyrendszer</b>	4
3.1. Életkor	5
3.2. Nemzetiségi szabályok	5
3.3. Tartózkodási hely	5
3.4. Azonosítás	5
3.5. Játékiók	5
3.6. Regisztrációs folyamat	5
3.6.1. Hibás regisztráció esetén	5
3.7. Játékiók használata, regisztráció érvényessége	6
3.8. Kommunikáció	6
<b>4. A nemzeti válogató verseny lebonyolítása</b>	6
4.1. Nyílt helyszíni válogató verseny	6
4.1.1. Formátum	6
4.1.2. Időpont és helyszín	6
4.1.3. Kiemelések a válogató versenyen	6
4.1.4. Fordulók lebonyolítása (csoportkör)	7
4.1.5. Fordulók lebonyolítása (BO1 vagy BO2 - egyenes kiesés)	7
4.1.6. Hazai pálya eldöntése (BO1)	7
4.1.7. Hazai pálya eldöntése (BO2)	7
4.1.8. Példa lebonyolítások	7
<b>5. Játékspecifikus beállítások</b>	8
5.1. Lobby beállítások	8
<b>6. Mérkőzés menete</b>	8
6.1. Helyszíni válogató verseny menete	8
6.2. Mérkőzés bizonyítékok készítése/tárolása	8
6.3. Felkészülési idő	8
6.4. Admin hívása (Report match issue)	9
6.5. Pontosság	9
6.5.1. Nyílt válogató alatt	9
6.6. Nem megjelenés (noshow)	9
6.7. Mérkőzés elhagyása	9
6.8. Edzők	9
6.9. Mérkőzés szüneteltetése (pause)	10
6.9.1. Versenyzők részéről	10

6.9.1.1. Lehetőség a szüneteltetésre	10
6.9.1.2. Szünetek száma	10
6.9.2. Versenybírók részéről	10
6.9.3. Indokolatlan szüneteltetés	10
6.10. Visszajátzások, gólkamera	10
6.11. Diszkvalifikáció	10
6.12. Meccs óvás	10
6.12.1. Defínicó	11
6.12.2. Meccs óvás szabályai	11
6.12.2.1. Határidő az óvásra	11
6.12.2.2. Az óvás tartalma	11
6.12.2.3. Kommunikáció a versenybíróval	11
<b>7. Kiegészítések</b>	11
7.1. Szabályváltozások	11
7.2. Kizárások	11
7.2.1. Kizárások lehetséges okai	12
7.3. A szabályzat érvényessége	12
7.4. Bizalmasság, titoktartás	12
7.5. Játékos pótlása	12
7.5.1. Pótló játékos	12
7.6. Elérhetőség	12
<b>8. Etikai szabályok</b>	13
8.1. Egyenlőség, hátrányos megkülönböztetés tilalma	13
8.2. Fair Play	13
8.3. Méltóság	13
8.4. Tiltott tevékenységek	13
8.5. Magatartás	14

## 1. Általános rész

### 1.1. A szabályzat létrejöttének oka, célja

- a) A válogatott játékosok számára meghirdetett 15<sup>th</sup> IESF World Esports Championships e-sport világbajnokságon résztvevő Magyar E-sport Válogatott eFootball játékosának meghatározása.
- b) A nemzeti válogató verseny alapján meghatározott eFootball 2023 játékos képviseli Magyarországot a Nemzetközi E-sport Szövetség (*International Esports Federation, továbbiakban IESF*) e-sport világbajnokságán Romániában a Magyar E-sport Szövetség (*továbbiakban HUNESZ*) felügyelete és koordinációja mellett.

## 2. Versenykörnyezet

### 2.1. Platform

A válogató versenyen Playstation 5 konzolon kerülnek megrendezésre a mérkőzések.

### 2.2. Verzió

A válogató verseny a nyilvánosan elérhető és legfrissebb verziószámú eFootball 2023 szoftverrel, annak összes elérhető letölthető tartalmával kerül megrendezésre.

