



MAGYAR E-SPORT VÁLOGATOTT 2025

17TH IESF WORLD ESPORTS CHAMPIONSHIPS

NEMZETI EFOOTBALL VÁLOGATÓVERSENY

Játékspecifikus szabályzat

Érvényes: 2025.03.10

TARTALOMJEGYZÉK

1. ÁLTALÁNOS RÉSZ.....	6
1.1. A szabályzat létrejöttének oka, célja.....	6
1.2. A válogatóverseny struktúrája és díjazása.....	6
2. VERSENYKÖRNYEZET.....	6
2.1. Platform.....	6
2.2. Verzió.....	7
2.3. Szervezők által biztosított eszközök az offline eseményen.....	7
2.4. Játékosok saját eszközei az offline eseményen (opcionális).....	7
3. VERSENYSZABÁLYZAT ÉS VERSENYRENDSZER.....	7
3.1. Életkor.....	7
3.2. Nemzetiségi szabályok.....	7
3.3. Azonosítás.....	7
3.4. Játékfiókok.....	8
3.5. Regisztrációs folyamat.....	8
3.5.1. Hibás regisztráció esetén.....	8
3.5.2. További megkötések.....	8
3.6. Játékfiók használata, regisztráció érvényessége.....	8
3.7. Kommunikáció.....	8
4. A NEMZETI VÁLOGATÓVERSENY LEBONYOLÍTÁSA.....	8
4.1. Nyílt online válogató verseny.....	8
4.1.1. Lebonyolítás.....	9
4.1.2. Sorsolás.....	9
4.1.3. Kezdési időpontok.....	9
4.1.4. Halasztás.....	9
4.1.5. Továbbjutók.....	9
5. JÁTÉKSPECIFIKUS BEÁLLÍTÁSOK.....	10
5.1. Lobby beállítások.....	10
5.2. Stadion beállítások.....	10
5.3. Kamera és audio beállítások.....	11
5.4. Képernyőbeállítások.....	11
5.5. Mérkőzés szüneteltetése.....	11
5.6. Engedélyezett kontrollerek.....	11
6. Mérkőzés menete.....	11
6.1. Helyszíni és online válogató verseny menete.....	11
6.2. Mérkőzés bizonyítékok készítése/tárolása.....	11
6.3. Felkészülési idő.....	12
6.4. Admin hívása (Report match issue).....	12
6.5. Pontosság nyílt válogató alatt.....	12
6.6. Nem megjelenés (noshow).....	12

6.7. Mérkőzés elhagyása.....	12
6.8. Edzők.....	12
6.9. Mérkőzés szüneteltetése (pause).....	13
6.9.1. Versenyzők részéről.....	13
6.9.2. Versenybírók részéről.....	13
6.9.3. Indokolatlan szüneteltetés.....	13
6.10. Visszajátszások, gólkamera.....	13
6.11. Diszkvalifikáció.....	13
6.12. Meccs óvás.....	14
6.12.1. Definíció.....	14
6.12.2. Meccs óvás szabályai.....	14
7. KIEGÉSZÍTÉSEK.....	14
7.1. Szabályváltozások.....	14
7.2. Kizárások.....	14
7.2.1. Kizárások lehetséges okai.....	15
7.3. A szabályzat érvényessége.....	15
7.4. Bizalmasság, titoktartás.....	15
7.5. Játékos pótlása.....	15
7.5.1. Pótló játékos.....	15
7.6. Elérhetőség.....	16
8. ETIKAI SZABÁLYOK.....	16
8.1. Egyenlőség, hátrányos megkülönböztetés tilalma.....	16
8.2. Fair Play.....	16
8.3. Méltóság.....	16
8.4. Tiltott tevékenységek.....	16
8.5. Magatartás.....	17

1. ÁLTALÁNOS RÉSZ

1.1. A szabályzat létrejöttének oka, célja

- a) A válogatott játékosok számára meghirdetett 17th IESF World Esports Championship világbajnokságon, és egyéb válogatott eseményeken résztvevő Magyar E-sport Válogatott eFootball játékosainak meghatározása.
- b) A nemzeti válogató verseny alapján meghatározott eFootball játékosok képviselik Magyarországot a Nemzetközi E-sport Szövetség (International Esports Federation, továbbiakban IESF) e-sport világbajnokságán és a 2025-ös szezon további, válogatott játékosok részére meghirdetett nemzetközi versenyein a Magyar E-sport Szövetség (továbbiakban HUNESZ) felügyelete és koordinációja mellett.

