



Megyék Csatája

FIFA21 szabályzat

1.	Kiemelt szabályok	3
1.1.	Életkor.....	3
1.2.	Nemzetiségi szabályok.....	3
1.3.	Tartózkodási hely.....	3
1.4.	Azonosítás.....	3
1.5.	Regisztrációs folyamatok.....	3
1.5.1.	Hibás regisztráció esetén.....	3
1.6.	Közvetítés (cleanfeed) tesztelése/biztosítása.....	3
1.7.	Alapszabályzatok.....	4
1.8.	Eltiltások.....	4
1.8.1.	További megkötések.....	4
1.9.	Játékfiók használata, regisztráció érvényessége.....	5
2.	Verseny lebonyolítása.....	5
2.1.	Megyei selejtezők.....	5
2.1.1.	Selejtezők formátuma és időpontjai.....	5
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).....	6
2.1.6.	Hazai pálya eldöntése (BO3).....	6
2.2.	Megyei döntők.....	6
2.2.1.	Formátum és időpontok.....	6
2.2.2.	Megyei döntő formátuma (BO2).....	7
2.2.3.	Hosztolás/adáskép biztosítás megyei döntőn belül.....	7
2.2.4.	Megyei döntők halasztásának lehetősége.....	7
2.2.5.	Továbbjutás esetén.....	7
2.3.	Csoportkörös szakasz.....	8
2.3.1.	Csoportkörök időpontjai és sorsolás (PS4).....	8
2.3.2.	Csoportkörök időpontjai és sorsolás (XBOX).....	9
2.3.3.	Pontrendszerek.....	11
2.3.3.1.	Tiebraker szabályok.....	11
2.3.4.	Fordulók lebonyolítása (BO2).....	11
2.3.5.	Hosztolás csoportkörön belül.....	12
2.3.6.	Mérkőzések halasztása.....	12
2.3.7.	Továbbjutás.....	12
2.4.	Rájátszás.....	12
2.4.1.	Rájátszás sorsolása.....	12
2.5.	Döntő.....	13
3.	Játékspecifikus beállítások.....	13
3.1.	Online Friendly Seasons.....	12
4.	Mérkőzés menete.....	13
4.1.	Megyei selejtezők.....	13
4.2.	Megyei döntők / csoportkör / rájátszás.....	13
4.3.	Mérkőzés bizonyítékok készítése/tárolása.....	13
4.4.	Mérkőzés bizonyítékok manipulálása.....	13
4.5.	Admin hívása (Call Admin).....	14
4.6.	Pontosság.....	14
4.6.1.	Megyei selejtezők altt.....	14
4.6.2.	Megyei döntők / csoportkör / rájátszás.....	14
4.7.	Nem megjelenés (noshow).....	14
4.8.	Szerver összeömlés.....	14
4.9.	Disconnect esetén.....	14
4.10.	Mérkőzés elhagyása.....	15
4.11.	Diszkvalifikáció.....	15
4.12.	Meccs óvás.....	15
4.12.1.	Definíció.....	15
4.12.2.	Meccs óvás szabályai.....	15
4.12.2.1.	Határidő az óvásra.....	15
4.12.2.2.	Az óvás tartalma.....	15
4.12.2.3.	Kommunikáció a versenybíróval.....	15
5.	Platform specifikus szabályok.....	15
5.1.	Nicknév, klánjelzés, játékfiók neve.....	15
5.2.	Játékos név.....	15
5.3.	Több felhasználói fiók.....	15
5.4.	Profilon való változtatás.....	16
6.	Kiegészítések.....	16
6.1.	Szabályváltozások.....	16
6.2.	Játékosok joga és kötelezettségei.....	16
6.3.	Kizárások.....	16
6.3.1.	Kizárások lehetséges okai.....	17
6.4.	A szabályzat érvényessége.....	17
6.5.	Bizalmasság, titoktartás.....	17
6.6.	Etikai kódex.....	17
6.7.	Játékos pótlása.....	18
6.7.1.	Pótló játékos.....	18
6.8.	Játékos profil újra létrehozása.....	18
6.9.	Elérhetőség.....	18
7.	Közvetítés.....	18
7.1.	Közvetítés megtagadása.....	18

7.2.	Késleltetés használata	19
8.	Nyeremény.....	19
9.	Szerzői jog, felhasználási jogok.....	19
9.1.	Adatvédelem és adatkezelés.....	19

A meghirdetett Megyék Csatája FIFA21 verseny (a továbbiakban: MCS FIFA21 verseny) szervezője a **Mediaworks Hungary Zrt.** (székhely: 1082 Budapest, Üllői út 48.), lebonyolítója az **Esport1 Kft.** (székhely: 1054 Budapest, Hold utca 21. II/4)

1. Kiemelt szabályok

1.1. Életkor

A MCS FIFA21 versenyre, csak 16 évnél idősebbek nevezhetnek. 16 és 18 év közötti játékosoknak kötelező szülői beleegyezést bemutatni, ezt a központi oldalon való regisztrációkor, a regisztráció pillanatában szükséges megtennie a játékosnak.

1.2. Nemzetiségi szabályok

A versenyre csak magyar állampolgárok nevezhetnek.

1.3. Tartózkodási hely

Egy adott játékos csak az állandó, vagy ideiglenes bejelentett lakcímének megfelelő megyei selejtezőre adhatja le a nevezését. Az a játékos, aki az állandó, vagy ideiglenes bejelentett lakcímétől eltérő megyei selejtezőn szerepel, diszkvalifikálásra kerül és eltiltásban részesül a verseny további szakaszaira vonatkozóan.

