



OGEX 2022 E-sport OPEN - FIFA22

Játékspecifikus szabályzat

Érvényes: 2022.02.05-től

Elfogadva és jóváhagyva a HUNESZ 2022 (év)/E002/2. sz. Elnökségi határozatával

Utoljára frissítve: 2022.02.15.

Tartalomjegyzék

1.	Kiemelt szabályok	3
1.1.	<i>Alapszabályzatok</i>	3
1.2.	<i>Életkor</i>	3
1.3.	<i>Nemzetiségi szabályok</i>	3
1.4.	<i>Tartózkodási hely</i>	3
1.5.	<i>Azonosítás</i>	3
1.6.	<i>Játékfíók</i>	3
1.7.	<i>Regisztrációs folyamatok</i>	3
1.7.1.	Hibás regisztráció esetén	4
1.8.	<i>Közvetítés (cleanfeed) tesztelése/biztosítása</i>	4
1.9.	<i>Eltiltások</i>	4
1.9.1.	Versenyplatform általi eltiltások	4
1.9.2.	További megkötések	4
1.10.	<i>Játékfíók használata, regisztráció érvényessége</i>	4
1.11.	<i>Kommunikáció</i>	5
2.	Verseny lebonyolítása	5
2.1.	<i>Városi selejtezők</i>	5
2.1.1.	Városi selejtezők formátuma és időpontjai	5
2.1.2.	Kiemelések a városi selejtezőn	6
2.1.3.	Fordulók lebonyolítása (BO2)	6
2.1.4.	Hazai pálya eldöntése (BO2)	6
2.2.	<i>Városi döntők</i>	6
2.2.1.	Városi döntők időpontjai	6
2.2.2.	Városi döntő formátuma	6
2.2.3.	Hazai pálya eldöntése (BO3)	6
2.2.4.	Fordulók lebonyolítása (BO3)	7
2.2.5.	Hosztolás/adáskép biztosítása	7
2.2.6.	Városi döntők halasztásának lehetősége	7
2.2.7.	Helyezések	7
2.3.	<i>Nagydöntő</i>	7
2.3.1.	Formátum	7
2.3.2.	Időpont	7
2.3.3.	Sorsolás	7
3.	Játékspecifikus beállítások	8
3.1.	<i>FUT Friendlies játékspecifikus beállítások</i>	8
4.	Mérkőzés menete	9
4.1.	<i>Nyílt selejtezők menete</i>	9
4.2.	<i>Városi döntők</i>	9
4.3.	<i>Mérkőzés bizonyítékok készítése/tárolása</i>	9
4.4.	<i>Mérkőzés bizonyítékok manipulálása</i>	9
4.5.	<i>Admin hívása (Report match issue)</i>	9
4.6.	<i>Pontosság</i>	9
4.6.1.	Nyílt selejtezők alatt	9
4.6.2.	Városi döntők / Rájátszás alatt	10
4.7.	<i>Nem megjelenés (noshow)</i>	10
4.8.	<i>Szerver összeömlés</i>	10
4.9.	<i>Disconnect esetén</i>	10
4.10.	<i>Mérkőzés elhagyása</i>	10
4.11.	<i>Diszkvalifikáció</i>	10
4.12.	<i>Meccs óvás</i>	10
4.12.1.	Definíció	10
4.12.2.	Meccs óvás szabályai	11

5.	Platform specifikus szabályok	11
5.1.	<i>Nicknév, klánjelzés, játékos neve</i>	11
5.2.	<i>Játékos név</i>	11
5.3.	<i>Több felhasználói fiók</i>	11
5.4.	<i>Profilon való változtatás</i>	11
6.	Kiegészítések	11
6.1.	<i>Szabályváltozások</i>	11
6.2.	<i>Kizárások</i>	12
6.3.	<i>Kizárások lehetséges okai:</i>	12
6.4.	<i>A szabályzat érvényessége</i>	12
6.5.	<i>Bizalmasság, titoktartás</i>	12
6.6.	<i>Játékos pótlása</i>	12
6.6.1.	<i>Pótló játékos</i>	13
6.7.	<i>Játékos profil újra létrehozása</i>	13
6.8.	<i>Elérhetőség</i>	13
7.	Közvetítés	13
7.1.	<i>Közvetítés megtagadása</i>	13
7.2.	<i>Késleltetés használata</i>	13
8.	Nyeremények	14
9.	Változáskövetés	14