### 2.3. Szervezők által biztosított eszközök

A szervezők a verseny helyszínén a következőket biztosítják a versenyzők számára:

- a) Playstation 5 játékkonzol és tartozékai (kontroller, töltőkábel)
- b) Versenyállomás és tartozékai, (monitor, asztal, szék)

### 2.4. Játékosok saját eszközei (opcionális)

A versenyen résztvevő játékosok opcionálisan az alábbi, saját eszközöket használhatják a verseny során:

- a) Saját PS5 controller
- b) Saját fülhallgató
- c) Hivatalos versenymez

## 3. Versenyszabályzat és versenyrendszer

A 15<sup>th</sup> IESF World Esports Championships - eFootball 2023 Nemzeti Válogató Verseny (továbbiakban verseny, nemzeti válogató vagy válogató verseny) jelen játékspecifikus szabályzatában foglaltak mellett a HUNESZ alábbi, általános szabályzatai érvényesek:

- [A Magyar E-sport Szövetség Versenyszabályzata](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség Fegyelmi szabályzata](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség Etika Kódexe](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség Etikai és gyermekvédelmi szabályzata](#)

A játékspecifikus szabályzat kizárólag a nemzeti válogató versenyre vonatkozik. Az IESF szervezésében lebonyolított európai regionális selejtező játékspecifikus szabályzata eltérhet a nemzeti válogató versenyre érvényes szabályoktól.

### 3.1. Életkor

A válogató versenyre kizárólag 16 évesnél idősebb versenyzők nevezhetnek és vehetnek részt. A 16 és 18 év közötti játékosoknak legkésőbb a kupa kezdetéig kötelező szülői beleegyezést e-mailen ([verseny@hunesz.hu](mailto:verseny@hunesz.hu)) úton eljuttatni a szervezők felé. A kitöltendő dokumentumok a [HUNESZ hivatalos oldalán](#) letölthetőek.

### 3.2. Nemzetiségi szabályok

A versenyre csak magyar állampolgárok nevezhetnek. Magyar állampolgárnak számít, minden olyan személy, aki azt a hatályos magyar jogszabályoknak megfelelő dokumentumokkal igazolni tudja.

### 3.3. Tartózkodási hely

A verseny pillanatában minden játékosnak a Gamerland helyszínén szükséges tartózkodnia. A részvétel online, vagy ezen területen kívülről nem engedélyezett.

### 3.4. Azonosítás

Amennyiben a versenybírók úgy döntenek, a játékosoknak hivatalos dokumentumokkal (személyi igazolvány, lakcímkártya stb.) a verseny egésze alatt tudni kell magukat igazolni. Az igazolás megtagadása azonnali kizárást von maga után.

### 3.5. Játékfiókok

A verseny egésze alatt, egy játékos kizárólag egy játékfiókkal versenyezhet. Ezen belül PSN Online ID, változtatása csak speciális esetben, előzetes engedélykéréssel lehetséges.

### 3.6. Regisztrációs folyamat

A játékosok kötelesek a regisztrációs folyamatokat a következők szerint betartani:

1. Versenyregisztráció a nyilvánosan elérhető Google Form kitöltésével
2. Csatlakozás a kommunikációs célra létrehozott Discord szerverre. (<https://discord.gg/N4YSHEJ4Tm>)
3. Nevezés megerősítése Discordon közvetlen a kupa előtt.

#### 3.6.1. 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.

#### 3.6.2. További megkötések

A versenyen nem vehetnek részt indulóként 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.

### 3.7. Játékfiók használata, regisztráció érvényessége

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 játékkal versenyez, úgy a játékos kizárásban fog részesülni.

### 3.8. Kommunikáció

A verseny alatt különböző félhivatalos/hivatalos csatornákat különböztetünk meg.

- a) **E-mail:** Az elsődleges hivatalos kommunikációs forma a verseny egésze alatt az email-es forma. Minden kiemelten fontos és végleges információt ezen csatornán keresztül közöl a szervezőség. Használt cím: [teamhungary@hunesz.hu](mailto:teamhungary@hunesz.hu)
- b) **HUNESZ Intercom Discord:** Elsődlegesen a nyílt selejtező alatt használatos játékos és versenybíró között direkt segítségnyújtás céljából, illetve a zárt selejtező és az offline esemény koordinációja végett használatos azoknak akik továbbjutnak. Elérhető: <https://discord.gg/N4YSHEJ4Tm>

## 4. A nemzeti válogató verseny lebonyolítása

### 4.1. Nyílt helyszíni válogató verseny

A válogató versenyre korlátlan számban nevezhetnek a játékosok. A végső lebonyolítás annak függvénye, hány játékos vesz részt a versenyen. A válogató verseny a nevezett játékosok számától függetlenül az adott napon kerül megrendezésre, halasztásra nincs lehetőség.