1.4. 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.

1.5. Regisztrációs folyamatok

A játékosok kötelesek a regisztrációs folyamatokat a következők szerint betartani:

1. Regisztráció a verseny hivatalos oldalán (megyekcsataja.hu)
2. Kapott megerősítő email elfogadása
3. Csatlakozás a megadott Discord szerverre
4. Discordon kapott specifikus kupalinkkel nevezés a versenyplatformon (battlefy.com)
5. Nevezés megerősítése versenyplatformon közvetlen a kupa előtt

A regisztrációs mezőkben kizárólag valós adatok szerepelhetnek, a jelentkezéskor megadott adatok valóságát a jelentkezőnek a versenybírók által, a megyei selejtezők közben személyazonosságát, lakcímkártyáját igazoló okmányának felmutatásával kell igazolnia. A versenyző szavatol azért, hogy az általa beküldött adatok, információk, a Szervező vagy harmadik személy jogát vagy jogos érdekét nem sértik.

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

1.5.1. 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.

1.6. Közvetítés (cleanfeed) tesztelése/biztosítása

A megyei döntőbe bejutott játékosok a verseny összes további szakaszára vonatkozóan kötelesek adásképet biztosítani. Ennek tesztelésére, illetve az ezzel kapcsolatos technikai segítségnyújtásra a megyei selejtezők, és a megyei döntők között előzetesen kerül sor. A játékosok kötelesek megjelenni a versenybírók által kommunikált tesztelési időpontokban és elvégezni a szükséges technikai beállításokat.

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

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

Adáskép biztosításához a következőket szükséges megtenni:

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

1.7. Alapszabályzatok

A Megyék Csatája FIFA21 (továbbiakban MCS FIFA), versenyre az ebben a dokumentumban foglalt játékspecifikus szabályzaton felül a HUNESZ és MediaWorks általános szabályai érvényesek. Ezen dokumentumok:

- A MediaWorks Megyék Csatája Általános Versenyszabályzata
- A Magyar E-sport Szövetség Fegyelmi szabályzata
- A Magyar E-sport Szövetség Etikai és gyermekvédelmi szabályzata

Megtalálhatóak:

- <https://hunesz.hu>
- <https://megyekcsataja.hu>

1.8. Eltiltások

Egy adott játékos, csak és kizárólag egy MCS FIFA selejtezőn vehet részt, tehát választania kell, hogy PS4, vagy Xbox platformon adja le a nevezését. Dupla regisztráció esetén a játékos kötelezve lesz, hogy válasszon. Amennyiben az admin csapat a selejtező alatt szerez információt a dupla részvételről, úgy a szituáció súlyosságától függően kizárásban is részesülhet a játékos.

Kivételt képez ezalól, amikor az 1. Xboxos selejtező után a játékos a 2. alkalommal PS4 platformon indulna, ilyen esetben adatmódosítás szükséges a verseny hivatalos oldalán (megyekcsataja.hu)

A MCS FIFA selejtezőkön nem vehet részt olyan játékos, aki a hivatalos szervezői platformon (Battlefy) eltiltását tölti a selejtezők ideje alatt. Tehát amennyiben korábbi, a MCS FIFA selejtezőhöz nem köthető szabályszegésért lett kiadva az eltiltás, az ugyanúgy érvényes a MCS FIFA versenyekre is.

1.8.1. További megkötések

A verseny tisztasága érdekében a versenyben nem vehetnek részt indulóként a Mediaworks Hungary Zrt., és az Esport1 Kft érdekeltségi körébe tartozó más gazdasági társaságok, illetve a verseny szervezésében vagy lebonyolításában közreműködő ügynökségek, és mindezen személyek 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 pontos PSN azonosítóját/Xbox Gamertag-ét. Ha egy játékos hiányzó, vagy rosszul megadott azonosítóval játszik akkor a játékos figyelmeztetésben részesül és köteles pontosítani azt. Amennyiben ennek nem tesz eleget a játékos és több fordulón keresztül is pontatlanul megadott játékiókkal versenyez, úgy a játékos kizárásban fog részesülni.

Minden játékos köteles ugyanazokat a helyes adatokat megadni a megyekcsataja.hu központi oldalon, mint amivel a Battlefy versenyplatformon szeretne nevezni különös tekintettel a játékiók nevére, és a játékos email címére.

2. Verseny lebonyolítása

2.1. Megyei selejtezők

A MCS FIFA21 megyei selejtezős szakaszára 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.

Platformonként (PS4/Xbox) és megyénként összesen 2 selejtező lesz megrendezve, ahonnan selejtezőnként 1-1 játékos jut tovább a megyei döntőbe.

A megyei selejtezők tétje, hogy meghatározza azt a két játékost, akik végül a megyei döntőben dönthetik el, hogy ki képviseli az adott megyét a Megyék Csataja csoportkörös szakaszában.

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.

Selejtező kupa időpontjai:

- PS4 selejtező #1: 2020. Október 17. – 14:00
- Xbox selejtező #1: 2020. Október 18. – 14:00
- PS4 selejtező #2: 2020. Október 24. – 14:00
- Xbox selejtező #2: 2020. Október 25. – 14:00

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 új mérkőzést szükséges kezdeni, ami aranygólra tart.