1.2. Válogató címmérkőzés és díjazás

A Magyar E-sport Szövetség a Nemzetközi E-sport Szövetség 2024-es világbajnoki ciklusában elmaradt verseny következtében felülvizsgálta a magyar válogatott játékosok kijelölésének korábbi eljárásrendjét a 2025-ös válogatott szezonra vonatkozóan.

A válogatóverseny győztes versenyzője egy külön megrendezett válogatott címmérkőzés keretében megmérkőzik a 2024-es válogatóverseny győztesével az első helyen rangsorolt válogatott játékos címért.

A válogató címmérkőzés győztese a Magyar E-sport Válogatott keretének hivatalos eFootball játékosa lesz a 2025-ös válogatott szezonban. Az első helyen rangsorolt válogatott játékos részére a HUNESZ nevezési és részvételi jogot biztosít az IESF idei világbajnokságára, és minden további válogatott eseménye eFootball versenyszámban.

A válogatott címmérkőzés második helyezett versenyzője a Magyar E-sport Válogatott keretének hivatalos eFootball játékosa lesz a 2025-ös válogatott ciklus második helyen rangsorolt válogatott játékosaként. A második helyen rangsorolt válogatott eFootball játékos részére a HUNESZ minden olyan nemzetközi versenyen nevezési és részvételi jogot biztosít, ahol egynél több eFootball válogatott játékos nevezésére van lehetősége.

Az IESF versenystruktúrájának értelmében eFootball versenyszámban nem kerülnek megrendezésre regionális selejtezők. Ennek értelmében a magyar eFootball válogatott játékos, a hazai szövetség jóváhagyását követően, biztos résztvevője az idei világbajnokság mezőnyének.

2. VERSENYKÖRNYEZET

2.1. Platform

- A válogató verseny offline szakaszában a mérkőzések PlayStation 5 konzolokon kerülnek megrendezésre.
- A válogató verseny online szakaszában PlayStation 5 és PlayStation 4

konzolokon lehet lejátszani a mérkőzéseket.

2.2. Verzió

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

2.3. Szervezők által biztosított eszközök az offline eseményen

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 az offline eseményen (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 17th IESF World Esports Championships - eFootball Nemzeti Válogatóverseny (továbbiakban verseny, nemzeti válogató vagy válogatóverseny) 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 válogatóversenyre vonatkozik. Az IESF szervezésében lebonyolított európai regionális selejtező játékspecifikus szabályzata eltérhet a nemzeti válogató versenyre érvényes szabályoktól.

3.1. Életkor

A válogató versenyre a nemzetközi szövetség előírásai alapján kizárólag 18 évnél idősebb versenyzők nevezhetnek és vehetnek részt.

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. 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.

3.4. Játékiók

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

3.5. 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.com/invite/cdvNAsqB9C>
3. Nevezés megerősítése Discordon a verseny előtt.

3.5.1. 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.

3.5.2. További megkötések

A versenyen nem vehetnek részt indulóként a verseny szervezésében vagy annak lebonyolításában közreműködő ügynökségek tulajdonosai, vezető tisztségviselői, alkalmazottai és mindezen személyeknek a Ptk. 8:1. § (1) bekezdés 1. pontja szerint meghatározott közeli hozzátartozói.

3.6. Játékiók 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 játékiókkal versenyez, úgy a játékos kizárásban fog részesülni.