1. Kiemelt szabályok

1.1. Alapszabályzatok

Az OGEX 2022 E-sport OPEN - FIFA22 (továbbiakban: verseny, bajnokság, OGEX 2022 E-sport OPEN) 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](#)

1.2. Életkor

A OGEX 2022 E-sport OPEN különböző szakaszain csak 16 évnél idősebbek vehetnek részt. A 16 és 18 év közötti játékosoknak kötelező legkésőbb a kupa kezdetéig szülői beleegyezést e-mailben (verseny@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 Magyarország 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. Játékfiókok

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

1.7. Regisztrációs folyamatok

A játékosok kötelesek a regisztrációs folyamatokat a következők szerint betartani:

1. Csatlakozás a HUNESZ Intercom Discord szerverre
2. Regisztráció a versenyplatformon
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. Közvetítés (cleanfeed) tesztelése/biztosítása

A városi 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 városi döntő között kerül sor. A játékosok kötelesek megjelenni a versenybíró 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

Egy adott napon csak egy városi selejtezőre lehetséges nevezni. Ezen szabály megszegése esetén a szervezők fenntartják a jogot a játékos nevezésének törlésére a selejtezőről, ezalatt értve a csak egy selejtezőre meghagyott nevezést, vagy az összes nevezés törlését. Ezután a játékos újból leadhatja nevezését bármelyik selejtezőre.

Az a játékos, aki egy városi selejtezőn a TOP2-ben végzett, így továbbjutott a városi döntőbe, annak lejátszásáig újabb városi selejtezőn nem vehet részt, illetve amennyiben a városi döntőt megnyeri, és ezáltal a nagydöntőbe kvalifikálódik, abban az esetben a továbbiakban nem indulhat városi selejtezőn. Aki tehát a városi döntőből vesztesen kerül ki, nevezhet a jövőbeli városi selejtezőkre.

1.9.1. Versenyplatform általi eltiltások

A versenyen nem vehet részt olyan játékos, aki a hivatalos versenyplatformon (Battlefy) eltiltását tölti a selejtezők ideje alatt. Tehát amennyiben korábbi, a OGEX 2022 E-sport OPEN selejtezőhöz nem köthető szabályszegésért lett kiadva az eltiltás, az ugyanúgy érvényes a OGEX 2022 E-sport OPEN versenyekre is.

1.9.2. 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 pontos 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 játékiókkal versenyez, úgy a játékos kizárásban fog részesülni.

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: verseny@hunesz.hu
- **HUNESZ Intercom Discord:** Elsődlegesen a nyílt selejtezők alatt használatos játékos és versenybíró közötti 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. Városi selejtezők

A OGEX 2022 E-sport OPEN városi 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. A megrendezésre kerülő városi selejtezőkből 2-2 (így összesen 40) játékos jut tovább a városi döntőbe, ahonnan a győztes játékosok (így összesen 20) kvalifikálódnak a nagydöntőbe.

2.1.1. Városi selejtezők formátuma és időpontjai

A selejtezőkön a nevezők számától függetlenül egyenes kieséses (Single Elimination) rendszer lesz alkalmazva BO2 mérkőzésekkel, aminek minden meccsét le kell játszani, kivéve a döntőt. A selejtezők PS4 platformon kerülnek lebonyolításra.