2.1.4. Fordulók lebonyolítása (B03)

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

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

- Összesített eredmény: "A" vs "B" - 1:1
- 3. mérkőzés: "A" vs "B" – 2:0
 - Összesített eredmény: 2:1, "A" játékos nyerte a fordulót

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

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

2.1.5. Hazai pálya eldöntése (B01)

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

2.1.6. Hazai pálya eldöntése (B03)

Adott mérkőzésen a játékosok kötelesek a következő hosztolási sorrendet tartani:

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

2.2. Megyei döntők

A megyei döntők célja, hogy kiválassza azt a játékost aki képviselni fogja a verseny következő szakaszában (csoportkör) az adott megyét. Minden megyének platformonként maximálisan 1 képviselője lehet.

2.2.1. Formátum és időpontok

A megyei döntők BO2 formátumban kerülnek megrendezésre. Ennek a szakasznak az összes mérkőzése közvetítve lesz, ezért a játékosok kötelesek az előre meghatározott sorrendben lejátszani a mérkőzéseket. Tervezett program:

Megyei döntők PS4 (Október 27 / 1. nap)					Megyei döntők PS4(Október 29 / 2. nap)				
Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Esemény	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Esemény
18:00:00	0:30:00	18:30:00	BO2	Budapest	18:00:00	0:30:00	18:30:00	BO2	Hajdú-Bihar
18:30:00	0:30:00	19:00:00	BO2	Pest	18:30:00	0:30:00	19:00:00	BO2	Szabolcs Szatmár-Bereg
19:00:00	0:30:00	19:30:00	BO2	Komárom-Esztergom	19:00:00	0:30:00	19:30:00	BO2	Borsod-Abaúj-Zemplén
19:30:00	0:30:00	20:00:00	BO2	Heves	19:30:00	0:30:00	20:00:00	BO2	Jász-Nagykun-Szolnok
20:00:00	0:30:00	20:30:00	BO2	Nógrád	20:00:00	0:30:00	20:30:00	BO2	Békés
20:30:00	0:30:00	21:00:00	BO2	Csongrád	20:30:00	0:30:00	21:00:00	BO2	Győr-Moson-Sopron
21:00:00	0:30:00	21:30:00	BO2	Baranya	21:00:00	0:30:00	21:30:00	BO2	Fejér
21:30:00	0:30:00	22:00:00	BO2	Somogy	21:30:00	0:30:00	22:00:00	BO2	Vas
22:00:00	0:30:00	22:30:00	BO2	Tolna	22:00:00	0:30:00	22:30:00	BO2	Zala
22:30:00	0:30:00	23:00:00	BO2	Bács-Kiskun	22:30:00	0:30:00	23:00:00	BO2	Veszprém

Megyei döntők Xbox (Október 28 / 1. nap)					Megyei döntők Xbox (Október 30 / 2. nap)				
Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Esemény	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Esemény
18:00:00	0:30:00	18:30:00	BO2	Budapest	18:00:00	0:30:00	18:30:00	BO2	Hajdú-Bihar
18:30:00	0:30:00	19:00:00	BO2	Pest	18:30:00	0:30:00	19:00:00	BO2	Szabolcs Szatmár-Bereg
19:00:00	0:30:00	19:30:00	BO2	Komárom-Esztergom	19:00:00	0:30:00	19:30:00	BO2	Borsod-Abaúj-Zemplén
19:30:00	0:30:00	20:00:00	BO2	Heves	19:30:00	0:30:00	20:00:00	BO2	Jász-Nagykun-Szolnok
20:00:00	0:30:00	20:30:00	BO2	Nógrád	20:00:00	0:30:00	20:30:00	BO2	Békés
20:30:00	0:30:00	21:00:00	BO2	Csongrád	20:30:00	0:30:00	21:00:00	BO2	Győr-Moson-Sopron
21:00:00	0:30:00	21:30:00	BO2	Baranya	21:00:00	0:30:00	21:30:00	BO2	Fejér
21:30:00	0:30:00	22:00:00	BO2	Somogy	21:30:00	0:30:00	22:00:00	BO2	Vas
22:00:00	0:30:00	22:30:00	BO2	Tolna	22:00:00	0:30:00	22:30:00	BO2	Zala
22:30:00	0:30:00	23:00:00	BO2	Bács-Kiskun	22:30:00	0:30:00	23:00:00	BO2	Veszprém

2.2.2. Megyei döntő formátuma (Bo2)

A BO2-es rendszerben, a játékosok összesen két mérkőzést játszanak egymás ellen. Egyszer hazai pályán, majd pedig rögtön utána idegenben. A két mérkőzés alatt a rúgott és kapott gólok összeadásra kerülnek, a végső győztes pedig az a játékos, aki összesítésben jobb gólkülönbséggel rendelkezik.

Az első mérkőzésen, az első selejtezőből továbbjutott – tehát hamarabb kvalifikált játékos – van hazai pályán.

Döntetlen esetén a több idegenben lőtt gól számít. Amennyiben ez is egyenlő lenne, úgy új mérkőzést szükséges kezdeni, ami aranygól tart.

2.2.3. Hosztolás/adáskép biztosítása megyei döntőn belül

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

2.2.4. Megyei döntők halasztásának lehetősége

Alapesetben a megyei döntőket pontosan a kitűzött időpontban kell lejátszani. Amennyiben egy játékosnak mégsem megfelelő a kitűzött időpont, úgy eseti alapon lehetőség van:

- A mérkőzés eltolására az adott platform megyei döntő napján belül
- A mérkőzés eltolására az adott platform egy másik megyei döntő napjára

Mindkét esetben erre csak akkor van lehetőség, amennyiben a halasztott párosítás helyett egy másik mérkőzés tud lejátszásra kerülni ugyanabban az időpontban. Ennek kommunikálása a versenybírók felé, és pótmérkőzés keresése a játékosok feladata.