3.7. 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: sport.szimulacio@hunesz.hu
- b) **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.com/invite/cdvNAsqB9C>

4. A NEMZETI VÁLOGATÓVERSENY LEBONYOLÍTÁSA

4.1. Nyílt online 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 2025. Március 18 - 2025. Április 4 között, két előre meghatározott játéknapon kerül megrendezésre.

4.1.1. Lebonyolítás

Példa lebonyolítás 20 jelentkező esetén:

- 4 darab 5 fős csoport/ játéknaponként 2 csoport küzdelmei zajlanak párhuzamosan
- Ligarendszer (BO1). Csoporton belül minden játékos játszik mindenkivel, a csoportok első két helyezettje továbbjut
- A lebonyolítás a nevezési időszak lezárta után kerül véglegesítésre.

4.1.2. Sorsolás

A sorsolás során az eFootball magyar közösség versenyein (Efootball Magyar Bajnokság (EMB) 9., 10. és 11. szezón) elért korábbi eredmények alapján súlyozott kiemelés fogunk alkalmazni. Azon játékosok, akik nem rendelkeznek korábbi eredményekkel (nem vettek részt EMB szezónokban), egységesen kiemelés, illetve elosztási elv nélkül kerülnek a csoportokba sorsolással.

4.1.3. Kezdési időpontok

Az online válogató mérkőzései fix előre kiírt időpontban kerülnek megrendezésre, a maximum várakozási idő 15 perc.

4.1.4. Halasztás

Halasztásra a fix, előre meghatározott 2 játéknap miatt nincs lehetőség.

4.1.5. Továbbjutók

A nyílt selejtezőről a legjobb 8 játékos (csoportonként az 1-2. helyezettek) továbbjut, a továbbjutók pedig a későbbiekben pontos tájékoztatást kapnak a verseny következő fázisára vonatkozóan.

4.2. Offline döntő

4.2.1. Lebonyolítás

- Csoportkör: A helyszíni döntőre továbbjutott játékosok 8 fő egy (1) csoportba fog besorsolásra kerülni, ahol egy alkalommal, mindenki játszik mindenki ellen (Single Round Robin). A forduló lebonyolítása Bo1 formátumban történik, ahol az elért eredményekért a következő pontokat lehet megszerezni:

- Győzelem - 3 pont
- Döntetlen - 1 pont
- Vereség - 0 pont

A 7. forduló után, a TOP4 legtöbb pontot szerzett játékos jut tovább az offline döntő rájátszásába.

Döntetlen esetén: Amennyiben a résztvevő játékosok között a 7. forduló után pontegyenlőség áll fent, úgy a pontos sorrend a következő tiebreaker szabályok alapján dől el:

- 1) Egymás elleni eredmény
- 2) Gólkülönbség az összes lejátszott mérkőzésre vonatkoztatva
- 3) Rúgott gólok száma az összes lejátszott mérkőzésre vonatkoztatva

Hármas, vagy többszörös döntetlen esetén a résztvevők között minitabella kerül kialakításra, melyben csak az egymás elleni mérkőzések eredményei kerülnek beszámításra az előző bekezdésben meghatározott kritérium rendszer szerint.

Egy adott döntetlen helyzet feloldása után amennyiben továbbra is vannak döntetre álló felek (Például hármas döntetlen esetén a 3. helyezett pozícióját eldönti a fenti kritériumrendszer, de a másik két résztvevő között továbbra is egyenlőség áll fenn), úgy minden egyes döntetlen helyzet feloldása után a fenti kritériumrendszer szerint a számítási folyamat megismétlődik.

- Rájátszás: A TOP4 továbbjutott játékos a rájátszás szakaszban folytathatja a versenyzést ahol versenyzéstől függően Bo3, vagy Bo5 formátumú mérkőzések kerülnek lejátszásra. A Felső ág TOP4 fordulóban a csoportkörben elért helyezéstől függően a következő párosítások alakulnak ki.
 - Csoportkör 1. helyezett vs Csoportkör 4. helyezett
 - Csoportkör 2. helyezett vs Csoportkör 3. helyezett.

