

IESF

International Esports Federation

IESF 13th Esports World Championship – EILAT 2021

eFootball PES 2021 - Nemzeti selejtező

Játékspecifikus szabályzat

Érvényes: 2021.06.17-től

Elfogadva és jóváhagyva a HUNESZ 2021 (év)/E012/2. sz. Elnökségi határozatával
Utoljára frissítve: 2021.06.17.

Tartalomjegyzék

1.	Kiemelt szabályok.....	2
1.1.	Alapszabályzatok	2
1.2.	Életkor.....	3
1.3.	Nemzetiségi szabályok.....	3
1.4.	Tartózkodási hely.....	3
1.5.	Azonosítás.....	3
1.6.	Játékiók.....	3
1.7.	Regisztrációs folyamatok.....	3
1.7.1.	Hibás regisztráció esetén.....	3
1.8.	Eltiltások.....	3
1.8.1.	Versenyplatform általi eltiltások.....	4
1.8.2.	További megkötések.....	4
1.9.	Játékiók használata, regisztráció érvényessége.....	4
1.10.	Kommunikáció.....	4
2.	Verseny lebonyolítása.....	4
2.1.	Nyílt selejtezők.....	4
2.1.1.	Selejtezők formátuma és időpontjai.....	4
2.1.1.1.	Nyílt selejtezők időpontjai.....	4
2.1.2.	Kiemelések a nyílt selejtezőn.....	5
2.1.3.	Fordulók lebonyolítása (BO1).....	5
2.1.4.	Fordulók lebonyolítása (BO3).....	5
2.1.5.	Hazai pálya eldöntése (BO1).....	5
2.1.6.	Hazai pálya eldöntése (BO3).....	5
2.2.	Helyszíni döntő.....	5
2.2.1.	Védettségi igazolvány szükségessége.....	5
2.2.2.	Helyszíni döntő formátuma.....	5
3.	Játékspecifikus beállítások.....	6
3.1.	Lobby beállítások.....	6
4.	Mérkőzés menete.....	6
4.1.	Nyílt selejtezők menete.....	6
4.2.	Mérkőzés bizonyítékok készítése/tárolása.....	6
4.3.	Mérkőzés bizonyítékok manipulálása.....	7
4.4.	Admin hívása (Report match issue).....	7
4.5.	Pontosság.....	7
4.5.1.	Nyílt selejtezők alatt.....	7
4.6.	Nem megjelenés (noshow).....	7
4.7.	Szerver összeomlás.....	7
4.8.	Disconnect esetén.....	7
4.9.	Mérkőzés elhagyása.....	8
4.10.	Diszkvalifikáció.....	8
4.11.	Meccs óvás.....	8
4.11.1.	Definíció.....	8
4.11.2.	Meccs óvás szabályai.....	8
4.11.2.1.	Határidő az óvásra.....	8
4.11.2.2.	Az óvás tartalma.....	8
4.11.2.3.	Kommunikáció a versenybíróval.....	8
5.	Platform specifikus szabályok.....	8
5.1.	Nicknév, játékiók neve.....	8
5.2.	Játékos név.....	9
5.3.	Több felhasználói fiók.....	9
5.4.	Profilon való változtatás.....	9
6.	Kiegészítések.....	9
6.1.	Szabályváltozások.....	9
6.2.	Kizárások.....	9
6.3.	Kizárások lehetséges okai.....	9
6.4.	A szabályzat érvényessége.....	10
6.5.	Bizalmasság, titoktartás.....	10
6.6.	Játékos pótlása.....	10
6.6.1.	Pótló játékos.....	10
6.7.	Játékos profil újra létrehozása.....	10
6.8.	Elérhetőség.....	10
7.	Közvetítés.....	10
7.1.	Közvetítés megtagadása.....	11
7.2.	Késleltetés használata.....	11
8.	Nyeremények.....	11
9.	Változáskövetés.....	11

