

**NEMZETI GAMING ÉS ESPORT SPORTÁGI SZÖVETSÉG
MAGYAR ESPORT BAJNOKSÁG / CS:GO 2020/2021 BAJNOKSÁG**

VERSENYKIÍRÁS

1. MAGYAR ESPORT BAJNOKSÁG / CS:GO 2020/2021 BAJNOKSÁG

- 1.1 A verseny kiírója és szervezője **Nemzeti Gaming és eSport Sportági Szövetség** (a továbbiakban: „**NGeS**”).
- 1.2 A NGeS elérhetőségei:
E-mail: info@nges.hu
Telefonszám: +36 1-371-4457
Postacím: 1021 Budapest, Hűvösvölgyi út 64.
- 1.3 A Verseny neve: Magyar Esport Bajnokság / CS:GO 2020/2021 Bajnokság. A Verseny rövidített elnevezése: MEB CS:GO 20/21 (a továbbiakban: „**Verseny**” vagy „**Bajnokság**”). A Verseny teljes időszakát egy Bajnokságnak kell tekinteni.
- 1.4 A Verseny kategóriája: magyar bajnokság.
- 1.5 A Verseny alapjául szolgáló videojáték: Counter Strike Global Offensive (játékkiadó: Valve Corporation) (a továbbiakban „**Játék**”)
- 1.6 A Verseny kategóriája a Versenyzők száma szerint: **csapatverseny**;
- 1.7 A Verseny (azaz a Bajnokság) évszabaknak megfelelő, külön-külön szezonokból áll:
a) **CS:GO 2020 Őszi szezon**; és
b) **CS:GO 2021 tavaszi szezon**;
c) (a továbbiakban egyesével „**Szezon**”). Vagyis egy Bajnokság 2 Szezonból áll.
- 1.8 Az NGeS az egyes Szezonok időpontját külön-külön határozza meg, melyet a Bajnokságot megelőzően Honlapján közzétesz: www.magyaresportbajnoksag.com
- 1.9 Minden Szezon, vagyis az Őszi és tavaszi Szezon mindegyike
a) online Nyílt Selejtezőből (a továbbiakban: „**Nyílt Selejtező**”), azt követően
b) online zárt selejtezőből (a továbbiakban „**Zárt Selejtező**”), azt követően
c) online final four-ból (a továbbiakban: „**Final Four**”) áll.
- 1.10 A Verseny hivatalos honlapja: www.mges.hu (a továbbiakban: „**Honlap**”).

- 1.11 A Versenyen a jelen Versenykiírásban foglaltak szerint, érvényes nevezéssel rendelkező csapat vesz részt (a továbbiakban „**Csapat**”). A Csapatot vagy csak rajtengedélyes vagy csak versenyengedélyes versenyzők alkotják (a továbbiakban együtt: „**Versenyző**”).
- 1.12 A Versenyző köteles a mérkőzéseit saját maga lejátszani, helyettesítésre semmilyen körülmények között nincs lehetőség. A Versenyző is, és a Csapat is súlyos szabálysértést követ el abban az esetben, amennyiben az online fordulókban nem ő maga játssza le a mérkőzéseit, hanem ehhez más magánszemély segítségét, közreműködését veszi igénybe. A fenti szabályszegés azonnali kizárással jár a Bajnokságból és sportfegyelmi felelősséget von maga után. A kizárásról a Fő-Admin dönthet.
- 1.13 A Nyílt Selejtezőben és Zárt Selejtezőben rajtengedéllyel rendelkező Versenyzőkből álló Csapat és versenyengedéllyel rendelkező Versenyzőkből álló Csapat egyaránt részt vehet. A Final Fourban kizárólag versenyengedéllyel rendelkező Versenyzőkből álló Csapat vehet részt, a rajtengedéllyel rendelkező Versenyzőkből álló Csapat részvétele nem lehetséges.

2. ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

- 2.1 A Csapatok versengő játékmódban mérkőznek meg egymással. A részletes játékbeállításokat a jelen versenykiírás külön pontban tartalmazza.
- 2.2 A Bajnokság mérkőzéseinek lebonyolítása, beleértve azok teljeskörű előkészítését, és a mérkőzéseket követően felmerülő utólagos feladatok elvégzését is, a fő-admin (a továbbiakban „**Fő-Admin**”) feladata. A Fő-Admin feladata továbbá, hogy (i) a mérkőzések eredményét az NGeS adatbázisban rögzítse, (ii) az adatbázist folyamatosan naprakészen vezesse, és (iii) a Bajnokság versenyjegyzőkönyvét (a továbbiakban „**Versenyjegyzőkönyv**”) folyamatosan vezesse és a Bajnokságot, illetve a Szezonokat követően véglegesítse. A Fő-Admint az NGeS elnöke által erre a célra kijelölt NGeS Alelnök (a továbbiakban „**NGeS Alelnök**”) jelöli ki a nevezési időszak kezdetét megelőzően. A Fő-Admin a Bajnokság, illetve a Szezon egyes részegységeire vonatkozóan is kijelölhető. A Fő-Admin munkáját az NGeS Alelnök felügyeli.
- 2.3 A Fő-Admin köteles a mérkőzések során a mérkőzések rendjét fenntartani, figyelemmel kísérni az esetleges fegyelmi vétségeket és más rendkívüli eseményeket, köteles ezeket a Versenyjegyzőkönyvben rögzíteni.
- 2.4 A Fő-Admin jogosult és egyben köteles szóban vagy írásban (írásbeli megrovás, lsd. 12. pont) figyelmeztetni a Versenyzőt, illetve a Csapatot (a Csapatkapitányon keresztül), amennyiben valamely cselekmény a Fő-Admin megítélése szerint Szabályszegést (lsd. 12. pont) valósít meg, és/vagy az NGeS Fegyelmi szabályzatába ütköző cselekményt valósít meg. A Fő-Admin köteles a Versenyjegyzőkönyvbe foglalni, amennyiben egy Versenyzőnek vagy Csapatnak írásbeli megrovást ad, illetve amennyiben a Szabályszegés tekintetében fegyelmi eljárás lefolytatását javasolja az NGeS Fegyelmi Bizottság elnökének.
- 2.5 A Fő-Admin általános jogkörrel jár el a jelen pontban foglalt feladatokkal kapcsolatosan. A Fő-Admin a jelen Versenykiírásban foglalt kommunikációs platformokon kommunikál és kapcsolatot tart a Csapatokkal és a Versenyzőkkel a mérkőzések során és azon kívül is.
- 2.6 A Fő-Admin köteles - a fenti, általánosan megfogalmazott feladatokon túl - elvégezni minden olyan feladatot, melyet a jelen Versenykiírás kifejezetten a Fő-Admin feladatkörébe utal.
- 2.7 A Fő-Admin munkáját más adminok segíthetik, akiket az NGeS Alelnök jelöl ki erre a feladatra. Az adminok munkáját a Fő-Admin irányítja, őket utasíthatja. Az adminoknak az NGeS Alelnök közvetlenül is adhat utasításokat.

- 2.8 A Csapatok a mérkőzést a Platform által kijelölt kezdési időpontban kezdik meg. A mérkőzések beosztásáról és kezdő időpontjáról, vagyis a mérkőzésnaptróról a Platform e-mailben külön nem tájékoztatja a Versenyzőket. A Versenyzők a mérkőzések időpontját időről időre megtekinthetik a Platform felületén. A Versenyzőnek a fenti e-mail küldés funkciót önmagának kell beállítani a Platform felületén. Az NGeS külön értesítést, e-mail, üzenetet vagy emlékeztetőt nem küld a Versenyzőknek a mérkőzések időpontjáról. A Versenyzőt terheli a felelősség azzal kapcsolatban, hogy a mérkőzései időpontját nyomon kövesse és ezen időpontokban elérhető legyen. A Csapatkapitány köteles meggyőződni arról, hogy a csapatában lévő Versenyzők tudnak a mérkőzések időpontjáról, és szükség esetén köteles a megfelelő információkat szóban vagy írásban továbbítani a Versenyzőknek.
- 2.9 Amennyiben a Csapat legkésőbb a mérkőzés kijelölt kezdési időpontját követő 5 (öt) perc elteltével bármely okból nem áll készen a mérkőzés megkezdésére és a mérkőzést nem kezdi meg, úgy a mérkőzést automatikusan a másik Csapat számára kell jóváírni, azaz a másik Csapat tekinthető az adott mérkőzés győztesének. A fentiek igazolása érdekében, annak a Csapatnak a Csapatkapitánya, aki a fenti mulasztással nem érintett köteles képernyőképet (printscreen) készíteni és a NGeS-nek e-mail formájában vagy a Discord kommunikációs platformon keresztül elküldeni.
- 2.10 A Versenyző a Játékot a mérkőzés közben megállíthatja vagy jelezheti a Játék megállítása iránti igényét, amennyiben erre egészségügyi ok, internetkapcsolat hiánya vagy gyenge minősége, vagy hardware probléma vagy más nyomós ok szolgál. A Versenyző köteles a Játék megállítást megindokolni még a megállítást megelőzően vagy azt követően. Amennyiben a megállítást oka nem orvosolható a megállítástól számított 10 percen belül, akkor a mérkőzést folytatni nem tudó Versenyző helyett a Csapat cserét állít be a mérkőzésbe. Amennyiben a Csapat a mérkőzést a megállítást követően nem tudja folytatni, a győzelmet a másik Csapatnak kell jóváírni.
- 2.11 A mérkőzés befejezését követően, 5 percen belül, a győztes Csapat csapatkapitánya köteles a mérkőzés eredményéről printscreen-t készíteni, és az eredményt rögzíteni a Platform felületén. A mérkőzés eredményét a Platformon történő adatrögzítés alapján az NGeS rögzíti az NGeS saját adatbázisában. A mérkőzés eredményére vonatkozó vita esetén az NGeS az ilyen printscreen-t felhasználhatja a vita eldöntése során. A mérkőzés eredménye az NGeS adatbázisban történő rögzítéssel válik véglegessé.
- 2.12 Az NGeS bármikor jogosult a Bajnokság egyes részeit online helyett offline módon megrendezni (vagyis a Bajnokság egyes részeit offline rendezvény keretében bonyolítani le). A fentiekről és az offline rendezvény részleteiről az NGeS előzetesen, megfelelő időben tájékoztatja a Versenyzőket.
- 2.13 Az NGeS a Honlapon és/vagy hírlevélben időről időre közzéteszi a Bajnokság eredményeit, és tájékoztatja a Versenyzőket a Bajnokság egyes szakaszainak a legfontosabb eseményeiről.
- 2.14 A Versenyző köteles az e-mail fiókját (beleértve a levélszemét fiókot) rendszeresen ellenőrizni, és biztosítani annak állandó, üzemszerű működését, és rendszeresen ellenőrizni a Platformtól, és az NGeS-től kapott e-mail üzeneteit.
- 2.15 A Csapat képviselőjében, a Csapatkapitányok e-mailben az NGeS központi e-mail címén, a Platform kommunikációs (chat) felületén és a Discord kommunikációs platformon kommunikálhatnak az NGeS-el a Versenyt érintő operatív, lebonyolítási kérdésekben (más online platformokon a Versenyyel kapcsolatos Csapatkapitány és NGeS közti kommunikáció nem folytatható). Az NGeS a fenti ügyekben a nem Csapatkapitány Versenyzővel kommunikációt nem folytat (csak kivételes és indokolt esetekben: pl. a Csapatkapitány akadályoztatása esetén). Érdemi kérelmek, érdemi észrevételek kizárólag e-mailben és/vagy postai úton tehetőek meg.
- 2.16 A Verseny során a jelen Versenykiírás határozza meg, hogy egy-egy Csapat melyik másik Csapattal játsza az adott mérkőzését és milyen szabályok alapján jut tovább a következő párharcra. Amennyiben a versenykiírás erről külön nem rendelkezik vagy csak általánosságban (pl. ágrajzos

struktúra) rendelkezik ilyen szabályról, abban az esetben a Platform belső szabályai és szoftverbeállításai döntenek el, hogy az adott Csapat kivel játsza az adott mérkőzést és továbbjutás esetén kivel játsza a következő párharcot (pl. Nyílt Selejtező során, a selejtező elején, nagy csapatlétszám esetén a felső ágról az alsó ágra leeső Csapat következő ellenfelét az alsó ágon a Versenykiírás előre nem határozza meg, hanem a Platform a saját belső szabályai alapján állítja majd párba a Csapatokat. A jelen Versenykiírás csupán a Nyílt selejtező utolsó mérkőzéseire (pl. felső és alsó ági döntők) ad konkrét szabályrendszert).

