

A Puskás Akadémia FC 2019/2020. évi bajnoki szezonra szóló E- Sport versenyszabályzata

I. Általános információk

Versenyszervező: Puskás Football Club Kft. (székhely: 8086 Felcsút, Fő utca 176., cégjegyzékszám: 07-09-022583) és a Czuni Corporation Kft. (székhely: 2319 Szigetújfalu, Óvoda köz 6., cégjegyzékszám: 13-09-194255)

A Rendezvény helyszíne: Pancho Aréna (8086 Felcsút, Fő utca 176.) 2-es szektora
Időpontja: Minden hazai Puskás Akadémia FC mérkőzés a 2019/2020. évi bajnoki szezon során
Lebonyolítási formátum: Egyenes kieséses rendszer
A jelen versenyszabályzat a FIWC19 élő selejtezőire és döntőjére közzétett szabályzat figyelembevételével készült.

A jelen versenyszabályzat szerinti játékokban (a továbbiakban: „**Játék**”) való részvétel előzetes regisztrációhoz kötött, amely megtehető az esport@pfla.hu e-mailen történő jelentkezés alapján, az adott hazai mérkőzés előtti napon 18:00 óráig. A 2019/2020. évi bajnoki szezon során összesen 16 hazai bajnoki mérkőzésen legfeljebb 16 Játék kerül megrendezésre. A 16 Játék első három helyezette részt vehet egy további bajnokságon, amely a 2019/2020. évi bajnoki szezon befejezését követően kerül megrendezésre. Amennyiben a jelentkezők száma nem éri el a minimális 8 fős létszám határt, a bajnokság elmaradhat, helyette szabadjátékot szervezünk, de egyéni döntés is születhet a bajnokság megtartásával kapcsolatban, a helyszíni regisztráció miatt. Az adott hazai bajnoki mérkőzéseken megrendezésre kerülő Játékokban, Játékonként legfeljebb 32 fő vehet részt Minden hazai mérkőzés megkezdését 120 perccel megelőzően veszi kezdetét az adott Játék, ahol az első három helyezett nyereményben részesül.

A Játékokban való részvétel feltétele a Pancho Arénában az adott hazai mérkőzésre szóló belépőjegy megváltása, egyéb megfizetendő nevezési díj nincs. A belépőjegyek megvásárlása a Pancho Aréna 3-4. pénztárában javasolt, tekintettel arra, hogy a 2. szektorban megrendezésre kerülő Játékhoz kizárólag az ezekhez a pénztárakhoz közel eső 2-es bejáraton keresztül lehet bejutni. Amennyiben a Játékokban résztvevő személy a megadott időpontra nem jelentkezik a szervezőknél, a megüresedett helyek a helyszínen kerülnek feltöltésre a szervezők által.

II. Alapszabályok

1. A Játék

A Játék mérkőzéseit az EA Inc. által kiadott FIFA 19 videó játékkal és PS4 konzollal kell lejátszani, mely egy élethű labdarúgó szimulátor, ahol valós futball csapatok digitális mását irányítják a játékosok.

2. Játékvezető

A Játékokban kizárólag természetes személyek vehetnek részt (a továbbiakban: „**Versenyzők**”).

2.1 Valós játékvezető

A valós játékvezető a szervező által kijelölt természetes személy, jól látható megkülönböztetést visel, döntését kizárólag a versenybíróóság írhatja felül vitás esetekben.

2.1 Virtuális játékvezető

Virtuális játékvezető a FIFA 19 videó játék IT intelligenciája, mely a futball mérkőzés szimuláció részeként, az aktuális labdarúgó szabályok betartását ellenőrzi. A virtuális játékvezető döntései ellen fellebbezésnek helye nincs. A szimulációban elkövetett szabálytalanságokat a versenybíró a virtuális játékvezető kizárólagos hatáskörébe helyezi.

Minden mérkőzést egy valós és egy virtuális játékvezető felügyel. A Versenyzőknek a jelen versenyszabályzat alapján alkalmazkodniuk kell a valós és a virtuális játékvezető döntéseihez.

