

Versenyszabályzat

Jelen Versenyszabályzatot a Hungarian Pro Clubs League (HPCL) Vezetősége fogadta el és 2020. október 1. napjával hatályba léptette. Jelen Versenyszabályzat módosítását a Hungarian Pro Clubs League (HPCL) Vezetősége fenntartja. Módosítás esetén minden résztvevő csapatvezetőt értesítünk.

1. Általános rendelkezés

A Versenyszabályzat hatálya a HPCL eSports Kft. (a továbbiakban HPCL) által szervezett esport- és sporttevékenységekre, az ahhoz kapcsolódó eseményekre és az egyéb rendezvényekre nevezett és/vagy regisztrált résztvevőkre terjed ki.

A HPCL a Magyarországon működő, a valós labdarúgáshoz legjobban hasonlító sport szimulációval, e-sportággal (a továbbiakban 11v11) foglalkozó szervezet.

A HPCL a 11v11-ben esport- és sporttevékenységet folytató jogi és természetes személyek tevékenységét összehangoló, munkájukat segítő és a 11v11-et népszerűsítő esport szervezet. A HPCL alapvető feladata a fenti tevékenységek sportszakmai, ügyviteli, gazdálkodási és adminisztrációs eszközökkel történő támogatása PlayStation és Xbox platformon.

A 11v11-et működtető szervezet neve: Hungarian Pro Clubs League, rövidítése: HPCL.

A HPCL-t működtető cég neve: HPCL eSports Kft.

A HPCL székhelye: 6300 Kalocsa, Tamási Áron utca 11.

A HPCL alapításának éve: 2016

2. Kapcsolat

Minden a HPCL által szervezett esport- és sporttevékenységekkel, az ahhoz kapcsolódó eseményekkel és az egyéb rendezvényekkel kapcsolatos információ megtalálható, és elérhető a platformokhoz tartozó elérhetőségek valamelyikén. Bármilyen egyéb kérdés esetén, az e-mail címünkön is van lehetőség kapcsolatfelvételre.

2.1 Hivatalos kommunikációs csatorna

Discord: <https://discord.gg/dHkF38V>

(A Facebook Messengeren keresztül folytatott beszélgetések nem számítanak hivatalos kommunikációnak, adminisztráció és ügyintézés kizárólag Discordon folyik.)

Az adminok és adminsegédek a liga ügyeinek intézésével kapcsolatban való felkeresése a saját privát elérhetőségeinken TILOS ! Első alkalommal figyelmeztetést második alkalommal 1 meccses eltiltást von maga után !

2.2 Facebook

HPCL oldal: <https://www.facebook.com/hpclofficial/>

2.3 Email

Email: hpclhungary@gmail.com

2.4 VPG

<https://virtualprogaming.com/HPCL>

<https://virtualprogaming.com/HPCLxbox>

A HPCL által használt honlap. A VPG oldalon felmerülő technikai jellegű hiba esetén a fenti elérhetőségek valamelyikén azonnal jelezni kell a problémát!

2.5 Honlap

<https://hpcl.hu/>

3. Játékosok

Játékosnak számít minden olyan természetes személy, aki rendelkezik a játékhoz szükséges eszközökkel és regisztrált felhasználó a VPG honlapján és ezáltal tagja a HPCL-nek is.

A bajnokságban a kiemelt média érdeklődésre való tekintettel csak kulturált, jogtiszt – sem sértő, sem rasszista, sem márkanévre utaló stb. – a médiában megjeleníthető játékosnevek és felhasználó azonosítók (pl. PSID) használata engedélyezett. **[VIII. szankció]**

Minden olyan játékos, aki a HPCL szervezésében szerepel, a HPCL-t is képviseli, így köteles a társadalmi normák szerint megjelenni és megnyilvánulni bármilyen hivatalos rendezvényen, fórumon, eseményen, és a HPCL összes többi szereplőjével szemben is. **[VIII. szankció]**

A játékosok közötti privát beszélgetések, viták rendezése nem tartozik a HPCL eSports Kft. feladat- és hatáskörébe.

4. Csapatok

Önálló csapatnak számít minden olyan jogi személy, közösség, amely aktív játékos keresést folytatott bármilyen erre a célra fenntartott fórumon vagy rendelkezik saját Facebook csoporttal vagy oldallal. Szintén önálló csapatnak számít minden olyan jogi személy, közösség, amely akár amatőr, akár profi szervezésű 11v11 rendezvényen, eseményen szerepelt, bármilyen platformon.

4.1 Csapat megszűnése

Amennyiben egy csapat visszalépett a folyamatban lévő bajnokságból, a csapatvezető a HPCL keretein belül saját csapatot többet nem indíthat, a csapatvezető helyettes és a csapat játékosai a folyamatban lévő és az azt követő bajnokságból kizárásra kerülnek és így más csapatban sem szerepelhetnek. A nevezési díjat visszalépés esetén nem áll módunkban visszafizetni!