2.17 Offline rendezvény esetén,

- a) a Verseny mérkőzései során a Versenyző köteles az NGeS által biztosított hardvert és szoftvert használni. A mérkőzés előtt 15 perc áll a Versenyző rendelkezésére az egér, billentyűzet és fejhallgató beállítására (szükség esetén telepítésére).
- b) az NGeS által biztosított hardverhez adathordozót, vagy bármilyen egyéb eszközt csatlakoztatni tilos. A Versenyző saját eszközök (egér, billentyűzet, fejhallgató) használatára kizárólag az NGeS előzetes jóváhagyását követően jogosult. A Versenyző a mérkőzés során mobiltelefont, tabletet, laptopot, illetve egyéb hasonló eszközöket nem tarthat magánál, azokat köteles az NGeS által kijelölt helyen leadni vagy az NGeS által kijelölt személy részére átadni.
- c) a mérkőzés kijelölt időpontban történő megkezdése előtt az NGeS ellenőrzi az érintett hardvereket, a Játék beállításait, valamint a Versenyző által esetlegesen használt saját eszközöket. A mérkőzések során a Versenyzők harmadik személyekkel nem kommunikálhatnak.
- d) amennyiben az offline rendezvény során bármely Versenyző neki felróható okból lecsatlakozik a Játékról (mérkőzésről), úgy a mérkőzést automatikusan jóvá kell írni a másik Csapatnak, azaz a másik csapat lesz a mérkőzés győztese. Amennyiben a lecsatlakozás a Versenyzőnek fel nem róható okból történt és a Versenyző nem tud 10 (tíz) percen belül újra csatlakozni, úgy az NGeS dönt arról, hogy a mérkőzés visszaállítható-e az eredeti pontra vagy annak közeli állapotára. Amennyiben a mérkőzés az eredeti pontra vagy annak közeli állapotára nem állítható vissza, úgy az NGeS az eset körülményeinek mérlegelésével dönthet úgy, hogy elrendeli-e a mérkőzés újrakezdését. Vita esetén az NGeS az eset körülményeinek figyelembevételével maga dönti el, hogy a lecsatlakozás a Versenyzőnek felróható okból következett-e be.
- e) amennyiben az NGeS vagy az offline rendezvény szervezői másként nem rendelkeznek, Versenyzők saját ételt és italt nem vihetnek a konzolokhoz, telefont nem használhatnak, zenét nem hallgathatnak.

3. A VERSENY JÁTÉKSZABÁLYAI

3.1 A Verseny a jelen Versenykiírásban és a 3.3 pontban felsorolt NGeS Szabályzatokban foglaltak szerint kerül megrendezésre és lebonyolításra. A jelen Versenykiírás és a NGeS Szabályzatok a Versenyre együttesen alkalmazandók.

3.2 Versenykiírás

A jelen Versenykiírás a következő linken és a Honlapon folyamatosan elérhető:

www.nges.hu/magyaresportbajnoksag

www.magyaresportbajnoksag.com

3.3 NGeS Szabályzatok

- a) NGeS Alapszabálya
- b) Versenyszabályzat
- c) Nyilvántartási, Igazolási és Átigazolási Szabályzat
- d) Doppingszabályzat
- e) Fegyelmi Szabályzat
- f) Vagyoni értékű jogok hasznosítására vonatkozó Szabályzat
- g) Sportrendezvény-szabályzat
- h) Adatvédelmi Szabályzat
- i) Etikai- és Gyermekvédelmi Szabályzat

A fenti szabályzatok a továbbiakban együttesen: **„NGeS Szabályzatok”**.

A NGeS Szabályzatok a következő linken folyamatosan elérhetőek a Honlapon.

4. PLATFORM

4.1 Platform

- a) A Verseny a FACEIT platformon kerül lebonyolításra.
- b) A FACEIT platform az alábbi linken érhető el: <https://www.faceit.com/en/organizers/77e698c7-63b7-4135-86d4-4ea585e6e93b/Magyar%20Esport%20Bajnoksag> (a továbbiakban **„Platform”**).
- c) A Versenyen való részvétel céljából – a nevezést megelőzően - a Versenyző köteles a Platformon az ott írtak szerint regisztrálni és a Platform által alkalmazott szerződéses feltételeket elfogadni és betartani.
- d) A Versenyző a Versenyre való nevezéssel tudomásul veszi, hogy a Platform által alkalmazott szerződéses feltételek angol nyelven érhetőek el és azokra nem a magyar, hanem külföldi jog irányadó.
- e) A Versenyen való részvétel céljából – a nevezést megelőzően - a Versenyző köteles a Discord kommunikációs platformon az ott írtak szerint regisztrálni és a Discord által alkalmazott szerződéses feltételeket elfogadni és betartani.
- f) A Versenyen való részvétel céljából – a nevezést megelőzően - a Versenyző köteles Steam fiókot létrehozni.

5. NEVEZÉS ÉS RÉSZVÉTELI FELTÉTELEK

5.1 A Bajnokságba, ezen belül a Szezonba kizárólag Csapatok jelentkezhetnek.

5.2 Az tavaszi Szezon **nevezési időszaka:**

- a) Nyílt selejtező 1. hétvége (Első Kvalifikációs Alkalmom) nevezési időszaka: 2021. április 26. 15:00 órától 2021. május 7. 23:55 óráig
- b) Nyílt selejtező 2. hétvége (Második Kvalifikációs Alkalmom) nevezési időszaka: 2021. április 26. 15:00 órától 2021. május 14. 23:55 óráig
- c) Nyílt selejtező 3. hétvége (Harmadik Kvalifikációs Alkalmom) nevezési időszaka: 2021. április 26. 15:00 órától 2021. május 21. 23:55 óráig.
- 5.3 Az Második és Harmadik Kvalifikációs Alkalmomra vonatkozó nevezési időszak folyamatos, és az Első Kvalifikációs Alkalmom ideje alatt is folyamatosan tart.
- 5.4 Az a Csapat, amelyik az Első vagy Másik Kvalifikációs Alkalmommal kiesik, jogosult elindulni a Második és Harmadik Kvalifikációs Alkalmomra. Ilyen esetben nincs szükség arra, hogy a Csapat újra benevezzen a Szezonba, a meglévő érvényes nevezés elegendő a Második és Harmadik Kvalifikációs Alkalmomra történő indulásra. Ilyen esetben a Csapat a Platform felületén tudja jelezni a részvételi szándékát.
- 5.5 Az egyes további Szezonok (Őszi / tavaszi Szezon) nevezési időszakát az NGeS közleményben teszi közzé, melyet az NGeS elnöksége vagy az NGeS elnöke ad ki. Az NGeS a nevezési időszak változtatásának a jogát kifejezetten fenntartja.
- 5.6 A nevezésre csak és kizárólag a nevezési időszakban kerülhet sor a jelen Versenykiírásban és a NGeS Szabályzatokban foglaltak szerint.
- 5.7 Minden Csapat legalább 5 fő Versenyzőt köteles nevezni a Szezonba. Egy Csapat maximum 7 főt nevezhet a Szezonba (a 7 fő benevezett Versenyző esetén 2 fő cserét külön meg kell jelölni).
- 5.8 Egy Csapatban vagy kizárólag versenyengedéllyel rendelkező Versenyzők, vagy kizárólag rajtengedéllyel rendelkező versenyzők szerepelhetnek (ami vonatkozik a cserékre is), vegyes nevezésre nincs lehetőség.
- 5.9 Nem nevezhet a Szezonba olyan rajtengedélyes vagy versenyengedélyes Versenyzővel rendelkező Csapat, amely Versenyző az alábbi platformok egyikén csalásért aktív bannal rendelkezik: Battlefy, FACEIT, ESL, ESEA, CEVO, Steam. A fenti tilalom a ban létrejöttétől számított 2 (két) évig áll fenn. Azonnali és mérlegelés nélküli, nem csak a Szezonból, hanem a Bajnokságból történő kizárást von maga után, amennyiben bármely Csapat a fenti rendelkezést megszegi. Amennyiben a Szezon, vagy a Bajnokságot követően derül fény a fenti tilalom megszegésére, a Csapat eredményeit az NGeS utólag és automatikusan törli.
- 5.10 **Versenyengedéllyel rendelkező Versenyzőkből álló Csapatot** a sportszervezetük (sportegyesület vagy sportvállalkozás) nevezi a Versenyre (Isd. 5.14. pontban).
- 5.11 A versenyengedéllyel rendelkező Versenyzőkből álló Csapat nevezésének érvényességéhez a Versenyzőknek versenyengedéllyel kell rendelkezniük. A versenyengedély megszerzése a Versenyengedély Kérelem (Isd. az NGeS Nyilvántartási, igazolási és átigazolási szabályzat 4. és 5. számú melléklete) hiánytalan és pontos kitöltésével, valamint annak NGeS részére történő megküldésével történik. A Versenyengedély Kérelmet legkésőbb a Csapat nevezésének NGeS részére történő eljuttatásával egyidőben be kell nyújtani az NGeS részére, ellenkező esetben a Csapat nevezése elutasításra kerül.
- 5.12 **A rajtengedéllyel rendelkező Versenyzőkből álló Csapatot** a csapatkapitány nevezi a Versenyre oly módon, hogy a csapatszerződést (jelen versenykiírás 1. számú melléklete) (a továbbiakban

„**Csapatszerződés**”) hiánytalanul kitölti (és a Csapat tagjaként versenyző Versenyzők azt aláírásukkal látják el), majd elküldi azt az NGeS részére a jelen versenykiírásban meghatározott módon.