A versenybírók minden esetben segíteni fogják a mérkőzések koordinációját, viszont amennyiben a versenybírók indokoltnak látják, úgy a mérkőzés halasztását vétőzhatják és kötelezhetik a játékos az alapértelmezett időpontban való megjelenésre. Ilyen szituációk lehetnek:

- A halasztott mérkőzés csak nem hivatalos mérkőzésidőpontban tudna lejátszásra kerülni
- A halasztás kései időpontban történik meg (48 órán belül) ami veszélyezteti a pótmérkőzés megszervezését.
- Nincs rendelkezésre álló pótmérkőzés

2.2.5. Továbbjutás esetén

A megyei döntős játékos köteles a szükséges adatokat a szervezők rendelkezésére bocsájtani, melyek a következők lehetnek:

- Azonosításhoz szükséges személyes adatokat.

- Magas felbontású profilkép
- Játékosbemutató

2.3. Csoportkörös szakasz

A megyei döntők győztesei égtájuk szerint 5 fős csoportokba kerülnek beosztásra, ahol meghatározott kötött időpontokban lesz szükséges a megjelenés. A csoporton belül mindenki játszik mindenki ellen. A csoportok a következőképp alakulnak:

Észak	Dél	Kelet	Nyugat
Budapest	Csongrád	Hajdú-Bihar	Győr-Moson-Sopron
Pest	Baranya	Szabolcs Szatmár-Bereg	Fejér
Komárom-Esztergom	Somogy	Borsod-Abaúj-Zemplén	Vas
Heves	Tolna	Jász-Nagykun-Szolnok	Zala
Nógrád	Bács-Kiskun	Békés	Veszprém

2.3.1. Csoportkörök időpontjai és sorsolás (PS4)

A csoportkör lebonyolítása PS4 platformra a következő rendszerben kerül ütemezésre

1. kör				
Dátum	Óra			
2020.11.07	10:00	Hajdú-Bihar	vs	Szabolcs-Szatmár-Bereg
2020.11.07	10:30	Borsod-Abaúj-Zemplén	vs	Jász-Nagykun-Szolnok
2020.11.07	11:00	Győr-Moson-Sopron	vs	Fejér
2020.11.07	11:30	Vas	vs	Zala
2020.11.07	12:00	Csongrád	vs	Baranya
2020.11.07	12:30	Somogy	vs	Tolna
2020.11.07	13:00	Budapest	vs	Pest
2020.11.07	13:30	Komárom - Esztergom	vs	Heves
Pihen: Békés / Veszprém / Bács-Kiskun / Nógrád				
2. kör				
Dátum	Óra			
2020.11.14	10:00	Szabolcs-Szatmár-Bereg	vs	Borsod-Abaúj-Zemplén
2020.11.14	10:30	Jász-Nagykun-Szolnok	vs	Békés
2020.11.14	11:00	Fejér	vs	Vas
2020.11.14	11:30	Zala	vs	Veszprém
2020.11.14	12:00	Baranya	vs	Somogy
2020.11.14	12:30	Tolna	vs	Bács-Kiskun
2020.11.14	13:00	Pest	vs	Komárom - Esztergom
2020.11.14	13:30	Heves	vs	Nógrád
Hajdú-Bihar / Győr-Moson-Sopron / Csongrád / Budapest				

3. kör				
Dátum	Óra			
2020.11.21	10:00	Hajdú Bihar	vs	Jász-Nagykun-Szolnok
2020.11.21	10:30	Békés	vs	Borsod-Abaúj-Zemplén
2020.11.21	11:00	Győr-Moson-Sopron	vs	Zala
2020.11.21	11:30	Veszprém	vs	Vas
2020.11.21	12:00	Csongrád	vs	Tolna
2020.11.21	12:30	Bács-Kiskun	vs	Somogy
2020.11.21	13:00	Budapest	vs	Heves
2020.11.21	13:30	Nógrád	vs	Komárom - Esztergom
Pihen: Szabolcs-Szatmár-Bereg / Fejér / Baranya / Pest				
4. kör				
Dátum	Óra			
2020.11.28	10:00	Hajdú Bihar	vs	Békés
2020.11.28	10:30	Jász-Nagykun-Szolnok	vs	Szabolcs-Szatmár-Bereg
2020.11.28	11:00	Győr-Moson-Sopron	vs	Veszprém
2020.11.28	11:30	Zala	vs	Fejér
2020.11.28	12:00	Csongrád	vs	Bács-Kiskun
2020.11.28	12:30	Tolna	vs	Baranya
2020.11.28	13:00	Budapest	vs	Nógrád
2020.11.28	13:30	Heves	vs	Pest
Pihen: Borsod-Abaúj-Zemplén / Vas / Somogy / Komárom-Esztergom				
5. kör				
Dátum	Óra			
2020.12.05	10:00	Hajdú-Bihar	vs	Borsod-Abaúj-Zemplén
2020.12.05	10:30	Békés	vs	Szabolcs-Szatmár-Bereg
2020.12.05	11:00	Győr-Moson-Sopron	vs	Vas
2020.12.05	11:30	Veszprém	vs	Fejér
2020.12.05	12:00	Csongrád	vs	Somogy
2020.12.05	12:30	Bács-Kiskun	vs	Baranya
2020.12.05	13:00	Budapest	vs	Komárom-Esztergom
2020.12.05	13:30	Nógrád	vs	Pest
Jász-Nagykun-Szolnok / Zala / Tolna / Heves				

2.3.2. Csoportkörök időpontjai és sorsolás (XBOX)

A csoportkör lebonyolítása Xbox platformra a következő rendszerben kerül lebonyolításra:

1. kör				
Dátum	Óra		vs	
2020.11.06	18:00	Hajdú-Bihar	vs	Szabolcs-Szatmár-Bereg
2020.11.06	18:30	Borsod-Abaúj-Zemplén	vs	Jász-Nagykun-Szolnok
2020.11.06	19:00	Győr-Moson-Sopron	vs	Fejér
2020.11.06	19:30	Vas	vs	Zala
2020.11.06	20:00	Csongrád	vs	Baranya
2020.11.06	20:30	Somogy	vs	Tolna
2020.11.06	21:00	Budapest	vs	Pest
2020.11.06	22:00	Komárom - Esztergom	vs	Heves
Pihen: Békés / Veszprém / Bács-Kiskun / Nógrád				
2. kör				
Dátum	Óra		vs	
2020.11.13	18:00	Szabolcs-Szatmár-Bereg	vs	Borsod-Abaúj-Zemplén
2020.11.13	18:30	Jász-Nagykun-Szolnok	vs	Békés
2020.11.13	19:00	Fejér	vs	Vas
2020.11.13	19:30	Zala	vs	Veszprém
2020.11.13	20:00	Baranya	vs	Somogy
2020.11.13	20:30	Tolna	vs	Bács-Kiskun
2020.11.13	21:00	Pest	vs	Komárom - Esztergom
2020.11.13	22:00	Heves	vs	Nógrád
Hajdú-Bihar / Győr-Moson-Sopron / Csongrád / Budapest				
3. kör				
Dátum	Óra		vs	
2020.11.20	18:00	Hajdú Bihar	vs	Jász-Nagykun-Szolnok
2020.11.20	18:30	Békés	vs	Borsod-Abaúj-Zemplén
2020.11.20	19:00	Győr-Moson-Sopron	vs	Zala
2020.11.20	19:30	Veszprém	vs	Vas
2020.11.20	20:00	Csongrád	vs	Tolna
2020.11.20	20:30	Bács-Kiskun	vs	Somogy
2020.11.20	21:00	Budapest	vs	Heves
2020.11.20	22:00	Nógrád	vs	Komárom - Esztergom
Pihen: Szabolcs-Szatmár-Bereg / Fejér / Baranya / Pest				
4. kör				

Dátum	Óra		vs	
2020.11.27	18:00	Hajdú Bihar	vs	Békés
2020.11.27	18:30	Jász-Nagykun-Szolnok	vs	Szabolcs-Szatmár-Bereg
2020.11.27	19:00	Győr-Moson-Sopron	vs	Veszprém
2020.11.27	19:30	Zala	vs	Fejér
2020.11.27	20:00	Csongrád	vs	Bács-Kiskun
2020.11.27	20:30	Tolna	vs	Baranya
2020.11.27	21:00	Budapest	vs	Nógrád
2020.11.27	22:00	Heves	vs	Pest
Pihen: Borsod-Abaúj-Zemplén / Vas / Somogy / Komárom-Esztergom				
5. kör				
Dátum	Óra		vs	
2020.12.04	18:00	Hajdú-Bihar	vs	Borsod-Abaúj-Zemplén
2020.12.04	18:30	Békés	vs	Szabolcs-Szatmár-Bereg
2020.12.04	19:00	Győr-Moson-Sopron	vs	Vas
2020.12.04	19:30	Veszprém	vs	Fejér
2020.12.04	20:00	Csongrád	vs	Somogy
2020.12.04	20:30	Bács-Kiskun	vs	Baranya
2020.12.04	21:00	Budapest	vs	Komárom-Esztergom
2020.12.04	22:00	Nógrád	vs	Pest
Jász-Nagykun-Szolnok / Zala / Tolna / Heves				

2.3.3. Pontrendszerek

Csoportkörön belül a következő pontok szerezhetőek:

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

2.3.3.1. Tiebraker szabályok

Amennyiben csoporton belül pontegyenlőség lép fel, a következő kritériumok alapján kerülnek rangsorolásra a játékosok:

1. Egymás elleni eredmény
2. Összes mérkőzésen rúgott/kapott gólok különbsége
3. Összes mérkőzésen több rúgott gól

2.3.4. Fordulók lebonyolítása

Egy forduló, adott ellenfél ellen összesen két mérkőzésből tevődik össze. A mérkőzések egymás után kerülnek lebonyolításra, a mérkőzések eredményei pedig külön-külön számítanak a ranglistába. Tehát egy játékos, egy fordulón belül:

- 2 győzelem – 0 vereség esetén: 6 pontot szerez
- 1 győzelem - 1 döntetlen esetén: 4 pontot szerez
- 1 győzelem – 1 vereség esetén: 3 pontot szerez
- 1 döntetlen – 1 vereség esetén: 1 pontot szerez

2.3.5. Hosztolás/adáskép biztosítás csoportkörön belül

A két mérkőzésen váltott hosztolásnak szükséges történnie, ezen felül pedig mind a két játékosnak szükséges adásképet adni a mérkőzésről. Ettől eltérő megállapodások lehetségesek, amennyiben mindkét fél és a versenybírók is beleegyeznek abba.

2.3.6. Mérkőzések halasztása

Egy játékosnak, összesen 4 alkalommal szükséges megjelenni a kitűzött időpontban. Ebből a 4 alkalomból, egy lehetőség van halasztásra a következő módon:

- A halasztott mérkőzés az adott fordulónapon belül helyet cserél egy másik mérkőzéssel
- A halasztott mérkőzés egy másik fordulónapon kerül lejátszásra,

Mindkét esetben kötelező pótmérkőzés szervezése, melynek folyamatát a versenybírók is támogatják.