#### 4.1.1. Formátum

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

#### 4.1.2. Időpont és helyszín

- A verseny időpontja: 2023. március 25., szombat
- A verseny helyszíne: Gamerland, 1033 Budapest Szentendrei út 89-95. (2. ép. 4. lház. I. em.)
- Érkezés: 12:00
- Kezdés: 13:00

#### 4.1.3. Kiemelések a válogató versenyen

A válogató versenyen véletlenszerű sorsolás lesz alkalmazva.

#### 4.1.4. Fordulók lebonyolítása (csoportkör)

A csoportkörben minden játékos játszik egymás ellen.

#### 4.1.5. Fordulók lebonyolítása (BO1 vagy BO2 - egyenes kiesés)

Amennyiben az adott mérkőzés döntetlennel végződik, úgy hosszabbítás és szükség esetén tizenegyes párbaj következik. Amennyiben a 2., vagy 3. mérkőzés is döntetlennel végződik, szintén ugyanaz a procedúra. A rúgott-kapott gólok különbsége csak abból a szempontból releváns, hogy ki hosztolja a potenciális 3. mérkőzést. Példa BO3-as formátumra:

- 1. mérkőzés: "A" vs "B" – 5:5 – Hosszabbítást/Tizenegyes párbajt "A" játékos nyeri
  - Összesített eredmény: "A vs B" - 1:0
- 2. mérkőzés: "A" vs "B" – 4:4 – Hosszabbítást/Tizenegyes párbajt "B" játékos nyeri
  - Összesített eredmény: "A" vs "B" - 1:1
- 3. mérkőzés: "A" vs "B" – 3:1
  - Összesített eredmény: 2:1, "A" játékos nyerte a fordulót

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 terv szerinti időbeosztásának tartása érdekében, szituációtól függően akár alapértelmezett győzelemben is részesíthetik az egyik felet, vagy mindkét játékost kizárhatják a versenyből.

#### 4.1.6. Hazai pálya eldöntése (BO1)

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

#### 4.1.7. Hazai pálya eldöntése (BO2)

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.

#### 4.1.8. Példa lebonyolítások

Alább található a lebonyolításra használt rendszerben összeállított példa lebonyolítások:

- [8 fős lebonyolítás](#)
- [16 fős lebonyolítás](#)

**A példa lebonyolítások változásának jogát fenntartjuk!**

## 5. Játékspecifikus beállítások

### 5.1. Lobby beállítások

A játékosok a Kickoff menüponton keresztül tudják kihívni egymást az alább részletezett játékspecifikus beállításokkal és szabályokkal.

- Level: Super Star
- Match Time: 10 Minutes
- Injuries: Off
- Extra Time: Off (Egyenes kiesésben szükség esetén ON)
- Penalty Kicks: Off (Egyenes kiesésben szükség esetén ON)
- Weather: Summer/Fine
- Number of Substitutions: 5
- Game Speed: 0
- Time: Night
- Length of grass: Normal
- Pitch Conditions: Normal
- Control: All
- Team selection (választható csapatok): [Official Partner Clubs](#)
- Balanced Stats: On

Ha egy játékos érzékeli, hogy a mérkőzés helytelen beállításokkal indult el azonnal szükséges a mérkőzést megállítani és jelezni a problémát a versenybíróknak. Amennyiben nem történt kilépés és óvás, tehát a mérkőzés helytelen beállításokkal került lejátszásra a versenybírók a fair-play szellemében, az adott szituációtól függően eldönthetik, hogy a mérkőzést újra kell-e játszani, vagy az eredmény a helytelen beállítások ellenére megmarad.

## 6. Mérkőzés menete

### 6.1. Helyszíni válogató verseny menete

A helyszíni válogató verseny és a döntő során a játékosoknak a versenybírók utasításait szükséges követniük, és aszerint megkezdeni, befejezni a mérkőzéseket.

### 6.2. Mérkőzés bizonyítékok készítése/tárolása

Minden játékos köteles screenshotot készíteni a mérkőzés vége utáni lobbyról úgy hogy az eredmény látható legyen. Az elkészült screenshotokat az erre kijelölt Discord szobába kell beküldeni.