- 5.13 A rajtengedéllyel rendelkező Versenyzőkből álló Csapat nevezésének érvényességéhez a Versenyzőknek az adott Szezonra szóló rajtengedéllyel kell rendelkezniük. Az ilyen rajtengedély megszerzése a Rajtengedély Kérelem (jelen versenykiírás 2. számú melléklete) hiánytalan és pontos kitöltésével, valamint annak NGeS részére történő megküldésével történik. A Rajtengedély Kérelmet legkésőbb a Csapatszerződés NGeS részére történő eljuttatásával egyidőben be kell nyújtani az NGeS részére, ellenkező esetben a Csapat nevezése elutasításra kerül.
- 5.14 **A nevezés módja:** a Honlapon írtak, valamint az NGeS Versenyszabályzat 4. cikkében és a jelen Versenyszabályzat 5. pontjában foglaltak szerint. A nevezés elküldhető e-mailben (@nges.hu) vagy postai úton, valamint személyesen leadható a NGeS által az 1. pontban megadott címen. A nevezésnek legkésőbb a nevezési időszak végéig meg kell érkeznie az NGeS-hez.
- 5.15 Az a Csapat, aki valamely Szezonba érvényesen benevezett, ezzel kizárólag az adott Szezonra vonatkozóan szerzi meg az indulás jogát (*pl. ha egy Csapat benevezett az Őszi Szezonra, azonban a Nyílt Selejtezőben kiesett, de indulni szeretne a tavaszi Szezonban, akkor újabb nevezés leadására van szükség a tavaszi Szezonban*).
- 5.16 A rajtengedéllyel rendelkező Versenyző, aki valamely Szezonba érvényesen benevezett, ezzel kizárólag az adott Szezonra vonatkozóan szerzi meg a csapatában történő versenyzés jogát (*pl. ha egy Versenyző rajtengedélyt kapott az Őszi Szezonra, azonban a Csapata a Nyílt Selejtezőben kiesett, de Csapatával indulni szeretne a tavaszi Szezonban is, akkor a tavaszi Szezonban ehhez új rajtengedélyre van szüksége*).
- 5.17 Egy Versenyző egyszerre csak egy Csapatban nevezhet és versenyezhet egy Szezon során, csapatváltásra, átigazolásra a Szezon ideje alatt két selejtező kör között van (Nyílt Selejtező, Zárt Selejtező és Final Four) lehetőség.
- 5.18 Nevezési díj nincs, a Verseny ingyenes.
- 5.19 A nevezéshez szükséges adatok: a Honlapon írtak, valamint a NGeS Versenyszabályzat jelen 5. pontban foglaltak szerint.
- 5.20 A Csapat nevezését az NGeS
- a) versenyengedéllyel rendelkező Versenyzőkből álló Csapat (illetve Kiemelt Csapat) esetében a Csapatot nevező NGeS sportszervezetnek és a csapatkapitánynak is, valamint
 - b) rajtengedéllyel rendelkező Versenyzőkből álló Csapat esetében a csapatkapitánynak
- közvetlenül visszaigazolja.
- 5.21 A Versenyző a Versenyre vulgárisnak, sértőnek minősülő, vagy egyébként az NGeS által egyéb indokolt okból elfogadhatatlannak minősített játékosnévvel (nickname) nem nevezhet. A Versenyzőnek a Játékban használt játékosneve (nickname) a Verseny során nem változtatható meg.
- 5.22 További nevezési feltételek
- a) érvényes versenyengedély vagy érvényes rajtengedély megléte a NGeS Szabályzatokban foglaltak szerint;
 - b) 16. betöltött életév; ez alól kivételt képezhet NGeS tagszervezetnél sportolói szerződéssel rendelkező e-sportoló, amennyiben azt a tagszervezet előzetesen, írásban kérvényezi

Az életkorral igazolása okán az NGeS kérheti a Versenyzőtől, hogy szkennelve vagy fényképen küldje el azokat a személyazonosító okmányait, melyből életkora kiderül.

- 5.23 A Versenyen a Versenyző csak abban az esetben vehet részt, amennyiben az összes jelen 5. fejezetben foglalt nevezési és részvételi feltételeknek, valamint a jelen Versenykiírásban és a NGeS Szabályzatokban írt további feltételnek megfelel és eleget tesz.
- 5.24 Az NGeS kifejezetten fenntartja magának a jogot, hogy a Szezonra nevező Versenyzők maximális létszámát bármikor meghatározhassa. A Versenyző a jelen pontban írtakat a Szezonra történő nevezéssel egyidejűleg tudomásul veszi és kifejezetten elfogadja.
- 5.25 NGeS sportszervezet a versenyengedélyes sportolót a nevezési időszak alatt nevezheti a Szezonba.
- 5.26 A Szezonba nevezetett Kiemelt Csapat csapatkapitányát és az NGeS sportszervezetet, az NGeS legkésőbb a nevezési időszakot követő 2 (kettő) munkanapon belül tájékoztatja a nevezés elfogadásáról.
- 5.27 A nem NGeS sportszervezet hivatásos sportolói jogviszonyban álló sportoló Rajtengedéllyel nevezhet a Versenyre.

6. NYÍLT SELEJTEZŐ

- 6.1 A Csapat saját maga választja ki, hogy melyik időpontban megszervezett Nyílt Selejtező fordulóban (kvalifikációs alkalom) kíván versenyezni.
- 6.2 A Nyílt Selejtezők mérkőzéseinek időpontjai:
- a) 2021. május 8., 14:00 („Első Kvalifikációs Alkalom”)
 - b) 2021. május 15., 14:00 („Második Kvalifikációs Alkalom”)
 - c) 2021. május 22., 14:00 („Harmadik Kvalifikációs Alkalom”).
- 6.3 Az Első, Második és Harmadik Kvalifikációs Alkalom napján ugyanazon szabályok betartásával folynak a mérkőzések.
- 6.4 A Platform a Nyílt Selejtezőben, mindhárom kvalifikációs alkalommal, a Csapatokat véletlenszerű gépi sorsolással rendezi párba (páratlan számú Csapat esetén a sorolás következtében ellenfél nélkül maradt Csapat jut tovább mérkőzés nélkül – erőnyerő).
- 6.5 A Nyílt Selejtező negyedöntői, elődöntői és döntője BO3 rendszerben történik. Minden további mérkőzés lebonyolítása BO1 rendszerben történik a Nyílt Selejtezőben.
- 6.6 A Nyílt Selejtezőben, mindhárom kvalifikációs alkalom single elimination rendszerben, ágrajzos struktúrában kerül lebonyolításra. A párharcból az a Csapat jut tovább, aki az adott párharcot megnyeri. Amennyiben páratlan számú Csapat jelentkezik az adott kvalifikációs alkalomra, a sorolás következtében ellenfél nélkül maradt Csapat automatikusan továbbjut (erőnyerő).
- 6.7 A kvalifikációs alkalom napján lejátszott mérkőzések után a győztes Csapatok (és ha van ilyen az erőnyerő) tovább folytatják a mérkőzéseket, vesztes Csapatok kiesnek a Nyílt Selejtezőből.
- 6.8 A Nyílt Selejtező párharcai addig tartanak, amíg egyetlen Csapat marad versenyben, ez a Csapat a döntő mérkőzés győztese, kvalifikál a Final Fourba.
- 6.9 Az alábbi csapatok jutnak be a Final Fourba:
- Első Kvalifikációs Alkalom győztese
 - Második Kvalifikációs Alkalom győztese
 - Harmadik Kvalifikációs Alkalom győztese
- 6.10 Az Első, Második és Harmadik Kvalifikációs Alkalmon a negyedöntők, az elődöntők és a döntő lebonyolítása BO3 rendszerben történik.
- 6.11 Az a Csapat, amelyik az Első és/vagy Második Kvalifikációs Alkalommal kiesik, jogosult elindulni a Második és/vagy Harmadik Kvalifikációs Alkalmon. Ilyen esetben nincs szükség arra, hogy a Csapat újra benevezzen a Szezonba, a meglévő érvényes nevezés elegendő a Második és/vagy Harmadik Kvalifikációs Alkalmon történő indulásra. Ilyen esetben a Csapat a Platform felületén tudja jelezni a részvételi szándékát.

7. FINAL FOUR

- 7.1 A Final Four időpontja: 2021. június 4 – június 25.
- 7.2 A Final Four-ba a három kvalifikációs alkalom három győztes csapata kvalifikálja magát.
- 7.3 A Final Fourban kizárólag versenyengedéllyel rendelkező Versenyzőkből álló Csapat indulhat. Amennyiben rajtengedéllyel rendelkező Versenyzőkből álló Csapat kvalifikálja magát a Final Fourba,

és indulni kíván a Final Fourban, akkor versenyengedéllyel rendelkező Versenyzőkből álló Csapatként teheti ezt meg.

- 7.4 Amennyiben az előző pontban hivatkozott Csapat és a Final Four első mérkőzést megelőző 3. nap 23:59-ig nem nevez a Final Fourba versenyengedéllyel rendelkező Versenyzőkből álló Csapatként, elveszíti a Final Fourban történő indulás jogát és helyette a Zárt Selejtezőben 5. helyen végzett Csapat kapja meg az indulás jogát. Amennyiben ez a Csapat is rajtengedéllyel rendelkező Versenyzőkből álló Csapat és a fenti feltételeket nem teljesíti, akkor a Zárt Selejtezőben legjobb helyezést elért versenyengedéllyel rendelkező Versenyzőkből álló Csapat kapja meg az indulás jogát.
- 7.5 A Final Fourban történő indulásnak további feltétele, hogy az NGeS sportszervezet és a Csapatkapitány írásban közösen nyilatkozzanak arról, hogy a Final Fourban szerezhető Nyeremény tekintetében megállapodtak a nyeremény %-os elosztásáról a Versenyzők és az NGeS sportszervezet között (példaként: „100% Versenyzők – 0% NGeS sportszervezet” vagy „80% Versenyzők – 20% NGeS sportszervezet”). A megállapodás %-os arányát a fenti nyilatkozatnak tartalmaznia kell. A nyilatkozat leadásának határideje a Final Fourban történő kvalifikálást követő 5 munkanap.
- 7.6 Amennyiben a 8.4. pontban hivatkozott közös nyilatkozat határidőben nem kerül az NGeS részére lejtuttatásra, akkor a 8.3. pontban foglalt rendelkezések irányadók.
- 7.7 A Final Four ágrajzos struktúrában, double elimination rendszerben kerülnek lebonyolításra. A párharcból az a Csapat jut tovább, aki az adott párharcot megnyeri.
- 7.8 Felső ági mérkőzések:
- a) a Platform a felső ágban a Csapatokat véletlenszerű gépi sorsolással rendezi párba;
 - b) a felső ági mérkőzések során a továbbjutás BO3 rendszerben dől el;
 - c) a vesztes Csapat az alsó ágon folytatja a Final Four-t;
 - d) a felső ági két győztes Csapat továbbjut a felső ági döntőbe.
- 7.9 Felső ági döntő
- a) a felső ági döntőt a két felső ági győztes Csapat játsza;
 - b) a felső ági döntő során a továbbjutás BO5 rendszerben dől el;
 - c) a felső ági döntő győztese bejut a nagydöntőbe;
 - d) a felső ági döntő vesztese bejut az alsó ági döntőbe (a továbbiakban „**Felső Ági Döntő Vesztese**”).
- 7.10 Alsó ági mérkőzések
- a) az alsó ági első mérkőzést a felső ági mérkőzések vesztes Csapatai játsszák egymással;
 - b) az alsó ági mérkőzések során a továbbjutás BO3 rendszerben dől el;
 - c) a győztes Csapat bejut az alsó ági döntőbe;
 - d) a vesztes Csapat kiesik a Final Four-ból.
- 7.11 Alsó ági döntő
- a) az alsó ági döntőt az alsó ági első mérkőzés győztese játsza a Felső Ági Döntő Vesztesével;
 - b) az alsó ági döntő során a továbbjutás BO5 rendszerben dől el;
 - c) a győztes Csapat bejut a nagydöntőbe;
 - d) a vesztes Csapat kiesik a Final Four-ból.
- 7.12 A felső ági mérkőzések, a felső ági döntő, az alsó ági mérkőzések és az alsó ági döntő online kerül megrendezésre.