Egy csapat megszűnése, kilépése esetén az addig lejátszott mérkőzések visszamenőleg 1-0-val jóváírásra kerülnek, ezen mérkőzések összes statisztikája törlődik, a hátralévő mérkőzések pedig szintén 1-0-val kerülnek jóváírásra.

4.2 Megjelenés

A bajnokságban a kiemelt média érdeklődésre való tekintettel csak kulturált, jogtiszt – sem sértő, sem rasszista, sem márkanévre utaló, stb. – a médiában megjeleníthető csapatnevek, logók (címerek), transzparensok és egyéb digitális és nem digitális anyagok használata engedélyezett. **[VIII. szankció]**

Minden olyan csapat, aki a HPCL szervezésében szerepel, a HPCL-t is képviseli, így köteles a társadalmi normák szerint megjelenni és megnyilvánulni bármilyen hivatalos rendezvényen, fórumon és eseményen. **[VIII. szankció]**

4.2.1 A liga nevének és logójának megjelenítése

A csapatok a saját felületeken, írott vagy képi anyagokon, amennyiben hivatkoznak a bajnokságra, a liga hivatalos nevét és logóját használhatják. Egyéb megjelöléshez sem a Kereskedelmi és Hitelbank Zrt., sem a Magyar Nemzeti Esport Bajnokság, sem a HPCL eSports Kft. nem járul hozzá.

Hivatalos megnevezés: K&H MNEB HPCL

A hivatalos logót a nevezés során a csapat vezetők e-mailben megkapják!

4.3 Név- és logóváltoztatás

A nevezési időszakban bármikor engedélyezett. Apró korrekcióra van lehetőség a nevezési időszakon kívül is. Kivételes esetekben pedig csak megfelelő indoklással a HPCL beleegyezésével van lehetőség a módosítására.

A csapat nevének, logójának megváltoztatása kizárólag a mindenkori HPCL vezetők jóváhagyásával történhet!

4.4 Csapatvezető és csapatvezető helyettes

Minden olyan jogi vagy természetes személy, aki egy adott közösségen belül végez bármilyen vezetői, „social media” vagy szervezői tevékenységet egy csapat számára vagy nevében. (pl.: játékos toborzás, reklám vagy egyéb élő vagy online képviselő stb.) Vagy adott le nevezést hivatalos formában és a VPG oldalán „manager” vagy „co-manager” szerepkörben van.

Egy csapatvezető és egy csapatvezető helyettes felelős a szabályzatban leírtak betartásáért és betartatásáért! A csapatvezető ismerteti a szabályzatot a csapata összes játékosával, beleértve a később érkező friss igazolásokat is. A szabályzat elérési útját biztosítja a számukra!

4.4.1 Csapatvezető váltás

Kizárólag olyan jogi vagy természetes személy veheti át egy csapat vezetését, aki az aktuális szezonban, és az azt megelőző szezonban is tagja volt annak megszakítás nélkül.

4.4.2 Csapatvezető helyettes váltás

Kizárólag olyan jogi vagy természetes személy veheti át egy csapat vezetését, aki tagja annak.

A csapatvezető és csapatvezető helyettes változtatása kizárólag a mindenkori HPCL vezetők jóváhagyásával történhet!

4.5 Külföldi játékosok szerepeltetése

Külföldi játékosnak számít minden olyan természetes személy, aki az alábbi feltételek valamelyikének nem felel meg:

- anyanyelvi szintű magyar beszéd, írás vagy magyar állampolgárság
- és a játékban magyarként, magyar színekben szerepel.

A csapatok külföldi játékosokat is igazolhatnak és nevezhetnek korlátlan számban, de egy adott mérkőzésen csapatonként maximum három külföldi játékos szerepelhet. **[IV. szankció]**

5. Mérkőzések

5.1 Általános szabályok

Az „ANY” használata kötelező és kapus nem szerepeltethető „ANY”-ként. **[V. szankció]**

A csapatokra vonatkozó minimum létszám PlayStation platformon:

- az I. osztályban min. 11 fő (10 fő és „ANY”)
- a II. osztályban min. 9 fő (8 fő és „ANY”)
- a III. osztályban min. 7 fő (6 fő és „ANY”)
- a IV. osztályban min. 7 fő (6 fő és „ANY”)
- a Magyar Kupában min. 7 fő (6 fő és „ANY”)

A csapatokra vonatkozó minimum létszám Xbox platformon:

- az I. osztályban min. 7 fő (6 fő és „ANY”)
- a Magyar Kupában min. 7 fő (6 fő és „ANY”)

[III. szankció; Kiegészítés: közös megegyezés esetén HPCL vezetőinek bevonásával és engedélyével elkerülhető, kivételt képeznek az I. osztályú bajnoki mérkőzések]