A fordulók lebonyolítása a következők szerint alakul:

- Felső ág - TOP4 - Bo3
- Felső ág - Döntő - Bo3
- Alsó ág - Elődöntő - Bo3
- Alsó ág - Döntő - Bo3
- Végso döntő - Bo5

A felső ágról érkező játékosnak nincsen mérkőzés előnye, a résztvevő felek az összesített eredményt tekintve 0-0 ról kezdik meg a teljes szériát.

4.2.1. Sorsolás

Csoportmeccsek alatt a mérkőzések sorrendjében véletlenszerű sorsolás

van, a rájátszásban a felső ág TOP4 szakaszban a csoport 1. - 4. helyezettel, míg a 2. - 3. helyezettel mérkőzik meg.

Bo1 mérkőzések esetében a hivatalos sorsolás szerinti bal oldalon szereplő játékosnak szükséges meghívnia ellenfelét, míg Bo3-ban váltott hosztolás történik.

Helyszíni döntő esetében Bo3/Bo5 formátumú párosítások alkalmával, a 3. / 5. mérkőzésen az a fél döntheti el, hogy szeretne-e hazai pályán lenni aki nagyobb arányban nyerte a saját mérkőzéseit.

4.2.2 Kezdési időpontok

Az offline döntő mérkőzései fix előre kiírt időpontban kerülnek megrendezésre, a maximum várakozási idő 5 perc.

5. JÁTÉKSPECIFIKUS BEÁLLÍTÁSOK

5.1. Lobby beállítások

A játékosok a "Match" menüpontba belépve "Authentic - Trial Match"-et választva tudják megkezdeni a mérkőzést a következő játékspecifikus szabályokkal. Setup Team Data felületen a "uniform rating for players" beállítása kötelező.

- 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)
- Cursor type: Player name [Amennyiben közvetített mérkőzésről van szó]
- Ball: eFootball 2024
- Weather: Summer
- Number of Substitutions: 5
- Game Speed: 0
- Condition (Home&Away): Normal
- Time: Night
- Length of grass: Normal
- Pitch Conditions: Normal
- Control: All
- Team selection (választható csapatok): offline döntőn kizárólag: [Official Partner Clubs](#), online válogatón minden elérhető klubcsapat
- Balanced Stats: On

5.2. Stadion beállítások

- Stadium: eFootball™ Stadium
- Time: Night
- Season: Winter
- Weather: Fine
- Length of grass: Normal
- Pitch Conditions: Normal

5.3. Kamera és audio beállítások

- Camera Type: Dynamic Wide
- Zoom: 2
- Height: 2
- Directional guide: OFF (Kontroller beállításokban)
- Audio mode: eSports

5.4. Képernyőbeállítások

- Match screen settings:
- Display Radar: Bottom
- Player Name Boxes: ON
- Attack/Defense Level: ON
- Attack/Defense Level Information: ON
- Radar (Home & Away): Strip Color
- Power Gauge: ON
- Stamina Gauge: OFF
- Cursor Display: ON
- Time/Score: ON
- Display Player Names: Opponent's Team: ON
- Set Piece Guides: OFF
- Goal Celebration Prompts: OFF

5.5. Mérkőzés szüneteltetése

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.

5.6. Engedélyezett kontrollerek

A helyszíni döntőn csak PS5 DualSense kontrollerral lehet versenyezni.

6. MÉRKŐZÉS MENETE

6.1. Helyszíni és online válogató verseny menete

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

6.2. Fordulók lebonyolítása

A válogató mérkőzések alatt a következő formátumú mérkőzések kerülnek lebonyolításra:

Bo1 - A résztvevő felek egy mérkőzést játszanak, hosszabbítás nem kerül alkalmazásra, a teljes játékidő alatt megszületett eredmény kerül regisztrálására. A válogató online

szakasza, és a helyszíni döntő első szakaszában kerül alkalmazásra.