7.13 A nagydöntő online kerül megrendezésre (az NGeS fenntartja magának a jogot az offline nagydöntő megszervezésére, amennyiben a korona vírus helyzet lehetővé teszi). A nagydöntő szervezője az NGeS.

7.14 Online nagydöntő

- a) a nagydöntőt a felső ági döntő győztese és az alsó ági döntő győztese játsza egymással;
- b) a nagydöntő során a győzelem BO5 rendszerben dől el;
- c) a nagydöntőben a felső ági döntő győztese egy map előnnyel rendelkezik;
- d) a győztes Csapat megnyeri a Szezont;
- e) a vesztes Csapat a Szezon második helyezettje;

7.15 A Final Four megnyerő Csapat automatikusan kvalifikálja magát a soron következő Szezon Final Fourjába (pl. a Csapat, amelyik megnyeri az Őszi Szezon Final Fourját, az automatikusan bejut a tavaszi Szezon Final Fourjába). Ez esetben a következő Szezon Zárt selejtezőjében az alsó ági döntő is lejátszásra kerül, és annak győztese kvalifikálja magát a Final Fourba.

8. HELYEZETTEK, EREDMÉNYEK

9.1. Az Őszi és tavaszi Szezon

- a) Első helyezett Csapata: az Őszi / tavaszi Szezon Final Four nagydöntő győztese;
- b) Második helyezett Csapata: az Őszi / tavaszi Szezon Final Four nagydöntő vesztese;
- c) Harmadik helyezett Csapata: az Őszi / tavaszi Szezon Final Four alsóági döntőjének vesztese;
- d) Negyedik helyezett Csapata: az Őszi / tavaszi Szezon Final Four alsó ági első mérkőzés vesztese.

9. NYEREMÉNY

j.1 A Verseny során az NGeS a Szezon első, második, harmadik és negyedik helyezést elérő Csapatok között pénznyereményt (a továbbiakban: „**Nyeremény**”) oszt szét.

j.2 A Fina Fourban 1, 2., 3. és 4. helyezést elérő Csapatok Versenyzői az alábbi Nyereményben (nettó összegek) részesülnek:

- a) **Final Four első helyezett összesen nettó 2.000.000 Ft:**
- b) **Final Four második helyezett összesen nettó 1.500.000 Ft:**
- c) **Final Four harmadik helyezett összesen nettó 1.000.000 Ft:**
- d) **Final Four negyedik helyezett összesen nettó 500.000 Ft:**

j.3 A Nyeremény átutalása előtt az NGeS felveszi a kapcsolatos az NGeS sportszervezetekkel a banki utalási adatok egyeztetése érdekében. Az NGeS sportszervezettéves adatszolgáltatásából eredően az NGeS-t semmilyen felelősség nem terheli.

- j.4 Amennyiben a Nyereményt a hatályos törvények értelmében áfa terheli, annak megfizetése az NGeS-t terheli. Az NGeS-t a Nyeremény áfa vonzata kiegyenlítésén kívül további adókötelezettség nem terheli.
- j.5 Az NGeS a Nyereményt a Final Four nagydöntőjét követően, a szükséges banki adatok teljeskörű megadását követő 90 napon belül fizeti meg az NGeS sportszervezetnek.

10. IN-GAME SZABÁLYOZÁS

k.1 Mérkőzés fájlok

- a) **Anti-Cheat (AC):** minden Versenyzőnek kötelező a legújabb FaceIT AC használata a mérkőzés teljes időtartama alatt. A szabály alól kivételt képeznek azon esetek, ahol a Versenyző bizonyítani tudja (például screenshottal vagy videófelvétellel), hogy a FaceIT AC önhibáján kívül állt le.
- b) **Demók:** Point of View (POV) demo készítése minden Versenyzőnek kötelező a mérkőzések teljes hossza alatt, megszakítás nélkül. Ebbe beleértendő a kékör és az esetleges hosszabbítás is. Hiányzó, vagy nem teljes demók esetén a Fő-Admin döntése az irányadó.
- k.2 **Demók igénylése:** ha egy Csapat igényt tart egy ellenfél játékosának POV demójára, azt a Fő-Adminnál írásban jelezheti, legkésőbb a mérkőzés befejezését követő két órán belül. A demókat a mérkőzést követően legalább 72 óráig meg kell őrizni.
- k.3 **Demók szerkesztése:** szigorúan tilos a demóban bárminemű módosítást végrehajtani. Ha mégis manipulált demó kerül átadásra, a Fő-Admin dönt a büntetés súlyosságáról.
- k.4 **Csalás gyanú:** ha az ellenfelet illetően csalás gyanúja merül fel, akkor óvást kell benyújtani a jelen Versenykiírásban és az NGeS Versenyszabályzatnak megfelelően. A demó alapján jegyzőkönyv írandó, majd ezt a Fő-Adminnak a meccs vége után legfeljebb 5 napon belül el kell küldeni. A jegyzőkönyvet a globális GOTV demo alapján kell megírni, amely a mérkőzés után automatikusan elérhetővé válik a meccsoldalon.
- k.5 **A Versenyzők beállításai**

- a) **Szabályellenes szkriptek:** a mérkőzés során tilos mindenfajta szkript használata, kivételt képez ez alól a vásárlásra, togllezésre (például cl_righthand, sensitivity, gránátok bindelése), demo felvételre vonatkozó szkriptek, illetve a jumthrow. (Néhány példa a tiltott szkriptekre:
- Bunnyhop, Burst lövésmód no recoil szkriptek;
 - Stop shoot, Stopsound, Center view szkriptek;
 - Rate változtató (Lag), FPS manipuláló szkriptek;
 - Fordulásra írt szkriptek (180° vagy hasonló);
 - Anti flashbang szkriptek (snd_* bindek).
- b) **Egyedi fájlok:** minden egyedi fájl használata tiltott, beleértve az egyedi modelleket, modifikált textúrákat és hangokat. A mérkőzések folyamán csak az alapértelmezetten beállított játékos modell használható.

- c) **Illegális szoftveres és hardveres eszközök:** a játék grafikájának vagy textúrájának megváltoztatása driverek, vagy egyéb eszközök segítségével tilos. Ezenkívül tiltott még mindenfajta overlay, amely a rendszer teljesítményét mutatja és/vagy méri a játék során. Az FPS számot mutató eszközök engedélyezettek.

k.6 Mérkőzéssel kapcsolatos szabályok

- a) **Nicknév és team tag:** minden Versenyző köteles azt a nicknevet használni, amellyel a Szezonba benevezett.
- b) **Versenyzők száma:** a mérkőzés csak akkor kezdődhet el, ha a Versenyzők száma mindkét csapatban pontosan öt fő. Ez a szabály csak a mérkőzés kezdeténél jelenlévő Versenyzők számára vonatkozik.
- c) **Cserék:** a csapatoknak lehetősége van nevezni két cserét. Ezáltal egy mérkőzés (értsd: széria, azaz a BO1/BO3/BO5 egésze) során maximum két csere engedélyezett. Lecserélt Versenyző is visszajöhet a szerverre, ám ez egy újabb cserének minősül. .
- d) **Coach:** egy coach a Bajnokság egésze során engedélyezett, mind az online, mind az offline mérkőzések folyamán.

k.7 Vétózás: a vétózásra a Platform meccsoldalon, rögtön a mérkőzést megelőzően kerül sor. A vétózást minden esetben a kiemelt, azaz az előrébb rangsorolt csapat kezdi.

- a) BO1 esetén: A csapatok felváltva bannolnak egy-egy pályát, azaz összesen három-három.
- b) BO3 esetén: Mindkét csapat bannol egy-egy pályát, ezt egy-egy pick követi, majd újra egy-egy ban, és a fennmaradó pálya lesz a decider.
- c) BO5 esetén: Mindkét csapat bannol egy-egy pályát, majd a fennmaradó öt pályából egy-egy pick váltakozásával választják ki a lejátszandó pályák végső sorrendjét.
- d) Map pool: Dust2, Inferno, Mirage, Train, Nuke, Overpass, Vertigo.

k.8 **Oldalválasztás:** az oldalválasztásról késkör dönt. A kör nyertese választhat oldalt a “.stay” vagy a “.switch” parancs beírásával. Késkör alatt csak kés és kevlár használható. A késkör megnyerése után a nyertes Csapatnak 60 másodperce van oldalt választani, ellenkező esetben a szerver véletlenszerűen dönt.

k.9 **Kör újraindítás:** ha egy kör során még nem történt sebzés, akkor - megfelelő indok esetén - lehetőség van a kör újraindítására. Ellenkező esetben erre nincs lehetőség. Ha összeomlik a szerver, akkor az előző körtől folytatódik a mérkőzés. Egyéb rendkívüli körülmény esetén a Fő-Admin dönt a mérkőzés folytatásának menetéről.

k.10 **Versenyző kiesés:** ha egy Versenyző még az előtt esik ki a szerverről, hogy a körben sebzés történne, a kört újra kell kezdeni teljes létszámmal. Ha a Versenyző azután esik ki, hogy sebzés történt, a mérkőzést szüneteltetni kell a kör vége után, és a Versenyző visszaérkezése után a mérkőzés ugyanonnan folytatódik. Kiesés esetén a maximális várakozási idő: 15 perc. Ha az érintett Versenyző, vagy egy cserejátékos visszacsatlakozik a szerverre, a mérkőzést folytatni lehet. Ha 15 percen belül sem az érintett Versenyző, sem egy cserejátékos nem tud felcsatlakozni, akkor a Csapatnak emberhátrányban kell folytatni a mérkőzést.

k.11 **A szünet funkció használata:** pályánként lehetőség van négy darab, egyenként 30 másodperces taktikai időkérésre. Lehetőség van technikai szünetet is kérni, ebből pályánként összesen 15 percet

vehetnek igénybe a csapatok. Rendkívüli esetben a fentieket a Fő-Admin felülbíráhatja. Az időkérést és a technikai szünetet a Csapatkapitány kérheti.

- a) **Szünet oka:** a szünet okát a szünetet kérő csapat köteles megindokolni, vagy a játék megállítása előtt, vagy rögtön utána.
- b) **Coach:** a coach az offline szakaszban a Versenyzőkkel csak a taktikai időkérek, és a félidei szünet során kommunikálhat.

k.12 **Hosszabbítás:** mérkőzés végi döntetlen állás esetén hosszabbítás következik.