Az erre való szándékot a játékos köteles legkésőbb 72 órán belül a versenyszervezők tudtára adni e-mailben, majd rögtön utána Discordon való kommunikáció útján is. Utóbbi esetében ezt minden esetben az égtáj specifikus szobában szükséges jelezni.

Csoportkörös szakaszban kései mérkőzéshalasztás esetén a játékos pontlevonásban részesülhet.

2.3.7. Továbbjutás

Az adott csoport TOP2 játékosa továbbjut a verseny rájátszásába.

2.4. Rájátszás

A rájátszást platformonként 8 játékos alkotja, akik egy egynapos, egyenes ágas rendszerben megrendezésre kerülő kupán döntenek el, hogy melyik 2 játékos jut be a verseny döntőjébe. A párosítások a megyei döntőn alkalmazott BO2 rendszerben kerülnek megrendezésre. (Lásd: 2.2.2)

PS4 rájátszás:

- 2020.12.12 – 10:00 – TOP8 - #1. párosítás
- 2020.12.12 – 10:30 – TOP8 - #2. párosítás
- 2020.12.12 – 11:00 – TOP8 - #3. párosítás
- 2020.12.12 – 11:30 – TOP8 - #4. párosítás
- 2020.12.12 – 12:00 – TOP4 - #1. párosítás
- 2020.12.12 – 12:30 – TOP4 - #2. párosítás

XBOX rájátszás:

- 2020.12.13 – 10:00 – TOP8 - #1. párosítás
- 2020.12.13 – 10:30 – TOP8 - #2. párosítás
- 2020.12.13 – 11:00 – TOP8 - #3. párosítás
- 2020.12.13 – 11:30 – TOP8 - #4. párosítás
- 2020.12.13 – 12:00 – TOP4 - #1. párosítás
- 2020.12.13 – 12:30 – TOP4 - #2. párosítás

2.4.1. Rájátszás sorsolása

A rájátszás párosításai véletlenszerűen lesznek kisorsolva, figyelembe véve a játékosok csoportkörben elért végső helyezését. Adott csoportban 1. helyen végzett játékos, csak csoport 2. játékost kaphat ellenfélként, és csak olyat, aki nem szerepelt a saját csoportjában.

2.5. Döntő

A döntő 2020. December 19-én kerül megrendezésre amivel kapcsolatban a résztvevők külön tájékoztatás fognak kapni.

3. Játékspecifikus beállítások

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

3.1. Online Friendlies játékspecifikus beállítások

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

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

4. Mérkőzés menete

4.1. Megyei selejtezők

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

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

4.2. Megyei döntők / csoportkör / rájátszás

Onnantól kezdve, hogy egy játékos továbbjutott a megyei 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 megtevéstése céljából szigorú szabályszegésnek számít és azonnali kizárást von maga után.

4.5. Admin hívása (Call Admin)

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:

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

4.6. Pontosság

4.6.1. Megyei selejtezők alatt

Minden mérkőzésnek legkésőbb a versenyplatformon jelzett időpontok szerint kell elindulna.

4.6.2. Megyei döntők / csoportkör / rájátszás

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 összeömlés

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 kitzzésre

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 BO2/BO3 szériát.

4.11. Diszkvalifikáció

Hogy a mérkőzések közötti csúszások időtartamát a minimálisra csökkenthessük, a játékosok kizárására vonatkozó jogot az adminok fenntartják. Mindazonáltal csak súlyos eseteknél fog ilyen döntés előfordulni (pl.: ha egy játékos szándékosan akadályozza egy mérkőzés befejezését/lezárását). Kirívó esetekben az adott mérkőzésen részt vevő mindkét játékost érintheti a kizárás.

4.12. Meccs óvás

4.12.1. Definíció

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

4.12.2. Meccs óvás szabályai

4.12.2.1. Határidő az óvásra

Legkésőbb 15 perccel lejátszása után a Battlefy platformon, vagy Discordon 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 és a Battlefy platformon kereshetőek az adminok.

Szigorúan tiltott az óvás során bármilyen olyan viselkedésforma, ami az etikai kódexban tiltva van.

5. Platform specifikus szabályok

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

5.1. Nicknév, klánjelzés, játékiók neve

A nick nevek nem tartalmazhatnak szponzort, illetve az általános nick nevekre vonatkozó Battlefy szabályzás érvényes. Továbbá a játékosok által választott nicknevek, játékiók nevek, Ultimate Team klubnevek nem tartalmazhatnak, vagy utalhatnak semmilyen vulgáris, politikai, vagy szexuális tartalomra.

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. Játékosok jogai és kötelezettségei

A játékos elfogadja a szervezők által összeállított programot, és vállalja, hogy a Megyék Csatája FIFA21 versennyel kapcsolatos kapcsolatos valamennyi saját szervezésű (válogatások, sajtótájékoztatók, fotózások, döntő stb.) és egyéb promóciós rendezvényen (sajtszereplések, médiaesemények, rendezvények stb.) részt vesz. A Versenyző kifejezett hozzájárulását adja ahhoz, hogy a verseny során a versenyzőről készült fotó, grafika, hang – és videofelvételek, valamint ezek állóképei a Szervező a verseny weboldalán, a megyei siteokon, továbbá online és nyomtatott sajtótermékeiben, azok közösségi oldalain (Facabook, Instragram, Youtube stb.) valamint az Esport1 Kft online és nyomtatott sajtótermékeiben és azok közösségi oldalain nyilvánosságra kerüljenek.