3. Versenybíró

A Játék szervezői által kijelölt 3 főből álló bizottság, akikből 1 fő nem vesz részt valós játékvezetőként a lebonyolításban.

4. Mérkőzések

A mérkőzések időtartama: 2 x 5perc.

A mérkőzés kezdete előtt minden Versenyzőnek 2 perc áll a rendelkezésére, hogy

- kiválassza az általa preferált csapatot a szervező által felkínált alternatívákból;
- a Játékba épített taktikai beállítások közül válasszon;
- összeállítsa a Játék adatbázisa alapján a kezdő csapatot;
- igény szerint módosítson a játékvezérlők beállításain.

Mérkőzés közben a FIFA 19 játékosok cseréje engedélyezett a Versenyzők közötti megegyezés alapján.

Az egyenes kieséses rendszerben egy mérkőzés dönt a továbbjutás sorsáról. Döntetlen esetén hosszabbítás kerül megtartásra, amennyiben ott sem születik döntés, a büntető rúgások választandók, melyhez a valós játékvezető felügyelete szükséges.

A mérkőzés nem állítható le amíg játékban van a labda. Technikai probléma esetén a versenybíró döntése alapján folytatódik a bajnokság.

5. Játékmenet beállítások

- a. Játékmód: kezdőrúgás - Kick Off - Offline
- b. MatchDay: Kikapcsolva
- c. Nehézség: Legendás
- d. Sérülés: Nincs
- e. Kezezés: Kikapcsolva
- f. Kamera: Távoli - a felek közös megegyezésével
- g. Fantázia csapatok nem választhatóak – a szervező által meghatározott csapatokból lehetséges a választás.

A fentiekben nem szabályozott esetekben a FIFA19 játék gyári beállításait kötelező használni, különös tekintettel a taktikus védekezésre és a választható csapatfelállásokra.

6. Technikai háttér

A mérkőzéseket FIFA19 videójáték-szoftver optimális beállítások alatti futását lehetővé tévő eszközön – PS4 játékkonzolon – kerül megrendezésre. Lehetőség van mp3 lejátszó illetve fülhallgató használatára a Versenyzők erre irányuló megállapodása esetén.

Internet kapcsolattal a valós játékvezető az első hivatalos mérkőzések előtt frissítheti a játékos adatbázist.

Az adatbázis frissítéstől függetlenül a MatchDay funkciót kikapcsolt állapotban kell tartani, illetve a használt platform nem kapcsolódhat a hálózatra verseny közben.

Abban az esetben, ha nem lehet minden kihelyezett platformot frissíteni, a Játék megjelenésekor közzétett alap adatbázist kötelező használni.

III. Lebonyolítás

A Versenybírószám regisztrációs és információs pultot üzemeltet a Játék ideje alatt. A nevezés és a regisztráció a regisztrációs pultnál történik. A mérkőzéseket a Játékra kijelölt területen belül kihelyezett platformokon kell lejátszani, a Játék lemezes alapverziójával. Minden Versenyző a csatlakoztatott játékvezérlő alapján különböztethető meg a kihívó az "egyes" számú, a vendég pedig a "kettes" számú vezérlőt birtokolja a sorsolás alapján. A Versenyzők nem használhatnak otthonról hozott csapat-összeállításokat, illetve taktikákat.

1. A Versenyzőkre vonatkozó szabályok

- 1 - 5 perccel a kiírt mérkőzés előtt köteles jelentkezni a játékvezetőnél;
- amennyiben mérkőzés közben technikai vagy egyéb problémát észlel - fagyás, hibás játékvezérlő vagy csapat keret stb. - köteles ezt jelenteni a játékvezetőnek a mérkőzés kezdete után 1 perccel, melynek elmulasztása során az aktuális félidő lejátszása kötelező és az elért eredmények véglegesek;
- köteles az általa szabálytalannak vélt cselekményeket jelenteni a játékvezetőnek;
- amikor nem vesz részt hivatalos mérkőzésen, köteles a kijelölt játéktérületen kívül tartózkodnia, melynek elmulasztása a Játékból való kizárást vonhatja maga után;
- köteles a Fair Play szellemében részt venni a Játékban;
- saját és mások mérkőzéseinek akadályoztatása esetén - különös tekintettel a monitorok üzemén kívül helyezésére, illetve a fizikai akadályoztatásra pl. lökdösődés, kitakarás, kiabálás stb. – a Játékból kizárásra kerül;
- köteles játékvezetők és a versenybírószám utasításainak követésére;
- vitás, vagy megkérdőjeleződött döntés ellen versenybírósnál fellebbezésre jogosult.