A hosszabbítás MR3 10K rendszerben zajlik. Ennek szabályai:

- a) A hosszabbítást mindkét Csapat azon az oldalon kezdi, ahol a mérkőzés második felét befejezte.
- b) A csapatok a félidők során \$10.000 kezdőpénzzel indulnak.
- c) A csapatok félidőnként 3 kört játszanak, azaz összesen legfeljebb 6 kört.
- d) Ha a hosszabbítás során is döntetlen alakul ki, a továbbiak folyamán is MR3-as hosszabbítás következik \$10.000 kezdőpénzzel, és addig tart a mérkőzés, amíg az egyik fél el nem éri a négy darab nyert kört egy hosszabbítás során.
- e) Példák hosszabbítás alatti döntetlenre, amelyek ezáltal újabb hosszabbítást eredményeznek: 18-18, 21-21, 24-24, stb.
- f) Példák hosszabbítás alatti győzelemre, amelyek az adott mérkőzés végét jelentik: 19-15, 19-17, 22-20, stb.

k.13 4. Bugok és tiltott cselekvések

- a) **Bomba:** tilos olyan helyre tenni a bombát, amelyet az ellenfél nem érhet el valamilyen módon. Azon helyek, amelyek egy csapattárs Versenyző segítségével elérhetőek, engedélyezve vannak.
- b) **Mászás, map bugok:** az elérhetetlen helyekre való felmászáshoz a csapattárs Versenyzők segítsége engedélyezett, ideértve a run boostot is. Tiltott bármiféle textúrabug kihasználása előnyszerzés céljából. Minden egyéb ismert bug (például 'sharking', 'pixelwalking', 'sky walking', 'map swimming') kihasználása szintén tiltott.
- c) **Boostolás:** mindenfajta falon, plafonon, földön, láthatatlan felületeken keresztüli boostolás, valamint a fentebb is említett cselekvések tiltottak a versenyeken.
- d) **Gránátok:** a gránátok szándékos falba történő bugoltatása nem engedélyezett.
- e) **Öngyilkosság:** tiltott a 'kill' konzolparancs használatával történő öngyilkosság, például a kör ideje lerövidítésének céljából.
- f) **Egyéb:** tiltott mindennemű egyéb ismert bug kihasználása. A nem ismert bugokkal kapcsolatban a Fő-Admin döntése az irányadó.

k.14 Specifikus szabályok

- a) In-game viselkedés:** a Versenyzők részére tilos a viselkedés minden olyan formája, amely nem felel meg a GES Etikai- és Gyermekvédelmi Szabályzatának, illetve az általános etikai normáknak.
- b) Meg nem jelenés (no show):** a mérkőzés kezdődőpontja előtt 15 perccel minden Versenyző köteles megjelenni a szerveren. Ha egy Csapat előre tudja, hogy nem képes lejátszani a mérkőzését, akkor a Csapatkapitány köteles azt előre jelezni a Fő-Admin felé.
- c) Szerverek:** minden mérkőzést a legfrissebb patchen kell lejátszani. Azonban, ha a Bajnokság időtartama alatt olyan frissítés érkezik, amely a versenypályákat és ezáltal a játékot komolyan befolyásolja, akkor a Fő-Adminok két hetes időintervallumban engedélyezik a backup szerveren történő játékot, hogy a későbbiekben alkalmazandó új patchre a Versenyzők is fel tudjanak készülni megfelelően. Minden egyedi esetről a Fő-Admin dönt.
- Az NGeS a csapatok számára biztosít 128 tick-es szervereket.
 - Szélsőséges esetben a saját szerveren történő játék is engedélyezett, ha mindkét fél meg tud egyezni, és ezt a szándékotokat kérvény benyújtásával a Fő-Admin felé is jelezték. A saját szerveren történő játék esetén kötelezően beállítandóak az alábbi parancsok:
 - ⇒ mp_startmoney 800; mp_roundtime 1.55; mp_freezetime 15; mp_maxrounds 30
 - ⇒ mp_c4timer 40; sv_pausable 1; ammo_grenade_limit_default 1
 - ⇒ ammo_grenade_limit_flashbang 2; ammo_grenade_limit_total 4
 - ⇒ tv_enable 1; tv_delay 30; tv_advertise_watchable 1
- d) Saját játék közvetítése:** a saját játék közvetítése belső nézetből csak az NGeS által adott overlay használatával engedélyezett. Külső nézetből streamelni tilos, azt csak a hivatalos csatornán engedélyezett. A GOTV kiadása tilos.

11. FEGYELMI SZANKCIÓK, SZABÁLYSZEGÉS

- 12.1. A Fő-Admin jogosult írásban **írásbeli megrovást** adni a Versenyzőnek vagy a Csapatnak abban az esetben, amennyiben a Versenyző vagy a Csapat megszegi a jelen Versenyszabályzatban foglalt szabályokat (különös tekintettel az in-game szabályozásra) vagy a CS:GO sportágban követendő általános elvárásokat, standardokat, kötelező játékbeállításokat figyelmen kívül hagyja vagy a fair play, tisztelettudó viselkedés és az együttműködés alapvető szabályait megszegi (a továbbiakban együtt „**Szabályszegés**”).
- 12.2. Az írásbeli megrovás egy figyelmeztetést jelent az érintett Versenyző vagy Csapat részére arra vonatkozóan, hogy az irányadó szabályokat megszegte, és figyelemfelhívást jelent az érintett Versenyző vagy Csapat részére arra vonatkozóan, hogy jobban ügyeljen a szabályok követésére.
- 12.3. Súlyos Szabályszegés vagy Szezonon belül ismételt Szabályszegés esetén a Fő-Admin jogosult arra, hogy az érintett Csapatot vagy Versenyzőt az adott mérkőzésről, legfeljebb az adott mérkőzésnapról kizárja. Versenyző kizárása esetén a Csapatba nevezett másik versenyző (csere) játékba állhat a kizárt Versenyző helyett (be nem nevezett, új Versenyző nem vonható be a Csapatba). Csapat kizárása esetén a kizárás ideje alatti mérkőzéseket az ellenfél Csapatnak kell jóváírni.

- 12.4. A Fő-Admin egy Csapattal kapcsolatos írásbeli megrovás vagy kizárás esetén a csapatkapitányt tájékoztatja, Versenyzővel kapcsolatos írásbeli megrovás vagy kizárás esetén a Versenyző Csapatának csapatkapitányát és a Versenyzőt is tájékoztatja. A Fő-Admin jelen pontban foglalt döntését írásban kell közölnie az érintettel (Discord vagy e-mail), és szóban is tájékoztatást ad.
- 12.5. Az írásbeli megrovás és a kizárás nem jelenti automatikusan az NGeS Fegyelmi szabályzat alapján történő fegyelmi eljárás megindítását. A fenti szankciók kizárólag a Versenyjegyzőkönyvben kerülnek rögzítésre.
- 12.6. Amennyiben a Szabályszegés súlya vagy mértéke indokolja, vagy a Szabályszegés olyan tárgyú, hogy az NGeS Fegyelmi szabályzatában foglalt fegyelmi eljárás lefolytatása indokolt, a Fő-Admin értesíti a fegyelmi Bizottság elnökét, aki megvizsgálja az esetet és szükség esetén elrendeli az NGeS fegyelmi eljárás lefolytatását a Versenyzővel vagy Csapattal szemben.

12. SZERZŐI JOGOK

- m.1 Offline rendezvény és az online mérkőzések esetén, az NGeS jogosult a Versenyről bármilyen audiovizuális felvétel készítésére vagy ilyen felvétel készítésének engedélyezésére és felhasználására, ideértve különösen a nyilvánossághoz való közvetítés jogát (például a Verseny streamelése vagy egyéb platformon vagy technikákkal történő közvetítése). Az audiovizuális felvételek jogtulajdonosa az NGeS.
- m.2 Az online mérkőzések esetében a Versenyző kizárólag akkor jogosult a saját mérkőzéseinek (Csapata mérkőzéseinek) streamelésére vagy egyéb platformon vagy technikákkal történő közvetítésére, amennyiben az NGeS ehhez előzetesen írásban hozzájárult. A hozzájárulást az NGeS részéről a Fő-Admin jogosult megadni vagy azt visszavonni. Amennyiben az NGeS közvetíti a Versenyző mérkőzését élőben, akkor a Versenyző nem streamelheti a mérkőzését, illetőleg egyéb platformon vagy technikákkal történő közvetítés is szigorúan tilos.
- m.3 Amennyiben az előző pontban foglaltak alapján a Versenyző jogosult a saját mérkőzésének streamelésére vagy egyéb platformon vagy technikákkal történő közvetítésére, abban az esetben a Versenyző köteles az NGeS emblémáját/logóját a közvetítés során folyamatosan megjeleníteni.
- m.4 A Versenyző – a jogszabályban foglalt kivételekkel – különösen nem jogosult sem az online mérkőzésekről készült felvétel, sem az offline rendezvényről Versenyről készült felvétel többszörözésére, terjesztésére, nyilvános előadására, sugárzással vagy másként bármilyen módon a nyilvánossághoz való közvetítésére, átdolgozására és kiállítására. Bármilyen ilyen tevékenység szigorúan tilos.
- m.5 A Versennyel kapcsolatos bármilyen szerzői jogi jogsértést megvalósító felhasználás esetén az NGeS a Versenyzővel szemben közvetlenül felléphet és az általa szükségesnek tartott lépéseket megteheti.
- m.6 A Honlap egésze és/vagy részei szerzői jogi, valamint az egyéb irányadó jogszabályokban írt védelem alatt állnak és az NGeS-t valamennyi, az ilyen jogszabályok által biztosított jogosultság megilleti.

13. A VERSENY SZELLEMI ALKOTÁSAI ÉS A VERSENYZŐ PROFIL ANYAGAI

- n.1 A Versenyző a Versenyre történő nevezéssel kifejezetten elismeri, tudomásul veszi és hozzájárulását adja ahhoz, hogy az NGeS a Versenyző szerzői vagy egyéb jogi védelem alá eső szellemi alkotását/alkotásait – különösen ideértve a Verseny során a Versenyző által használt játékosnevet (nickname-et), avatar-t, gamer tag-et vagy skin-t, előadóművészi tevékenységnek minősülő tevékenységét, a Versenyző által létrehozott adatbázist -, továbbá védjegyét (a továbbiakban mindezek együttesen: „**Versenyző Szellemi Alkotások**”) a Verseny lebonyolításához, a kapcsolódó promóciós és marketing tevékenységekhez, valamint a Verseny közvetítéséhez szükséges mértékben, időbeli és térbeli korlát nélkül, ingyenesen felhasználhassa.
- n.2 A Versenyző a Versenyre történő nevezéssel szavatolja, hogy a Versenyző Szellemi Alkotások felhasználása harmadik személyek semmilyen szerzői vagy egyéb jogát nem sérti, a Versenyző az ebből eredő bármilyen jellegű költségért, kárért, igényért felelősséggel tartozik. Ilyen esetben a Versenyző saját költségén megvédi az NGeS-t az ellene, a Versenyző Szellemi Alkotásokhoz fűződő jogok megsértése miatt előterjesztett igényekkel szemben és köteles az ilyen igényekkel kapcsolatban az NGeS-t kártalanítani, ideértve, de nem kizárólagosan az NGeS oldalán felmerülő jogi, adminisztratív, kiadásokat, kártérítés, vagy peren kívüli megegyezés összegét.
- n.3 A Versenyző engedélyezi, hogy az NGeS a képmását, nevét, hangfelvételét, valamint háttértörténetét (a továbbiakban mindezek együttesen: „**Versenyző Profil Anyagok**”) felhasználhassa. Az ilyen felhasználás különösen kiterjed arra, hogy az NGeS a Versenyzőről a Verseny és a Nyeremény átadása során kép- és hangfelvételt készítsen és azt bármilyen médiafelületen – különösen, de nem kizárólagosan közösségi média csatornáin – közzé tegye, valamint a Versenyzőt vagy a Versenyző Profil Anyagokat a Játékkal összefüggésben bármilyen módon és médiafelületen megemlítsse.
- n.4 A Versenyző tudomásul veszi, hogy a jelen pontban írtak szerint a Versenyző Szellemi Alkotások és/vagy Versenyző Profil Anyagok felhasználására az NGeS jogosult, azonban nem köteles.