### 6.3. Felkészülési idő

Minden mérkőzés előtt 5 perc felkészülési időt biztosítunk. A felkészülési idő alatt a következőket kell ellenőriznie a versenyzőnek:

1. Minden szükséges eszköz elérhető és megfelelően működik.
  - a. A saját eszköz használatát jelezni kell a versenybíróknak
  - b. Saját eszköz meghibásodása esetén a szervezők által biztosított eszközzel kell folytatni a versenyt.
2. A menetrend szerinti időpontban, a beosztás szerinti játékkalomáson tartózkodni.
3. A sorsolás szerinti ellenfél jelen van a kijelölt játékkalomáson.

**Felmerülő probléma esetén a versenyző köteles azt jeleznie a versenybíróknak!**

### 6.4. Admin hívása (Report match issue)

Amennyiben egy mérkőzés alatt probléma adódna, a játékosoknak, jogában áll versenybírókat hívni saját mérkőzésükhöz, hogy tisztázzák a szituációt. Leggyakrabban felmerülő problémák lehetnek:

- Csalás gyanúja mérkőzés alatt
- Etikátlan viselkedés

### 6.5. Pontosság

#### 6.5.1. Nyílt válogató alatt

Minden mérkőzésnek legkésőbb a versenybírók által meghatározott időpontban el kell indulnia.

### 6.6. Nem megjelenés (no-show)

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 sikerült elindítani a mérkőzést, a versenybíró helyzettől függően fogja eldönteni, hogy van-e lehetőség további várakozásra, vagy alapértelmezett vereséget kell ítélni annak a játékosnak aki nem jelent meg.

### 6.7. Mérkőzés elhagyása

Szándékos kilépés esetén a játékos instant elvesztette a mérkőzést és az egész BO1/BO2 szériát.

## 6.8. Edzők

A válogató verseny ideje alatt a versenyzők kijelölhetnek egy személyt edzőjüknek. Az edző személyéről minden versenyzőnek tájékoztatási kötelezettsége van a helyszínen tartózkodó versenybírók felé. A versenyzők kizárólag a mérkőzések végén konzultálhatnak az előzetesen kijelölt edzővel. Folyamatban lévő mérkőzés közben a versenyző és edző, valamint egyéb személyek között tilos verbális és nonverbális módon vagy bármilyen, erre alkalmas eszközön keresztül kommunikációt létesíteni és folytatni.

## 6.9. Mérkőzés szüneteltetése (pause)

### 6.9.1. Versenyzők részéről

A versenyzők abban az esetben szüneteltethetik a mérkőzést, amennyiben a játékspecifikus szabályzat iránymutatását követik, illetve ha ezt a játék beállításai lehetővé teszik. A mérkőzések közötti szünetekben vagy megszakítások közben a versenyzők kizárólag versenybírói engedéllyel hagyhatják el a mérkőzésnek helyet biztosító játékállásokat.

#### 6.9.1.1. Lehetőség a szüneteltetésre

A versenyzőknek a játék szüneteltetésére kizárólag akkor van lehetőség amikor a labda épp nincs játékban.

#### 6.9.1.2. Szünetek száma

A versenyzőknek egy félidőben 3 szüneteltetési lehetőségük van. Amennyiben a versenyző csapatából kiállítanak valakit (piroslap) és nem maradt több megállítási lehetősége még egy további alkalommal megállíthatja a játékot

### 6.9.2. Versenybírók részéről

Versenybírói utasításra a versenyzőknek azonnal szüneteltetni szükséges a mérkőzést.

### 6.9.3. Indokolatlan szüneteltetés

A mérkőzések indokolatlan és sorozatos szüneteltetése szigorúan tilos, amennyiben a versenykörülmények és technikai feltételek megfelelőek.

## 6.10. Visszajátszások, gólkamera

A játékosoknak szigorúan tilos elnyomni a visszajátszásokat!

## 6.11. 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.

## 6.12. Meccs óvás

### 6.12.1. Definicó

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

### 6.12.2. Meccs óvás szabályai

#### 6.12.2.1. Határidő az óvásra

Legkésőbb 15 perccel a mérkőzés lejárta után a versenybíróknak lehet jelenteni az óvást.

#### 6.12.2.2. 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.

#### 6.12.2.3. Kommunikáció a versenybíróval

A selejtező alatt a helyszínen kereshetőek a versenybírók.