Bo3 - A résztvevő felek két győztes mérkőzésig játszanak. Amennyiben bármelyik mérkőzés döntetlennel végződik, úgy egyből hosszabbítás, majd szükség esetén 11-es párbaj dönti el az adott mérkőzést. A gólkülönbség ezen lebonyolítási formában nem mérvadó. Példa:

1. mérkőzés: "A" vs "B" játékos: 5:3 (Összesített eredmény 1:0 "A" játékos számára)
2. mérkőzés "A" vs "B" játékos 2:3 (Összesített eredmény 1:1)
3. mérkőzés: "A" vs "B" játékos 1:0 (Összesített eredmény 2:1)

A párosítást "A" játékos nyerte.

Bo5 - A résztvevő felek három győztes mérkőzésig játszanak. Amennyiben bármelyik mérkőzés döntetlennel végződik, úgy egyből hosszabbítás, majd szükség esetén 11-es párbaj dönti el az adott mérkőzést. Példa:

1. mérkőzés: "A" vs "B" játékos: 5:3 (Összesített eredmény 1:0 "A" játékos számára)
2. mérkőzés "A" vs "B" játékos 2:3 (Összesített eredmény 1:1)
3. mérkőzés: "A" vs "B" játékos 1:0 (Összesített eredmény 2:1)
4. mérkőzés: "A" vs "B" játékos 0:1 (Összesített eredmény 2:2)
5. mérkőzés: "A" vs "B" játékos 4:0 (Összesített eredmény 3:2)

A párosítást "A" játékos nyerte.

6.3. 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.

Az online válogató alatt a mérkőzések rögzítése kötelező, az így elkészült VOD-ok (min. 720p felbontás) linkjeit az erre kijelölt Discord szobába kell beküldeni.

6.4. Felkészülési idő

A helyszíni döntő során 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 játékosállomáson tartózkodni.
3. A sorsolás szerinti ellenfél jelen van a kijelölt játékosállomáson.

Felmerülő probléma esetén a versenyző köteles azt jeleznie a versenybíróknak!

6.5. Admin hívása (Report match issue)

Amennyiben egy mérkőzés alatt probléma adódna, a játékosoknak, jogában áll versenybíróat hívni saját mérkőzésükhöz, hogy tisztázódjon a szituáció. Leggyakrabban felmerülő problémák lehetnek:

- Csalás gyanúja mérkőzés alatt
- Etikátlan viselkedés

6.6. Pontosság nyílt válogató alatt

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

6.7. 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 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.

6.8. Mérkőzés elhagyása

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

6.9. Edzők

A versenyzők kizárólag a mérkőzések végén konzultálhatnak kísérelővel, edzővel. Futó 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.

A kijelölt játéktérben, csak a versenyzők, illetve a versenybírók tartózkodhatnak.

6.10. Mérkőzés szüneteltetése (pause)

6.10.1. 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.

Lehetőség a szüneteltetésre

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

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

6.10.2. Versenybírók részéről

Versenybírói utasításra a versenyzőknek azonnal szüneteltetni szükséges a mérkőzést.

6.10.3. Indokolatlan szüneteltetés

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

6.11. Visszajátzások, gólkamera

A játékosoknak szigorúan tilos elnyomni a visszajátzásokat!

6.12. 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.

6.13. Meccs óvás

6.13.1. 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.

6.13.2. Meccs óvás szabályai

Határidő az óvásról

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

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.

Kommunikáció a versenybíróval

A selejtező alatt online az erre kijelölt Discord csatornán illetve offline a helyszínen kereshetők 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 válogató verseny szervezője 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, amelyen a versenyen belül részt 18. életévét még 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 játékoskal 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 játékoskal, 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, fogyatéka, 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 a 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 sérlelem okozását.
- e) A csalást, mindenekelőtt 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 indiszkrécio.
- 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 válogatottat;
- 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.