14. VAGYONI ÉRTÉKŰ JOGOK, MARKETING

- o.1 A Játékhoz kapcsolódó valamennyi vagyoni értékű jog – különösen ideértve a marketing- és médiajogokat – jogtulajdonosa az NGeS.
- o.2 Az NGeS előzetes és kifejezett írásbeli hozzájárulása nélkül a Versenyző semmilyen módon nem jogosult arra, hogy a Versenyen való részvételét kereskedelmi, üzleti céllal bármilyen módon felhasználja, ideértve – különös tekintettel a 13. pontban foglaltakra is – az NGeS-t megillető szellemi tulajdonjogok használatát, felhasználását is.
- o.3 A Versenyző és a Kiemelt Versenyző vállalja, hogy az NGeS ésszerű és indokolt kérésének megfelelően részt vesz meghatározott, a Versenyhez kapcsolódó promóciós eseményeken, interjúkon.
- o.4 A Versenyző az offline rendezvényen (Versenyen) való részvétellel kijelenti és tudomásul veszi, hogy
- a) a Versenyt nem streameli vagy közvetíti bármilyen más módon sem nyilvánosan sem magánhasználatra semmilyen platformon akár élőben akár felvételtől részleteiben vagy egészében;
 - b) az NGeS előzetes hozzájárulása nélkül nem folytat vagy segít elő semmilyen marketing- vagy hasonló tevékenységet a Versennyel összefüggésben, ideértve a Versenyen történő ilyen tevékenységeket is.

15. KIZÁRÁS

- p.1 Amennyiben egy Versenyző egy mérkőzésen jogosulatlanul szerepel, akkor az adott mérkőzést automatikusan jóvá kell írni az ellenfél részére – azaz az ellenfél Versenyzőt vagy az ellenfél Csapatot az adott mérkőzés győztesének kell nyilvánítani – és a jogosulatlanul szereplő Versenyző (és Csapata) a Versenyből azonnali hatállyal kizárásra kerül. A kizárással kapcsolatosan a Fő-Admin dönt.
- p.2 Az NGeS jogosult arra, hogy a CS:GO Global Offensive játékkidőjének (Valve Corporation) ilyen irányú felhívása esetén kizárjon a Versenyből minden olyan Versenyzőt, akinek magatartása a CS:GO Global Offensive játékkidőjének megítélése szerint bármely okból szabályellenes vagy amely alkalmas arra, hogy a CS:GO Global Offensive vagy a Valve Corporation megítélését hátrányosan befolyásolja. A Versenyző a jelen pontban írtakat kifejezetten tudomásul veszi és a Versenyen való részvétellel kifejezetten lemond arról, hogy az NGeS-vel szemben ezzel összefüggésben bármilyen igényt, követelést vagy kártérítést érvényesítsen.
- p.3 A Versenyen való jogosulatlan szereplés okán történt kizárás, valamint a Versenyen való részvételtől történő visszalépés Versennyel kapcsolatos fegyelmi következményei tekintetében az NGeS esetenként határoz a NGeS Szabályzatok, valamint az adott eset körülményeinek figyelembevételével.
- p.4 A Versenyző tudomásul veszi és elfogadja, hogy amennyiben a Versenyből kizárásra kerül, az NGeS a nyilvánosság számára a Versenyző Versenyből történt kizárásának tényét a szükséges mértékben és módon kommunikálhatja a nyilvánosság felé és ezzel összefüggésben a Versenyző az NGeS-sel szemben semmilyen igényt nem érvényesíthet.
- p.5 A Versenyből / Szezonból / Bajnokságból történő kizárás fegyelmi felelősséget valósíthat meg, melyre az NGeS Fegyelmi szabályzata irányadó.

16. AZ NGeS FELELŐSSÉGÉNEK KIZÁRÁSA ÉS KORLÁTOZÁSA

- q.1 A Játék technikai infrastruktúrájának tartalma, teljesítménye, üzenet- és adatátviteli-, valamint válaszadási sebessége a kiszolgáló technológia függvénye, és ez által ezeket kedvezőtlenül befolyásolhatja olyan, az NGeS-n kívülálló tényező, mint például (de nem kizárólagosan) kapcsolati hiba, a szerver számítógépek teljesítménye, a hálózati leterheltség, a hálózati torlódás, a lefedettség, valamint a biztonságos hálózati kapcsolat fenntartása. Az NGeS az e pontban írtakból fakadó mindennemű felelősségét kizárja.
- q.2 Az NGeS nem felelős a Honlap használatának vagy a Versenyző Versenyen történő részvétele következményeként a Versenyző számítógépében, konzolján bekövetkezett hibáért, vírus által okozott kárért vagy bármilyen adatvesztésért, továbbá a számítógépéhez, illetve hálózatához való jogosulatlan hozzáférésért vagy bármilyen más harmadik személynek felróható vagy vis maior eseménnyel összefüggő kárért.
- q.3 A Versenyző a Honlapot kizárólag saját felelősségére használja és a Versenyen kizárólag saját felelősségére vesz részt. Az NGeS nem felel olyan általa gondatlanul okozott kárért, amely a Honlap használatából vagy a Versenyző Versenyen történő részvételéből ered.

- q.4 Az NGeS a Honlapon a Honlapról elérhető, harmadik személyek által elhelyezett tartalmakra és internetes oldalakra mutató linkeket helyezhet el. Ilyen esetben az NGeS a harmadik személyek által elhelyezett tartalmakért és internetes oldalakért semmiféle felelősséget nem vállal, és nem felel ezen oldalak tartalmának használatából eredő bármilyen kárért.
- q.5 Az NGeS kizárja a felelősségét a Honlap rajta kívülálló okokból történő meghibásodásáért, amely időtartam alatt a Honlap nem vagy korlátozottan használható, ugyanakkor haladéktalanul megtesz minden szükséges intézkedést annak érdekében, hogy a hiba okát mielőbb feltárja, illetve megszüntesse.
- q.6 Az NGeS kizárja a felelősségét minden, a Honlapot, illetve az azt működtető szervert ért külső támadások estére. Tehát amennyiben a Honlapot, illetve szervert ért támadás folytán a Versenyzők téves rendszerüzeneteket kapnak nyereményeiket, a nyertes/nem nyertes státuszukat, stb. illetően, úgy ezen esetekre az NGeS semminemű felelősséget nem vállal.
- q.7 A nevezés során megadott adatok hiányosságáért/hibájáért (például névelírás, címelírás, téves vagy nem valós adat feltüntetése) és az ebből eredő esetleges egyéb következményekért az NGeS felelősséget nem vállal.
- q.8 Az NGeS nem felel azért, ha a Versenyző a Versenyen való részvétele eredményeként bármilyen harmadik személlyel – különösen sportszervezettel, munkáltatóval, támogatóval vagy szponzorral – fennálló megállapodását, szerződését – akár részben vagy egészben – megszegi vagy ilyen harmadik személyeknek bármilyen hátrányt okoz. Amennyiben ilyen harmadik személy bármilyen igénnyel lép fel az NGeS-el szemben, úgy a Versenyző köteles teljes mértékben mentesíteni az NGeS-t bármilyen igény, költség, teher, veszteség és kár alól.
- q.9 A Platformmal kapcsolatos rendelkezések:
- a) Az NGeS nem felel semmilyen a Versenyző által a Platform szerződéses feltételeinek megsértéséből eredő, a Platform által a Versenyzővel szemben érvényesített bármilyen igény, követelés, kártérítés vagy jogkövetkezmény vonatkozásában. Amennyiben a Platform bármilyen igénnyel lép fel az NGeS-vel szemben a Platform szerződéses feltételeinek Versenyző általi megsértéséből eredően, úgy a Versenyző köteles teljes mértékben mentesíteni az NGeS-t a Platform által érvényesített bármilyen igény, költség, teher, veszteség és kár alól.
- b) Az NGeS nem felel semmilyen, a Platform szerződéses feltételeinek a Platform általi megszegéséből eredő, a Versenyzőt ért kárért, hátrányért, elmaradt haszonért vagy egyéb jogkövetkezményért vagy egyébként azért, ha a Platform a Versenyző Platformhoz való hozzáférését bármilyen oknál fogva megszünteti, felfüggeszti vagy törli.

17. EGYÉB rendelkezések

- r.1 Az NGeS jogosult a Verseny során lebonyolított minden mérkőzést rögzíteni, arról felvételt készíteni (online mérkőzések esetében és offline rendezvény esetében is).
- r.2 Óvás esetén óvási díj nincs. Az óvást a Fő-Adminnak kell írásban, indokolással benyújtani az NGeS Versenyszabályzatban foglalt szabályok betartásával. Az óvással kapcsolatban a Fő-Admin dönt.
- r.3 Offline rendezvény esetén a Verseny helyszínére történő utazást a Versenyző saját maga a saját költségére köteles megszervezni.
- r.4 A Verseny célja az egészséges életmód, a sportolás előnyeinek bemutatása és nyilvánossággal történő megismertetése, egyúttal a környezettudatosságra és a fenntarthatóságra vonatkozó

nevelés, valamint összességében a példamutatás a felnövekvő digitális nemzedéknek. A Versenykiírás jelen bekezdésben írtak szellemében és ezen értékek szem előtt tartásával került elkészítésre és közzétételre.

- r.5 A Versenyzők adatkezelésével összefüggésben a jelen Versenykiírás 3. sz. mellékletét képező adatkezelési tájékoztatóban foglaltak irányadók.
- r.6 Az NGeS a jelen Versenykiírás módosításának jogát legkésőbb a Verseny kezdési időpontjáig kifejezetten fenntartja, ide nem értve offline rendezvény esetén a Verseny helyszínének meghatározását, melyet az NGeS legkésőbb a Verseny kezdetét megelőző 24. (huszonnegyedik) óráig módosíthat. Továbbá indokolt esetben, a Verseny zavartalan lebonyolításának céljából az NGeS jogosult arra, hogy a jelen Versenykiírást a fentiekben meghatározott időpontokat követően is módosítsa továbbá, hogy a jelen Versenykiírásban, valamint a NGeS Szabályzatokban nem szabályozott kérdésekben is kötelező erejű döntést hozzon. Az NGeS kifejezetten fenntartja magának a jogot a jelen Versenykiírás bármilyen módon történő módosítására, ideértve a Versenykiírás visszavonását és/vagy a Verseny törlését is. Az erre vonatkozó tájékoztatást az NGeS a Verseny egyéb közleményeivel azonos nyilvánosságot biztosítva közzéteszi. A jelen pontban foglaltakat a Versenyző a Versenyre történő nevezéssel kifejezetten tudomásul veszi és elfogadja.
-

1. számú melléklet
CSAPATSZERZŐDÉS
Magyar Esport Bajnokság / CS:GO 2020/2021 Bajnokság

KÜLÖN FÁJLBAN MELLÉKELVE

2. sz. melléklet
RAJTENGEDÉLY KÉRELEM

Magyar Esport Bajnokság / CS:GO 2020/2021 Bajnokság

Alulírott ezúton kérem a Nemzeti Gaming és eSport Sportági Szövetség Versenybizottságát, hogy engem az adatbázisában nyilvántartásba vegyen és részemre rajtengedélyt adjon ki a jelen kérelemben megjelölt versenyen történő részvételre.