A versenyző tudomásul veszi, hogy a verseny során felhasznált vizuális tartalmakat Szervező és Lebonyolító archívumában megőrzi.

A Szervező a verseny döntésmechanizmusáról, az értékelés módjáról részletes tájékoztatást ad a versenyzőnek. Versenyző kijelenti, hogy a verseny eredményét, az értékelést, a zsűri döntési jogkörét nem kritizálja, a verseny eredményeit elfogadja.

A versenyző kijelenti, a verseny teljes ideje alatt betartja a Szervező és Lebonyolító versennyel kapcsolatos utasításait.

Versenyző kijelenti, hogy a Szervezőre, Lebonyolítóra a verseny támogatóira, versenybírókra hátrányos kijelentést nem tesz, továbbá kijelenti, hogy a verseny Szervezőjének szabályzatait betartja.

A Szervező a verseny döntésmechanizmusáról, az értékelés módjáról részletes tájékoztatást ad a versenyzőnek. Versenyző kijelenti, hogy a verseny eredményét, az értékelést, a zsűri döntési jogkörét nem kritizálja, a verseny eredményeit elfogadja.

Amennyiben a játékos bármilyen ok miatt nem tud részt venni a versenyen, úgy a helyét a következő fordulóban az a versenyző veszi át, aki az addig elért eredmények alapján a következő továbbjutó lenne, ebben az esetben a kiesett játékos kártérítési igénnyel nem élhet a Szervezővel, vagy Lebonyolítóval szemben.

A verseny győztese vállalja, hogy a döntő napjától számított 1 (egy) éven keresztül nem vesz részt olyan reklám, PR vagy kommunikációs kampányban, amely a főszponzor vagy a Szervező, avagy Lebonyolító érdekeit sértik. Erről előzetesen írásban egyeztet Szervezővel.

6.3. Kizárások

Amennyiben a verseny során a versenybírók tudomására jut, hogy a játékos nem felel meg a versenyszabályzatban foglalt feltételek vagy kötelezettségek bármelyikének, a Szervező azonnali hatállyal kizárhatja a versenyzőt. A Szervező fenntartja a jogot az eset kivizsgálására és akár a játékos azonnali kizárására, amennyiben a játékos a verseny zavartalan lebonyolításával összeférhetetlen magatartást tanúsít. A versenybírók 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 kivizsgálja és akár a játékos azonnal kizárja. A szervező felhívja a figyelmet arra, hogy ebben a körben bizonyítási eljárást nem folytat le, fenntartja a jogot arra, hogy a verseny menetének befolyásolását a rendelkezésre álló adatok alapján meggyőződése alapján bírálja el.

6.3.1. Kizárások lehetséges okai

A Versenyzőt a Szervező kizárja a **Versenyből** ha:

- ha a versenyre történő jelentkezésekor nem töltötte be a 16. életévét
- a verseny bármelyik fordulójában bármely okból nem lehet felvenni a versenyzővel a kapcsolatot;
- 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 fényképfelvételek Szervező általi elkészítéséhez, közzétételéhez nem járul hozzá
- ha a verseny kezdete előtt, továbbá annak tartama alatt a jelen Szabályzat bármely pontját megsérti.

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. Etikai kódex

Minden csapat és játékos beleegyezik abba, hogy megfelelő és tiszteletteljes módon viselkedjen más csapatok, játékosok, közvetítő, adminisztrátorok és nézők felé. Bármilyen fajta zaklatásról azonnal szólni kell liga adminisztrátoroknak. A zaklatás magában foglalja, de nem korlátozódik a nemi identitásra és kifejezésre, az életkorra, a szexuális irányultságra, a fogyatékosagra, a fizikai megjelenésre, a testméretre, a fajra és a vallásra vonatkozó támadó állításokat vagy tevékenységeket.

A zaklatás olyan dolgokat is jelent, mint a nyilvános helyeken megjelenő szexuális képek, szándékos megfélemlítés, követés, fotózás vagy felvétellel való zaklatása, nem helyénvaló fizikai érintkezés és nem kívánt szexuális figyelem.

Ezek a korlátozások nem csak a csapatokra és a játékosokra vonatkoznak, hanem minden egyes, a liga egyik szakaszában részt vevő vagy jelenlévő személyre. Bárki, aki megszegi ezt a magatartási kódexet, büntethető, beleértve a kiutasítást és esetleg büntetőeljárást.

6.7. 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)

6.7.1. 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.

6.8. 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.

6.9. Elérhetőség

Minden csapatnak a kijelölt kapcsolattartójának 24 órán belül a megadott email címen rendelkezésre kell állnia a MCS FIFA verseny média partnereinek.

7. Közvetítés

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

7.1. Közvetítés megtagadása

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

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

7.2. Késleltetés használata

Minden játékos aki saját szemszögből közvetíti a MCS FIFA 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 végső szakaszában, a játékosok számára a következő pénzdíjazások kerülnek kiosztásra:

FIFA 21 PS4:

- 1.helyezett: 100.000 Ft
- 2.helyezett: 50.000 Ft

FIFA 21 Xbox One:

- 1.helyezett: 100.000 Ft
- 2.helyezett: 50.000 Ft

9. Szerzői jog, felhasználási jogok

A Megyék Csatája FIFA21 versenynek szervezői jogának tulajdonosa a Mediaworks Hungary Zrt. A Szervező előzetes és kifejezett jóváhagyása nélkül tilos a versennyel kapcsolatos bármilyen tartalom felhasználása, publikálása, terjesztése, módosítása, továbbítása. Ugyanez vonatkozik a versenyről készült embléma, logó, grafika, fotó, hang- és videofelvétel, valamint ezek állóképeinek felhasználására is. A versenyző a Mediaworks Hungary Zrt.-re, mint felhasználóra ruhazza visszavonhatatlanul, kizárólagosan, teljeskörűen és korlátozásmentesen a verseny során a versenyzőről készült fotó, grafika, hang – és videofelvétel, valamint ezek állóképeire (a továbbiakban: Mű) vonatkozó valamennyi, a Szerzői jogról szóló 1999. évi LXXVI. törvényben (Sztj) meghatározott vagyoni jogát, az ott felsorolt összes felhasználási forma vonatkozásában.