2.1.1.1. A városi selejtezők időpontjai

- Selejtező #1 - Győr - 2022. február 13. - 14:00
- Selejtező #2 - Zalaegerszeg - 2022. február 13. - 14:00
- Selejtező #3 - Szombathely - 2022. február 13. - 14:00
- Selejtező #4 - Székesfehérvár - 2022. február 20. - 14:00
- Selejtező #5 - Nyíregyháza - 2022. február 20. - 14:00
- Selejtező #6 - Debrecen - 2022. február 20. - 14:00
- Selejtező #7 - Pécs - 2022. február 26. - 14:00
- Selejtező #8 - Kaposvár - 2022. február 26. - 14:00
- Selejtező #9 - Szekszárd - 2022. február 26. - 14:00
- Selejtező #10 - Szolnok - 2022. március 6. - 14:00
- Selejtező #11 - Békéscsaba - 2022. március 6. - 14:00
- Selejtező #12 - Szeged - 2022. március 6. - 14:00
- Selejtező #13 - Budapest 1 - 2022. március 12. - 14:00
- Selejtező #14 - Salgótarján - 2022. március 13. - 14:00
- Selejtező #15 - Miskolc - 2022. március 13. - 14:00
- Selejtező #16 - Kecskemét - 2022. március 13. - 14:00
- Selejtező #17 - Eger - 2022. március 20. - 14:00
- Selejtező #18 - Veszprém - 2022. március 20. - 14:00
- Selejtező #19 - Tatabánya - 2022. március 20. - 14:00
- Selejtező #20 - Budapest 2 - 2022. március 26. - 14:00

2.1.2. Kiemelések a városi selejtezőn

A selejtezőkön véletlenszerű sorsolás lesz alkalmazva.

2.1.3. Fordulók lebonyolítása (B02)

Két mérkőzés kerül lejátszásra, csak a rendes játékidő erejéig. A mérkőzéseken szerzett gólok számát összeadjuk, a több találatot szerző jut tovább.

2.1.4. Hazai pálya eldöntése (B02)

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.

2.2. Városi döntők

A városi döntő célja, hogy meghatározza, melyik játékos juthat be a nagydöntőbe.

- Városi döntő - Győr - 2022. február 18.
- Városi döntő - Zalaegerszeg - 2022. február 19.
- Városi döntő - Szombathely - 2022. február 20.
- Városi döntő - Székesfehérvár - 2022. február 24.
- Városi döntő - Nyíregyháza - 2022. február 26.
- Városi döntő - Debrecen - 2022. február 27.
- Városi döntő - Pécs - 2022. március 4.
- Városi döntő - Kaposvár - 2022. március 5.
- Városi döntő - Szekszárd - 2022. március 6.
- Városi döntő - Szolnok - 2022. március 11.
- Városi döntő - Békéscsaba - 2022. március 14.
- Városi döntő - Szeged - 2022. március 15.
- Városi döntő - Salgótarján - 2022. március 18.
- Városi döntő - Miskolc - 2022. március 19.
- Városi döntő - Kecskemét - 2022. március 20.
- Városi döntő - Eger - 2022. március 25.
- Városi döntő - Veszprém - 2022. március 26.
- Városi döntő - Tatabánya - 2022. március 27.
- Városi döntő - Budapest 1 - 2022. április 1.
- Városi döntő - Budapest 2 - 2022. április 1.

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

2.2.1. Városi döntők formátuma

A városi döntők B03 formátumban kerülnek lejátszásra. A döntők PS4 platformon kerülnek lebonyolításra. Az Országos Gaming Expo offline rendezvényein közvetítésre kerülnek, de online kerülnek lejátszásra.

2.2.2. 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.

2.2.3. Fordulók lebonyolítása (BO3)

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 BO3-as formátumra:

- 1. mérkőzés: "A" vs "B" - 5:5 - Hosszabbítást/Tizenegyes párbajt "A" játékos nyeri
 - o Összesített eredmény: "A vs B" - 1:0
- 2. mérkőzés: "A" vs "B" - 4:4 - Hosszabbítást/Tizenegyes párbajt "B" játékos nyeri
 - o Összesített eredmény: "A" vs "B" - 1:1
- 3. mérkőzés: "A" vs "B" - 3:1
 - o 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.

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. Városi döntők halasztásának lehetősége

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

2.2.6. Helyezések

A városi döntő győztese továbbjut a nagydöntőbe, míg a vesztes kiesik, de folytathatja a versenyzést a következő városi selejtezőn.