Jelen nyilvántartásba-vételre és rajtengedély kiállítására irányuló kérelem aláírásával ezúton kifejezetten kijelentem és elismerem, hogy

- a) A Nemzeti Gaming és eSport Sportági Szövetség alapszabályát, további valamennyi szabályzatát megismertem, elolvastam, elfogadtam, azokat és azok mindenkor hatályos előírásait magamra nézve kötelező érvényűnek ismerem el; valamint
- b) a Nemzeti Gaming és eSport Sportági Szövetségben tag sportszervezettel tagsági vagy bármilyen szerződéses jogviszonyban nem állok, a Nemzeti Gaming és eSport Sportági Szövetség által kiállított versenyengedéllyel nem rendelkezem, valamint nem vagyok hivatásos sportoló, így különösen nem rendelkezem sportszervezettel kötött hivatásos sportolói jogviszonyt létrehozó hivatásos sportolói munkaszerződéssel vagy hivatásos sportolói megbízási szerződéssel; valamint
- c) a Nemzeti Gaming és eSport Sportági Szövetség Adatvédelmi Szabályzatát megismertem és az abban foglalt tájékoztatást és egyéb rendelkezéseket megértettem és tudomásul vettem. Hozzájárulok, hogy a NGeS nyilvántartásba vegyen és az adataimat ebből a célból kezelje.
- d) Vállalom, hogy regisztrált szabadidő-sportolóként regisztrálok a nemzeti sportinformációs rendszerben, amint ennek technikai feltételei elérhető válnak. Tudomásul veszem, hogy a regisztráció lehetőségének a megnyílásáról a Nemzeti Gaming és eSport Sportági Szövetség fog értesíteni e-mailen, és vállalom, hogy az értesítést követő 15 napon belül eleget teszek a fenti regisztrációs kötelezettségemnek. Tudomásul veszem, hogy a regisztrált szabadidő-sportoló közvetett és közvetlen állami sport célú és egyéb támogatásban, kedvezményben részesíthető. Továbbá tudomásul veszem, hogy – amennyiben technikailag lehetséges – a fent vállalt regisztrált szabadidő-sportolóként történő regisztrációs kötelezettségemnek a nevemben és helyettem – egyidejű tájékoztatásom mellett – a Nemzeti Gaming és eSport Sportági Szövetség is eleget tehet.
- e) Kijelentem, hogy a Battlefy, FACEIT, ESL, ESEA, CEVO, Steam platformokon csalásért aktív bannel nem rendelkezem.

Választható, kérjük pipával jelölje, amennyiben feliratkozik a hírlevélre. Hozzájárulok, hogy nevem és e-mail címem a NGeS a sportággal kapcsolatos hírek megküldése érdekében hírlevél megküldése során kezelje az Adatvédelmi Szabályzatban foglaltaknak megfelelően. A hírlevélről bármikor leiratkozhatok.

A rajtengedéllyel érintett verseny:¹

Magyar eSport Bajnokság / CS:GO 2020/2021 Bajnokság

¹ A verseny megnevezését a versenykiírás tartalmazza. A jelen kérelemben a verseny versenykiírásban megadott megnevezését kell feltüntetni.

Név:	
FACEIT user name (FACEIT felhasználónév)	
FACEIT user name (FACEIT felhasználónév)	
Discord felhasználónév	
Születési hely és idő:	
Anyja leánykori neve:	
E-mail cím:	
Lakcíme:	
Keltezés:	
Aláírás:	
A 18. életévét be nem töltött Sportolóra vonatkozó további követelmények ²	
Törvényes képviselő neve:	
Törvényes képviselő aláírása:	

² A törvényes képviselő nevének megadása és aláírása szükséges, ha a sportoló a kérelem benyújtásakor a 18. életévét még nem töltötte be.

3. sz. melléklet
Adatkezelési Tájékoztató
Magyar Esport Bajnokság / CS:GO 2020/2021 Bajnokság

1. BEVEZETÉS

A Nemzeti Gaming és eSport Sportági Szövetség (cím: 1021 Budapest, Hűvösvölgyi út 64., a továbbiakban: **NGeS**, vagy adatkezelő) a Magyar Esport Bajnokság / **CS:GO 2020/2021 Bajnokság** (a továbbiakban: **Verseny**) során a jelen tájékoztató (a továbbiakban: „**Tájékoztató**”) szerint kezeli az Ön személyes adatait.

A NGeS-nél elköteleztük magunkat az Ön személyes adatainak védelme iránt, kiemelten fontosnak tartjuk az Ön információs önrendelkezési jogának tiszteletben tartását. A NGeS bizalmasan kezeli a személyes adatokat és minden szükséges biztonsági, technikai és szervezési intézkedést megtesz, amely az adatok biztonságát garantálja.

A Verseny szervezőjére vonatkozik a NGeS Adatvédelmi Szabályzata, amit minden résztvevőnek kötelező elolvasást követően elfogadni.

2. ÁLTALÁNOS RENDELKEZÉSEK

2.1 A NGeS, mint adatkezelő adatai, az adatvédelmi tisztviselő elérhetősége

Adatkezelő neve: Nemzeti Gaming és eSport Sportági Szövetség

Székhelye: 1021 Budapest, Hűvösvölgyi út 64

A NGeS-nek jelenleg nincs kijelölt adatvédelmi tisztviselője. Minden adatvédelemmel kapcsolatos kérdéssel kérjük, forduljon hozzánk az alábbi elérhetőségen:

e-mail cím: info@nges.hu

2.2 A Tájékoztató személyi és tárgyi hatálya

A Tájékoztató tárgyi hatálya kiterjed arra, hogy a Verseny lebonyolításával összefüggésben az NGeS miként kezeli a Versenyen résztvevő személyek (a továbbiakban: **Versenyző**), valamint az offline rendezvényen a Versenyzős és a Versenyen látogatóként résztvevő személyek (a továbbiakban: **Látogató**) személyes adatait.

2.3 Fogalmak, alapelvek, kapcsolódó jogszabályok

2.3.1 Fogalmak

„**adatkezelés**”: a személyes adatokon vagy adatállományokon automatizált vagy nem automatizált módon végzett bármely művelet vagy műveletek összessége, így a gyűjtés, rögzítés, rendszerezés, tagolás, tárolás, átalakítás vagy megváltoztatás, lekérdezés, betekintés, felhasználás, közlés továbbítás, terjesztés vagy egyéb módon történő hozzáférhetővé tétel útján, összehangolás vagy összekapcsolás, korlátozás, törlés, illetve megsemmisítés;

„**adatfeldolgozó**”: az a természetes vagy jogi személy, közhatalmi szerv, ügynökség vagy bármely egyéb szerv, amely az adatkezelő nevében személyes adatokat kezel;

„**személyes adat**”: azonosított vagy azonosítható természetes személyre („érintett”) vonatkozó bármely információ; azonosítható az a természetes személy, aki közvetlen vagy közvetett módon, különösen valamely azonosító, például név, szám, helymeghatározó adat, online azonosító vagy a természetes személy testi, fiziológiai, genetikai, szellemi, gazdasági, kulturális vagy szociális azonosságára vonatkozó egy vagy több tényező alapján azonosítható

A jelen szabályzatban használt nagybetűs fogalmak jelentése megegyezik a NGeS Nyilvántartási, Igazolási és Átigazolási szabályzatban meghatározott fogalmakkal.

2.3.2 Alapelvek

A NGeS, mint adatkezelő felel az alábbiak betartásáért:

- a személyes adatokat jogszerűen és tisztességesen, valamint az érintett számára átlátható módon kezeli („jogszerűség, tisztességes eljárás és átláthatóság”);
- a személyes adatokat csak meghatározott, egyértelmű és jogszerű célból gyűjtse és azokat ne kezelje ezekkel a célokkal össze nem egyeztethető módon („célhoz kötöttség”);
- a kezelt személyes adatok az adatkezelés céljai szempontjából megfelelőek és relevánsak legyenek és a szükségesre korlátozódjanak („adattakarékosság”);
- gondoskodik róla, hogy a személyes adatok pontosak és szükség esetén naprakészek legyenek és minden észszerű intézkedést megtesz annak érdekében, hogy az adatkezelés céljai szempontjából pontatlan személyes adatokat haladéktalanul törölje vagy helyesbítse („pontosság”);
- a személyes adatokat olyan formában tárolja, amely az érintettek azonosítását csak a személyes adatok kezelése céljainak eléréséhez szükséges ideig teszi lehetővé („korlátozott tárolhatóság”);
- a személyes adatokat oly módon kezeli, hogy megfelelő technikai vagy szervezési intézkedések alkalmazásával biztosítva legyen a személyes adatok megfelelő biztonsága, az adatok jogosulatlan vagy jogellenes kezelésével, véletlen elvesztésével, megsemmisítésével vagy károsodásával szembeni védelmet is ideértve („integritás és bizalmas jelleg”).

2.3.3 Kapcsolódó jogszabályok

- Az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2016/679 Rendelete (2016. április 27.) a természetes személyeknek a személyes adatok kezelése tekintetében történő védelméről és az ilyen adatok szabad áramlásáról, valamint a 95/46/EK rendelet hatályon kívül helyezéséről (általános adatvédelmi rendelet)

3. A NGeS ÁLTAL KEZELT SZEMÉLYES ADATOK KÖRE ÉS AZ ADATKEZELÉS CÉLJA

A NGeS a következő célokból kezeli a személyes adatait

3.1.1 Nevezés, Verseny lebonyolítása, kapcsolattartás

Az adatkezelés célja: A Verseny lebonyolítása, kapcsolattartás a Versenyzővel, nyereség átadása a nyerteseknek.

Az adatkezelés jogalapja: A Versenyző hozzájárulása.

A kezelt személyes adatok köre: Rajtengedélyben, Versenengedélyben megadott adatok, játékosnév, konzol típus, az offline Versenybe bejutott Versenyzők esetén telefonszám.

Az adatkezelés időtartama: A Verseny lebonyolítását követő 5 év.

Adattovábbítás: A verseny lebonyolítását adatfeldolgozóként támogatja a PS Online Media Kft. (cím: 1021 Budapest, Hűvösvölgyi út 64-66., a továbbiakban: „**PS Online Media**”), ennek keretében a Versenyzők adatai továbbításra kerülnek az PS Online Media Kft. részére.

1.1.1 Online lebonyolítás

A Verseny online mérkőzéseinek lebonyolítása a FACEIT platformon (Platform) történik. A FACEIT platformot egy angliai cég, a FACEIT Inc. üzemelteti, melyek a NGeS-től függetlenek. A Verseny lebonyolítása keretein belül a Platform a NGeS adatfeldolgozójaként jár el. A FACEIT Inc. is saját céljaiból kezelheti a Versenyzők adatait a Platform egyéb célú használata során, erre a NGeS-nek nincs ráhatása. Kérjük olvassa el a FACEIT adatkezelési tájékoztatóját és felhasználási feltételeit, amelyek a Platform honlapjain elérhetőek.

Az adatkezelés célja: a Bajnokság online fordulójának lebonyolítása a Platformon (<https://www.faceit.com>)

Az adatkezelés jogalapja: A Versenyző hozzájárulása.

A kezelt személyes adatok köre: a Platformon történő regisztráció során megadott adatok.

Az adatkezelés időtartama: A Platformon kezelt adatok megőrzési idejére a Platform adatvédelmi tájékoztatója irányadó. A Platform részére megadott adatok a Platform fiók törlésével törölhetőek a Platformon megtalálható feltételek szerint.