2. A valós játékvezetőre vonatkozó szabályok

- felügyeli a mérkőzéseket;
- jogosult vitás esetek eseti elbírálására a jelen versenyszabályzat alapján;
- kérés esetén tájékoztatja a Versenyzőket a jelen versenyszabályzat tartalmáról;
- nem kötelesek tájékoztatást adni a Versenyzők mérkőzéseinek időpontjáról, illetve a rendezvény lebonyolításáról;
- szabálytalanság észlelése esetén a Játékot megállíthatják, illetve a félidő újrajátszását írhatják elő;
- ha a Versenyzők nem tájékoztatják az esetleges technikai problémákról - játékvezérlő működésképtelensége, a gyáriaktól eltérő csapatösszeállítás, szabálytalan csapatváltás, taktikai beállítások - a mérkőzés éppen folyamatban lévő félidejét a döntése alapján le kell játszani, illetve szabadon dönthetnek a mérkőzés teljes lejátszásáról.

3. A versenybírószágra és a szervezőre vonatkozó szabályok

- információs pultot üzemeltet a Játék teljes ideje alatt;
- lebonyolítja a sorsolást;
- tájékoztatja a Versenyzőket arról, hogy a mérkőzés megkezdése előtt 5 perccel meg kell jelenni a játékállásoknál;
- maximálisan 3 tájékoztatást, illetve felszólítást ad ki, az 5 perces határidő túllépése esetén diszkvalifikálhatja a meg nem jelent Versenyzőt;
- kivizsgálja az esetlegesen benyújtott óvásokat;
- bármely esetben visszautasíthatja az óvási kérelmet, amennyiben úgy ítéli meg, hogy az eset kivizsgálása miatt a Játék lebonyolítása nehézkessé válhat vagy az érintett felek nem a versenyszabályzat alapján jártak el;
- a játékos adatbázist, a mérkőzések időpontját az időterv alapján közli.

IV. Egyéb információk

A Játékon való részvétel során okozott károkat, a vétkesek kötelesek megtéríteni a sértett partnerrel szemben. Minden résztvevőre a helyszín házirendje vonatkozik. Szabálysértés esetén a helyszín biztonsági szolgálata jár el a saját hatáskörén belül. A Játék szervezéséért és lebonyolításáért a helyszín üzemeltetője és a szervező felelnek. A Játékban résztvevő Versenyzők a belépéssel megértették és elfogadták a jelen versenyszabályzatot, melynek teljes szövege megtekinthető a kihelyezett helyeken. A jelen versenyszabályzat pontjait a versenybírószág módosíthatja, amennyiben az a Játék zavartalan lebonyolítása miatt indokolt. A módosításokat a versenybírószág köteles szóban közölni a Versenyzőkkel, akik függetlenül az éppen folyamatban lévő vagy lejátszott mérkőzésektől elfogadják azokat. Ha versenybírószág kizárja a Versenyzőt a Játékból, a Versenyző köteles elhagyni a Játékra kijelölt területet.

V. Adatvédelem

A jelen versenyszabályzat során közlésre kerülő személyes adatok kezelése az Európai Parlament és a Tanács 2016/679 általános adatvédelmi rendeletének, az információs önrendelkezési jogról és az információszabadságról szóló 2011. évi CXII. törvénynek, továbbá a Puskás Ferenc Labdarúgó Akadémia, illetve a szervezők Adatvédelmi Szabályzata és Adatvédelmi Tájékoztatója rendelkezéseinek megfelelően történik. A Puskás Ferenc Labdarúgó Akadémia Adatvédelmi Szabályzata és Adatvédelmi Tájékoztatója a nyilvánosság számára elérhető a www.pfla.hu weboldalon.