2.3. Nagydöntő

A nagydöntőre a 20 városi döntők győztesei kerülnek meghívásra, akik a helyszíni nagydöntőben mérkőznek meg a győzelemért.

2.3.1. Formátum

A 20 játékos 4 darab 5 fős csoportba kerül beosztásra. Az első körben így csoporton belül egymás ellen játszanak BO1 mérkőzéseket. A csoportok TOP2 helyezettjei (így összesen 8 játékos) továbbjutnak a negyedöntőbe, innentől BO3 mérkőzések kerülnek lejátszásra. A TOP4 játékos részt vehet az elődöntőben, majd a két vesztes bronzmeccset játszik, a győztesek pedig döntőznek, mely során BO5 formátumban állnak ki egymás ellen. A nagydöntő PS5 platformon kerül lebonyolításra.

2.3.2. Időpont

A nagydöntő az OGEX 2022 eseményének budapesti helyszínén kerül megrendezésre 2022. április 1-2-án.

2.3.3. Sorsolás

A sorsolás pontos menetéről a nagydöntőbe meghívott érintettek email-ben kapnak tájékoztatást.

3. Játékspecifikus beállítások

A OGEX 2022 E-sport Open FUT Friendlies játékmódban kerül megrendezésre az alábbi korlátozásokkal.

3.1. FUT Friendlies játékspecifikus beállítások

- Difficulty Level: World Class
- Half Length: 6 minutes
- Stadium: FEWC Stadium
- Season: Fall/Autumn
- Time of Day: Night
- Pitch Wear: None

Csapatépítésre vonatkozó korlátozások:

- A csapat legfeljebb 1 ICON, vagy TOTY játékost tartalmazhat, beleértve a kispadot.
- A fenti szabályok a kapusra nem vonatkoznak, azon limitekbe nem számít bele.
- A fenti szabályok a kezdőjátékosokra és a kispadon lévő játékosokra egyaránt vonatkoznak.
- Training tárgyak(Training Items)és kölcsönjátékosok (Loan Players) használata nem engedélyezett.
- FIFA 22 Pro Player kártyák használata nem engedélyezett.

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

Ha egy játékos érzékeli, hogy ellenfele helytelen csapatkompozícióval lép pályára, azonnal szükséges kilépni és a versenyplatformon keresztül jelezni a problémát a versenybíróknak. A mérkőzés lejátszása után óvást ezzel kapcsolatban már nem lehet kezdeményezni.

3.1.További beállítások közvetített mérkőzéseken

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

- Stadium volume: 4
- Commentary volume: 0
- Visszajátszások: 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 versenyből 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
5. Győztes fél leadja az eredményt
6. Vesztes fél elfogadja
7. Győztes fél várakozik, vagy elkezd a következő fordulót

4.2. Városi döntők

Onnantól kezdve, hogy egy játékos továbbjutott a városi 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 játékiók 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 tisztázzódjon a szituáció, vagy Discordon jelezni azt ahol az adminok szinten elérhetőek. Leggyakrabban felmerülő problémák lehetnek:

- Játékosprofillal kapcsolatos korrekciók
- Helytelen Ultimate Team csapatkompozíció
- Eredmény leadásával kapcsolatos problémák
- Csalás gyanúja mérkőzés alatt
- Etikátlan 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. Városi döntők / Nagydöntő 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 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.

- **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

- **Játékos név**

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

- **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.

- **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

- **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.

- **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 játékos 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.

- **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 OGEX 2022 E-sport OPEN 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.

- **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 újrarájátszás mellett is dönthetnek.

- **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 összdíjazása **2,7 millió Ft**, mely az alábbi módon oszlik meg:

Városi döntők:

- 1.helyezett: 100.000 Ft

Nagydöntő:

- 1.helyezett: 350.000 Ft
- 2.helyezett: 200.000 Ft
- 3.helyezett: 100.000 Ft
- 4. helyezett: 50.000 Ft

9. Változáskövetés

- **02.15:** “1.9. Eltiltások” alatti szabályok pontosítása