## 7. Kiegészítések

### 7.1. 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.

### 7.2. 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.

### 7.2.1. 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 büntetés típusokat a Fegyelmi szabályzat tartalmaz.

### 7.3. 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.

### 7.4. Bizalmasság, titoktartás

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

### 7.5. 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)

#### 7.5.1. 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.

## 7.6. Elérhetőség

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

## 8. Etikai szabályok

### 8.1. Egyenlőség, hátrányos megkülönböztetés tilalma

Tilos bárkit akár közvetlenül, akár közvetve neme, faji hovatartozása, bőrszíne, nemzetisége, nemzetiséghez való tartozása, anyanyelve, fogyatékosága, egészségi állapota, vallási vagy világnézeti meggyőződése, politikai vagy más véleménye, családi állapota, szexuális irányultsága, nemi identitása, életkora, társadalmi származása, vagyoni helyzete vagy bármely más egyéb helyzete, tulajdonsága miatt hátrányosan megkülönböztetni.

### 8.2. Fair Play

A Fair Play jelentése a tiszta eszközökkel vívott verseny és az ellenféllel szemben tanúsított sportszerű magatartás eszméje. Ez az eszme azért fontos, mert csak a sportszerű küzdelem jelent igazi élményt és szórakozást. A Fair Play fogalma a következő alapelvekben fejezhető ki. Ezek az alapelvek a sportban szerepet vállaló bármely személyre érvényesek, és kötelezőek online vagy offline versenytől függetlenül:

- a) Tiszteletben kell tartani a játékszabályokat, valamint a különböző versenyek, bajnokságok szabályait.
- b) Minden erőfeszítést meg kell tenni az ellenféllel, a versenybírókkal és a versenyen résztvevő minden más személlyel (a nézőkkel, a csapatvezetőkkel, a média képviselőivel) szembeni sportszerű magatartás érdekében.
- c) A versenyek minden szereplőjét ösztönözni kell, hogy e viselkedési szabályok szerinti magatartást tanúsítsanak az esemény előtt, alatt és után, bármi legyen annak eredménye.

### 8.3. Méltóság

Mindenki köteles mások méltóságát tiszteletben tartani. A közvetlen vagy közvetett zaklatás bármilyen formája, így különösen a fizikai, a pszichikai, a szexuális, a szakmai szigorúan tilos.

### 8.4. Tiltott tevékenységek

Tiltott tevékenységnek minősül különösen:

- a) A versenyző fizikai bántalmazása.
- b) A versenyző megfélemlítése az edző, versenyzőtárs vagy más olyan személy által, aki bármely hatalommal bír a versenyző felett.
- c) A diszkrimináció bármely formája.

- d) Nem megfelelő viselkedés, amely magában foglalja, de nem kizárólagosan a zavaró, csúnya vagy provokatív formában elkövetett sértő vagy erőszakos magatartást, a jogtalan közbeavatkozást, beleértve az e-sport rendezvény során vagy az esemény helyszínének területén belül történt rendezetlen viselkedést, a vagyoni tárgyak szándékos rongálását, tönkretételét, vagy másokban testi vagy lelki serelem okozását.
- e) A csalást, mindenekeelőtt a doppingolást, de ugyanúgy a személyes okmányokkal, személyazonosításra alkalmas, vagy bármely más dokumentummal kapcsolatos visszaélést, amelyben valótlan kort, nemzetiséget vagy más információt tüntet fel azzal a szándékkal, hogy tisztességtelen előnyhöz juthasson.
- f) Az indiszkréció.
- g) Bűncselekmény elkövetése.

### 8.5. Magatartás

A versenyző köteles:

- a) azonosulni a HUNESZ, a Nemzetközi E-sport Szövetség általános céljaival és konkrét célkitűzéseivel;
- b) tiszteletben tartani és megbecsülni a versenyt, annak értékeit és a nemzeti válogatotat;
- c) betartani a HUNESZ rá vonatkozó szabályzatait, különösen a Magyar E-sport Szövetség Etikai és gyermekvédelmi szabályzatát;
- d) tartózkodni a szabályzatok és versenyszabályok kijátszásától, tisztelettel viselkedni a versenybírókkal, illetőleg a verseny rendezésében közreműködő személyekkel, tiszteletben tartani a verseny időrendjét, beleértve érintettség esetén az eredményhirdetésen való pontos megjelenést;
- e) tartózkodni a drog, illetőleg a mértéktelen alkoholfogyasztástól;
- f) példamutató magatartást tanúsítani a fiatal versenyzők, versenytársak és tisztségviselők felé.