1. Kiemelt szabályok

1.1. Alapszabályzatok

Az IESF eFootball PES 2021 **nemzeti selejtezőinek** (továbbiakban: verseny, IESF selejtező, nemzeti selejtező) 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 Fegyelmi szabályzata](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség Etika Kódexe](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség Etikai és gyermekvédelmi szabályzata](#)

Ezen kívül jelen szabálykönyv a nemzeti selejtezőkre vonatkozik, annak tartalma olyan szabályzati pontokban amire vonatkozóan a világszövetségtől nem érkezett egyértelmű iránymutatás, eltérhet a verseny későbbi szakaszaiban (pl. regionális döntő) követendőktől.

1.2. Életkor

A selejtező különböző szakaszain csak 16 évnél idősebbek vehetnek részt. A 16 és 18 év közötti játékosoknak kötelező legkésőbb a kupa kezdetéig szülői beleegyezést e-mailes (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.

1.4. Tartózkodási hely

A verseny pillanatában minden játékosnak Magyarország területén szükséges tartózkodnia. A részvétel ezen területeken kívülről nem engedélyezett.

1.5. 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.

1.6. Játékfiókok

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

1.7. Regisztrációs folyamatok

A játékosok kötelesek a regisztrációs folyamatokat a következők szerint betartani:

1. Regisztráció a versenyplatformon
2. Csatlakozás a [HUNESZ Intercom Discord](#) szerverre
3. Nevezés megerősítése a versenyplatformon közvetlen a kupa előtt

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. Eltiltások

Az a játékos, aki az 1. selejtező alkalmával továbbjutott a helyszíni döntőre, nem vehet részt a 2. nyílt online selejtezőn.

1.8.1. Versenyplatform általi eltiltások

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

1.8.2. 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.

1.9. Játékfiók használata, regisztráció érvényessége

Minden játékos köteles hozzáadni a Battlefy fiókjához a PSN azonosítóját. 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 játékkeresővel versenyez, úgy a játékos kizárásban fog részesülni.

1.10. Kommunikáció

A verseny alatt különböző félhivatalos/hivatalos csatornákat különböztetünk meg.

- **E-mail:** Az elsődleges hivatalos kommunikációs forma a verseny egésze alatt az email-es forma. Minden kiemelten fontos és végleges információt ezen csatornán keresztül közöl a szervezőség. Használt cím: teamhungary@hunesz.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

Az IESF eFootball PES 2021 **nemzeti 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.

Összesen 2 selejtező kerül megrendezésre, ahonnan selejtezőnként 4-4 játékos jut tovább a helyszíni döntőre.

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. Nyílt selejtezők időpontjai

- 1. Nyílt selejtező – 2021. Július 3. – 12:00

- 2. Nyílt selejtező – 2021. Július 10. – 12:00

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 hosszabbítás és tizenegyes párbaj következik.

2.1.4. Fordulók lebonyolítása (B03)

A forduló két győzelemig tart. Amennyiben az adott mérkőzés döntetlennel végződik, úgy hosszabbítás és szükség esetén tizenegyes párbaj következik. Amennyiben a 2., vagy 3. mérkőzés is döntetlennel végződik, szintén ugyanaz a procedúra. A rúgott-kapott gólok különbsége csak abból a szempontból releváns, hogy ki hoztolja a potenciális 3. mérkőzést. Példa B03-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 tervszerinti időbeosztásának tartása érdekében, szituációtól függően akár alapértelmezett győzelemben is részesíthetik az egyik felet, vagy mindkét játékost kizárhatják a versenyből.

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. Helyszíni döntő

A helyszíni döntő célja, hogy meghatározza azt, hogy az online selejtezőből továbbjutott játékosok közül melyik játékos képviselheti Magyarországot a **Szeptember 1. - Október 7 között** megrendezésre kerülő **online regionális döntőn**.