Az emberi játékos/karakter beléptetése és BOT-ként szerepeltetése TILOS! **[IX. szankció]**

A kapus bármilyen szintű szándékos akadályozása TILOS! (Például szögleteknél, szabadrúgásoknál nem állhat játékos az ellenfél kapusának útjába!) **[VI. szankció]**

A mezőnyjátékosnak szabadrúgásnál a kapuba állni TILOS! **[VI. szankció]**

A tizenegyest elvégző játékost akadályozni vagy zavarni TILOS! **[I. szankció]**

A labdát nem birtokló játékosok **szándékos** ellökése/felrúgása TILOS! **[I. szankció]**

Bármilyen glitch, csalás, olyan segédeszköz vagy módszer használata, ami jogtalan előnyhöz juttatja az adott játékost vagy csapatot TILOS! **[XI. szankció]**

Amennyiben az ANY több játékost irányít a “lockolás” használata TILOS! **[XI. szankció]**

5.2 Időpontok

A hivatalos mérkőzés időpontok a VPG oldalán találhatóak, ahol magyar idő szerint szerepeltetjük a default időpontokat.

Amennyiben egy mérkőzés nem az előre meghatározott „default” időpontban kerül megrendezésre, a csapatvezetők kötelesek jelenteni a mérkőzés új időpontját legkésőbb 72 órával az eredeti időpont előtt. **[IV. szankció]**

Amennyiben egy csapat nem jelenik meg a kiírt kezdési időpontra, és a csapat vezetőivel sem lehet felvenni a kapcsolatot a kötelező várakozási idő 15 perc!

Amennyiben az ellenfél nem jelenik meg, és erről nem tájékoztatja a várakozó csapat vezetőjét, képet kell készíteni a mérkőzés kezdő időpontjától számított 16. percben és azt óvás keretében továbbítani a HPCL-nek. **[II. szankció]**

Amennyiben egy mérkőzés nem kezdődik el a kiírt időponttól számított 16. percen belül, de a csapatok részéről a kapcsolatfelvétel megtörtént, kötelesek konzultálni egy HPCL vezetővel. **[II. szankció]**

5.3 Network / connection error

Ha egy játékost a játék kidob, a mérkőzés újrateadhető, amennyiben ez a mérkőzés első – játékbeli – 10 percében történik. Az újrateadésnél az újrateadás időpontjában lévő eredmény beleszámít a következő mérkőzés eredményébe!

Újraindítás egy csapat részéről egy mérkőzésen maximum egyszer lehetséges! Ha többször megszakad a kapcsolat folytatni kell a találkozót a kidobott játékos nélkül!

Az érintett csapat vezetője a fenti esetben saját hatáskörben döntheti el, hogy kilépnek vagy folytatják a kidobott játékos nélkül.

Mez- illetve ANY bug miatt a mérkőzést újra lehet indítani.

Amennyiben az „ANY”-t dobja ki, a mérkőzést újra kell indítani, az újrateadésnél az előző mérkőzés megszakításkori eredménye beleszámít a következő mérkőzés eredményébe, és annyi percet kell játszani amennyi az előző mérkőzésből hátra volt.

5.4 Kezdőcsapatok nevezése

A kezdő csapatot kötelező leadni legalább 30 perccel a mérkőzés kezdete előtt! **[IV. szankció]**

A leadott kezdőn a mérkőzés előtt az ellenfél csapatkapitánya és egy HPCL vezető jóváhagyása esetén lehet változtatni!

Nem igazolt vagy máshova igazolt játékos szerepeltetése szigorúan tilos! **[VII. szankció; Kiegészítés: a szabálytalanul szerepeltetett játékos a HPCL-ből való kitiltása]**

5.5 Eredmény, statisztikák leadása

A mérkőzések eredményéről és a játékos statisztikákról kérünk YouTube streamet készíteni!

A liga mérkőzésekről készült felvételeket a HPCL eSports Kft. szabadon felhasználhatja !

A streamelő játékosnak kell lennie a játékban a csapatkapitánynak!

A mérkőzés eredményeket a csapatvezetőnek vagy helyettesnek a VPG oldalára fel kell vinni a mérkőzés napján 23:59-ig. **[IV. szankció]**

A statisztikákról, kezdőcsapatokról kizárólag videót, vagy mentett YouTube streamet fogadunk el, amelyet a default időpontot követő 24 órán belül köteles minden csapat elküldeni és a szankciós táblázatba felvinni. **[III. szankció]**

Az "ANY"-t irányító játékosnak csak a saját karaktere statisztikáit kell rögzíteni!