Adattovábbítás: Az adatokat kezeli a FACEIT platform működtetője, a FACEIT Inc, cím: Millbank Tower Faciet, 25th Floor, 21-14 Millbank, London, Anglia, SW1P4QP. A FACEIT Inc. angliai társaság.

1.1.1 Fénykép- és videófelvétel készítése az offline rendezvényen

Az adatkezelés célja: A Verseny offline szakaszában, valamint a nyeremények átadásakor a Versenyzőkről és a résztvevőkről fényképek és videofelvételek készülnek. A fényképeket a NGeS promóciós célokból szabadon felhasználhatja, nyilvánosságra hozhatja az egész világon, időbeli korlátozás nélkül.

Az adatkezelés jogalapja: Az NGeS-nek a Verseny és későbbi versenyek promóciójához és megőrkítéséhez fűződő jogos érdeke.

Ön tiltakozhat az Önről készült fénykép- és videófelvétel elkészítésével és felhasználásával szemben.

A kezelt személyes adatok köre: Az érintett képmása.

Az adatkezelés időtartama: A cél megvalósulásáig, de legfeljebb 15 évig.

Adattovábbítás: A felvételeket a NGeS promóciós célokból nyilvánosságra hozhatja.

1.1.1 Hírlevél és direkt marketing megkeresések

Az adatkezelés célja: A Látogatók és a Versenyzők részére a NGeS a szövetség működésével az E-Sporttal kapcsolatos hírlevelek és direkt marketing megkereséseket küld.

Az adatkezelés jogalapja: Az érintett hozzájárulása.

A kezelt személyes adatok köre: Az érintett e-mail címe, neve.

Az adatkezelés időtartama: A hozzájárulás visszavonásáig. A hozzájárulás visszavonására minden hírlevélben és megkeresésben a NGeS lehetőséget biztosít.

Adattovábbítás: A hírlevelet és direkt marketing megkeresések megküldését az PS Online Media Kft. végzi, ennek keretében a személyes adatok továbbításra kerülnek az PS Online Media Kft. részére.

4. AUTOMATIZÁLT DÖNTÉSHOZATAL TÉNYE, IDEÉRTVE A PROFILALKOTÁST IS

A NGeS az Ön adatai tekintetében automatizált döntéshozatalt és profilalkotást nem alkalmaz. Amennyiben a kiválasztási eljárás során készség- illetve személyiségtesztet tölt ki akkor sor kerülhet profilalkotásra, erről a teszt kitöltése előtt tájékoztatást kap.

5. ADATVÉDELMI JOGOK ÉS JOGORVOSLATI LEHETŐSÉGEK

5.1 Az Ön jogai

Az GDPR rendelet 15-20. cikkei alapján Ön jogosult arra, hogy a NGeS által kezelt személyes adatai tekintetében

- a) a személyes adatokhoz hozzáférjen;
- b) a személyes adatok helyesbítését kérje;
- c) a személyes adatok törlését kérje;
- d) a személyes adatok kezelésének korlátozását kérje;
- e) tiltakozzon a személyes adatai kezelése ellen;
- f) a személyes adatokat megkapja és azokat egy másik adatkezelőnek továbbítsa, amennyiben ennek jogszabályi előfeltételei fennállnak (adathordozhatósághoz való jog, lásd lenti 5.1.6 pont);
- g) amennyiben a személyes adatok kezelésére hozzájárulása alapján kerül sor, úgy hozzájárulását bármikor visszavonhatja.

Ön a fenti jogok gyakorlására vonatkozó kérelmét a 2.1 pontban megjelölt elérhetőségekre küldheti el. A NGeS indokolatlan késedelem nélkül, de általában a kérelem beérkezésétől számított egy hónapon belül nyújt tájékoztatást a kérelem nyomán hozott intézkedésekről. Amennyiben a NGeS nem tesz intézkedéseket, késedelem nélkül, de legkésőbb a kérelem beérkezésétől számított egy hónapon belül nyújt tájékoztatást az intézkedés elmaradásának okairól. Amennyiben Ön nem ért egyet a NGeS válaszával vagy intézkedésével, akkor jogorvoslati lehetőségek állnak rendelkezésére. A NGeS minden olyan címzettet tájékoztat valamennyi helyesbítésről, törlésről vagy adatkezelés-korlátozásról, akivel, illetve amellyel a személyes adatot közölték, kivéve, ha ez lehetetlennek bizonyul, vagy aránytalanul nagy erőfeszítést igényel. Kérésre a NGeS tájékoztatást ad a címzettekről.

5.1.1 Hozzáférés joga

Ön jogosult arra, hogy a NGeS-től visszajelzést kapjon arra vonatkozóan, hogy személyes adatainak kezelése folyamatban van-e, és ha ilyen adatkezelés folyamatban van, Ön jogosult arra, hogy a személyes adatokhoz hozzáférést kapjon, valamint tájékoztatást kapjon a kezelésükkel kapcsolatos körülményekről. A kért tájékoztatás többek között a következő adatokra terjedhet ki: az adatkezelés céljai; a személyes adatok kategóriái; azon címzettek vagy címzettek kategóriái, akikkel, illetve amelyekkel a személyes adatokat a NGeS közölte vagy közölni fogja; a személyes adatok tárolásának tervezett időtartama; valamint amennyiben az adatokat nem közvetlenül Öntől gyűjtötték, a forrásukra vonatkozó minden elérhető információ.

5.1.2 Helyesbítés

Ön jogosult arra, hogy kérésére a NGeS indokolatlan késedelem nélkül helyesbítse a pontatlan személyes adatokat, valamint, hogy kérje a hiányos személyes adatok kiegészítését.

5.1.3 A törléshez való jog („az elfeledtetéshez való jog”)

Ön jogosult arra, hogy kérésére a NGeS indokolatlan késedelem nélkül törölje a személyes adatokat, ha az alábbi indokok valamelyike fennáll:

- a) a személyes adatokra már nincs szükség;
- b) ha az adatkezelés alapját képező hozzájárulás visszavonásra kerül, és az adatkezelésnek nincs más jogalapja;
- c) Ön tiltakozik az adatkezelés ellen és nincs elsőbbséget élvező jogszerű ok az adatkezelésre;
- d) ha a személyes adatokat a NGeS jogellenesen kezelte;
- e) ha a személyes adatokat jogszabály alapján törölni kell.

Az adatot a NGeS nem törli, amennyiben az adatkezelés a következő okok valamelyikéből származik: (i) a véleménynyilvánítás szabadságához és a tájékozódáshoz való jog gyakorlása céljából; (ii) a személyes adatok kezelését előíró jog szerinti kötelezettség teljesítése céljából; (iii) vagy jogi igények előterjesztéséhez, érvényesítéséhez, illetve védelméhez szükséges.

5.1.4 Az adatkezelés korlátozásához való jog

Ön jogosult arra, hogy kérésére a NGeS korlátozza az adatkezelést, amennyiben az alábbiak valamelyike teljesül:

- a) Ön vitatja a személyes adatok pontosságát, ez esetben a korlátozás arra az időtartamra vonatkozik, amely lehetővé teszi, hogy a NGeS ellenőrizze a személyes adatok pontosságát;
- b) az adatkezelés jogellenes, és Ön ellenzi az adatok törlését, és ehelyett kéri azok felhasználásának korlátozását;
- c) a NGeS-nek már nincs szüksége a személyes adatokra adatkezelés céljából, de Ön igényli azokat jogi igények előterjesztéséhez, érvényesítéséhez vagy védelméhez; vagy
- d) Ön tiltakozott az adatkezelés ellen; ez esetben a korlátozás arra az időtartamra vonatkozik, amíg megállapításra nem kerül, hogy az adatkezelő jogos indokai elsőbbséget élveznek-e az érintett jogos indokaival szemben.

Az adatkezelés korlátozása esetén a korlátozással érintett személyes adatokat a tárolás kivételével csak az Ön hozzájárulásával, vagy jogi igények előterjesztéséhez, érvényesítéséhez vagy védelméhez, vagy más természetes vagy jogi személy jogainak védelme érdekében, vagy az Európai Unió, illetve valamely tagállam fontos közérdekéből lehet kezelni. A korlátozás feloldásáról a NGeS előzetesen tájékoztatást nyújt Önnek.

5.1.5 A tiltakozáshoz való jog

Ön jogosult arra, hogy a saját helyzetével kapcsolatos okokból bármikor tiltakozzon személyes adatainak a NGeS jogos érdekén alapuló kezelése ellen. Ebben az esetben a NGeS a személyes adatokat nem kezelheti tovább, kivéve, ha az adatkezelő bizonyítja, hogy az adatkezelést olyan kényszerítő erejű jogos okok indokolják, amelyek elsőbbséget élveznek az Ön érdekeivel, jogaival és szabadságaival szemben, vagy amelyek jogi igények előterjesztéséhez, érvényesítéséhez vagy védelméhez kapcsolódnak.

5.1.6 Az adathordozhatósághoz való jog

Amennyiben az mások jogait és szabadságait nem sérti Ön jogosult arra, hogy személyes adatait tagolt, széles körben használt, géppel olvasható formátumban megkapja. Jogosult továbbá arra, hogy ezeket az adatokat a NGeS közvetlenül továbbítsa egy másik adatkezelő részére, ha

- a) az adatkezelés az Ön hozzájárulásán, vagy olyan szerződés teljesítéséhez szükséges, amelyben Ön az egyik fél, vagy az a szerződés megkötését megelőzően az Ön kérésére történő lépések megtételéhez szükséges; és
- b) az adatkezelés automatizált módon történik, azaz a személyes adatok kezelésére informatikai rendszerben és nem papír alapon kerül sor.

5.1.7 Jogorvoslat

Amennyiben Ön nem ért egyet a NGeS válaszával vagy intézkedésével, akkor panasszal élhet a Nemzeti Adatvédelmi és Információszabadság Hatóságnál (cím: 1125 Budapest, Szilágyi Erzsébet fasor 22/c; telefon: +36-1-391-1400; e-mail: ugyfelszolgalat@naih.hu). Ön személyiségi jogai megsértése esetén pert indíthat az illetékes törvényszéken (további információ: <https://birosag.hu/torvenyszekek>).

6. ADATTOVÁBBÍTÁS, AZ ADATFELDOLGOZÓK ADATAI, ELÉRHETŐSÉGE

A NGeS által használt adatfeldolgozók a 3. pontban kerülnek feltüntetésre, az adott adatkezelési célra vonatkozó pontban.

7. LEHETSÉNGeS VÁLTOZÁSOK A TÁJÉKOZTATÓBAN

A NGeS megváltoztathatja ezt a Tájékoztatót és mellékleteit. Ebben az esetben a NGeS a frissített változatot közzéteszi. Az érdemi változásokról a NGeS mindig megfelelő tájékoztatást nyújt. Emellett a Tájékoztatóban foglalt adatkezelések mellett, a NGeS tevékenysége során kezelt adatok tekintetében további adatvédelmi szabályok is érvényesek lehetnek.

A versenyzők elfogadják a NGeS Adatvédelmi Szabályzatát, amely a szövetség adatkezelésével kapcsolatban további tájékoztatást tartalmaz.

Amennyiben kérdés merül fel arra vonatkozóan, hogy melyik tájékoztatás alkalmazandó, keresse fel a NGeS-et az info@nges.hu e-mail címen.