2.2.1. Védettségi igazolvány szükségessége

A helyszíni döntőn való részvételnek alapfeltétele, hogy a játékos rendelkezzen védettségi igazolvánnyal. Védettségi igazolvány hiányában a rendezvény alapszabályainak értelmében a belépés annak helyszínére nem lehetséges.

2.2.2. Helyszíni döntő formátuma

A helyszíni döntő a 8 továbbjutott játékos részvételével Július 18-án kerül megrendezésre a nyári Mondocon-on. A helyszíni döntő lebonyolításával, pontos formátumával kapcsolatban továbbjutók számára extra tájékoztató kerül kiküldésre.

3. Játékspecifikus beállítások

A játékosok a Friendly Match Lobby menüpontra keresztül tudják kihívni egymást az alábbi játékspecifikus szabályokkal.

3.1. Lobby beállítások

- Level: Super Star
- Match Time: 10 Minutes
- Injuries: Off
- Extra Time: On
- Penalty Kicks: On
- Weather: Summer/Fine
- Number of Substitutions: 3 (+1 in Extra Time)
- Game Speed: Normal
- Time: Night
- Length of grass: Normal
- Pitch Conditions: Normal
- Control: All
- Team selection (választható csapatok): Klub, vagy válogatott.
- Balanced Stats: Off

Ha egy játékos érzékeli, hogy a mérkőzés helytelen beállításokkal indult el azonnal szükséges kilépni és a versenyplatformon keresztül 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.

4. Mérkőzés menete

4.1. Nyílt selejtezők menete

A játékosoknak egymást szükséges kihívni a játékon belül tehát onnantól kezdve, hogy egy játékos megerősítette a versenyplatformon (Battlefy) a jelentkezését, a verseny indulásának pillanatától 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. Mérkőzés bizonyítékok készítése/tárolása

Minden játékos köteles screenshotot készíteni a mérkőzés vége utáni lobbyról, majd azt feltölteni a Battlefy oldalra. Ezen felül, a biztonság kedvéért kifejezetten ajánlott a mérkőzés közben is screenshotot készíteni, ahol látszódik az ellenfél játéknév neve (PSN Online ID) és az aktuális eredmény.

Az olyan bizonyítékok ami alapján nem egyértelműen beazonosítható az eredmény, vagy hogy kik játszották az adott mérkőzést szituációtól függően elutasításra kerülhetnek.

Adott mérkőzéssel kapcsolatos bizonyítékot legalább a verseny végétől számított 14 napig szükséges megőrizni.

4.3. Mérkőzés bizonyítékok manipulálása

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

4.4. Admin hívása (Report match issue)

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

- Játékosprofillal kapcsolatos korrekciók
- Eredmény leadásával kapcsolatos problémák
- Csalás gyanúja mérkőzés alatt
- Etikálatlan viselkedés

4.5. Pontosság

4.5.1. Nyílt selejtezők alatt

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

4.6. 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.

4.7. Szerver összeomlás

Amennyiben a játék online része technika problémák miatt összeomlik és az ellehetetleníti a verseny megrendezését, a versenybíró 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

4.8. 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.

4.9. Mérkőzés elhagyása

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

4.10. 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.

4.11. Meccs óvás

4.11.1. Definíció

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.

4.11.2. Meccs óvás szabályai

4.11.2.1. Határidő az óvásra

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

4.11.2.2. 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.

4.11.2.3. Kommunikáció a versenybíróval

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

5. Platform specifikus szabályok

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

5.1. Nicknév, 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, illetve 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 verseny média partnereinek.

7. Közvetítés

A saját játék közvetítése a nyílt selejtezők alatt csak a verseny szervezői által biztosított overlay használatával engedélyezett.

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 diszkvalifikációban 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

- Online selejtező: TOP4 Továbbjut a helyszíni döntőre
- Helyszíni döntő: A győztes játékos képviselheti Magyarországot az International Esports Federation által szervezett regionális döntőn.

9. Változáskövetés