9.1. Adatvédelem és adatkezelés

A Mediaworks kiemelten fontosnak tartja a versenyben részt vevő természetes személyek, mint adatkezeléssel érintettek információs önrendelkezési joga tiszteletben tartását, továbbá személyes adataik védelmét.

A MCS FIFA21 versenyen való részvétellel a versenyben részt vevő természetes személy önkéntes és kifejezett hozzájárulását adja ahhoz, hogy a Szervező az alábbi adatait, az alábbi célra és jogalapon kezelje:

Adat típus:	Cél:	Jogalap:	Időtartam:
MCS FIFA21 versenyben részt vevő természetes személy neve	<ul style="list-style-type: none">• Verseny sikeres megszervezése és lebonyolítása, az abból fakadó jogok és kötelezettségek teljesítése• Versenyben részt vevő azonosítása• Versenyben való részvétel,• Versenybenben részt vevő értesítése	az érintett önkéntes hozzájárulása	1 év

MCS FIFA21 versenyben részt vevő természetes személy születési helye, ideje	<ul style="list-style-type: none"> • Verseny sikeres megszervezése és lebonyolítása, az abból fakadó jogok és kötelezettségek teljesítése • Versenyben részt vevő azonosítása, • Versenyben való részvétel, • Versenyben részt vevő értesítése 	az érintett önkéntes hozzájárulása	1 év
MCS FIFA21 versenyben részt vevő természetes személy lakcíme, tartózkodási helye	<ul style="list-style-type: none"> • Versenyben sikeres megszervezése és lebonyolítása, az abból fakadó jogok és kötelezettségek teljesítése • Versenyben részt vevő azonosítása, • Versenyben való részvétel, • Versenyben részt vevő értesítése 	az érintett önkéntes hozzájárulása	1 év
MCS FIFA21 versenyben részt vevő természetes személy csapatának neve	<ul style="list-style-type: none"> • Versenyben részt vevő azonosítása, • Versenyben való részvétel, 	az érintett önkéntes hozzájárulása	1 év
MCS FIFA21 versenyben részt vevő természetes személy e-mail címe, telefonszáma	<ul style="list-style-type: none"> • Versenyben sikeres megszervezése és lebonyolítása, az abból fakadó jogok és kötelezettségek teljesítése • Versenyben részt vevő értesítése 	az érintett önkéntes hozzájárulása	1 év
MCS FIFA21 versenyben részt vevő természetes személyről készült fénykép és videófelvétel	<ul style="list-style-type: none"> • Versenyben sikeres megszervezése és lebonyolítása, az abból fakadó jogok és kötelezettségek teljesítése • Versenyben részt vevő azonosítása, • Versenyben való részvétel 	az érintett önkéntes hozzájárulása	hozzájárulás visszavonásáig
MCS FIFA21 versenyben értékelést leadó felhasználó e-mail-címe	<ul style="list-style-type: none"> • Versenyben értékelést leadó felhasználó azonosítása 	az érintett önkéntes hozzájárulása	1 év
MCS FIFA21 versenyben résztvevő természetes személy játékiók azonosítója	<ul style="list-style-type: none"> • Versenyben értékelést leadó felhasználó azonosítása • Versenyben való részvétel 	az érintett önkéntes hozzájárulása	1 év

A versenyben részt vevő természetes személy tájékoztatást kérhet az őt érintő adatkezelésről, kérelmezheti a rá vonatkozó adatok helyesbítését, törlését (kizárólag a verseny után) vagy kezelésének korlátozását, és tiltakozhat az ilyen személyes adatok kezelése ellen. A tájékoztatásra, helyesbítésre, törlésre vonatkozó bejelentéseket és kérelmeket az alábbi elérhetőségeken teheti meg a Szépségversenyben részt vevő, mint adatkezeléssel érintett természetes személy:

Mediaworks Hungary Zrt.,
 1082 Budapest, Üllői út 48.,
 adatekezeles@mediaworks.hu

Ha a versenyben részt vevő természetes személy, a szervező és lebonyolító – adatkezelési tájékoztatásra, helyesbítésre, törlésre vonatkozó - döntéseivel nem ért egyet, valamint ha jogellenes adatkezelést tapasztal, polgári pert is kezdeményezhet. A per elbírálása a törvényszék hatáskörébe tartozik. A versenyben részt vevő természetes személy a személyes adatok kezelésével kapcsolatos jogai megsértése miatt a Nemzeti Adatvédelmi és Információszabadság Hatósághoz is fordulhat jogorvoslatért.

A Nemzeti Adatvédelmi és Információszabadság Hatóságot a Pályázó az alábbi elérhetőségeken érheti el:

- cím: 1125 Budapest, Szilágyi Erzsébet fasor 22/c
- postacím: 1530 Budapest, Pf.: 5.
- telefon: +36 (1) 391-1400
- fax: +36 (1) 391-1410
- e-mail: ugyfelszolgalat@naih.hu
- honlap: naih.hu