5.5.1 Statisztikák javítása

A mérkőzések egyéni játékos statisztikáinak a javíttatására a mérkőzést követő szerda 12 óráig nyitott Discord ticket esetén van lehetőség, nem rögzített statisztikákat a határidőn túl, visszamenőleg nem áll módunkban javítani! A ticketbe kérjük a képet, a meccs 6 jegyű azonosítóját és a VPG felhasználónevet.

5.5.2 TOTW összeállítása

A forduló csapatát (továbbiakban TOTW) minden bajnoki oda-visszavágó után állítja össze a HPCL. Minden divízióból meghirdetésre kerül egy csapat, amelyet azok a játékosok alkotnak, akik a legjobban teljesítettek az adott fordulóban.

A TOTW-hoz használt felállítás a játékban használt 4-1-2-1-2, tehát GK, 2 x FB, 2 x CB, CDM, 2 x WNG, CAM, 2 x FWD.

A TOTW-ba bekerülő játékosok a VPG "Leaderboards" osztályozása szerinti kerülnek rangsorba. Kiegészítés: a kapus(GK), valamint a védelem játékosai (RB, CB, LB) 1 pont levonásban részesülnek minden kapott gól után. Azonos pontszám esetén az egyes posztok között más szempontok döntenek, pl tackling, interception.

Egy csapatból max. 3 játékos szerepelhet a TOTW-ban, amennyiben pontozás alapján többen lennének jogosultak, az adott csapat managere dönti el, hogy mely játékosok kerüljenek be.

A Youtubera feltöltött videók ellenőrzése után véglegesítjük, ha nincs videó nem kerül be az adott csapat játékos a TOTW-be. Rossz kezdő leadása - például CDM-ként CAM-os az adat - miatt is kikerülhet játékos a hét csapatából.

5.6 Közvetítés - Mérkőzés összefoglaló

Az adott héten közvetítésre kerülő csapatok minden héten csütörtökön kerülnek kiválasztásra. A kiválasztott csapatok kötelesek a mérkőzés előtt linket küldeni a mérkőzésről készülő live streamről továbbá a mérkőzés előtt legkésőbb 2 órával kötelesek a mérkőzésre várható kezdő felállást elküldeni a közvetítést lebonyolító adminnak.

A live streamet szolgáltató csapatkapitánynak a következő beállításokat kell használni a játékban: Játékbeli kommentátor némítása és játékos nevek kijelzése (Player Name), illetve "Online ID Indicator: Off" opció használata.

A közvetített csapatok játékosai kötelesek a mérkőzés alatt polgári nevüket használni !

I. osztály: A mérkőzés eseményeinek összefoglalójáról YouTube stream készítése szükséges. (Játékon belül automatán: "Match Recap") **[IV. szankció]**

5.7 Lapok

A bajnokságban érvényes a valós labdarúgásban ismert eltiltás rendszer.

2 darab sárga lap után kapott piros lap és azonnali piros lap esetén is a játékos 1 mérkőzés eltiltásban részesül. **[VIII. szankció]**

A csapatvezetőnek vagy helyettesnek a szankciós táblázatba felvinni a mérkőzés napján 23:59-ig. **[IV. szankció]**

6. Átigazolások

6.1 Szabadúszó

Az számít szabadúszónak, aki az adott versenykiírásában egy a bajnokságban szereplő csapathoz sem szerződött vagy újonc. Az ilyen játékosokat átigazolási időszakon kívül igazolhatnak a csapatok!

A csapatvezető a felelős azért, hogy az adott szabadúszó játékost ellenőrizze, a leigazolását megelőzően. / Javasolt a Facebook profil megtekintése és egy rövid videó beszélgetés lefolytatása, mivel felmerült, hogy egyesek próbálkoznak hamis, vagy esetleg más személy profiljával játszani. Discordon lehet admin segítséget is kérni./
Eltiltott játékos szerepeltetése TILOS! **[XI. szankció]**

6.2 Átigazolási időszak

Átigazolásra csak az erre kijelölt időszakokban van lehetőség! **[X. szankció]**

Az átigazolási időszakon kívül a csapatok más a bajnokságban szereplő csapatból sem igazolhatnak! **[X. szankció]**

Más bajnokságban résztvevő játékosok nem igazolhatóak, vagyis egy játékos két bajnokságban nem szerepelhet! Kivételt képeznek ez alól a nem hivatalos VPG bajnokságok például VPGLN, VPGW, Esport11 stb. **[X. szankció]**

Amennyiben a HPCL bajnokságban épp nyitva van az átigazolási ablak más külföldi ligába vagy az onnan való igazolásnak nincs akadálya, a ligák közti igazolás esetén minden esetben admin segítségére van szükség!

A játékosok kivásárlási árát (max. 2 000 000 VPG coin), fizetését (max. 2 000 VPG coin), szerződésének hosszát (max. 99 mérkőzés) a csapatvezető szabja meg, amennyiben ezt a játékos elfogadja, távozni csak a szerződés lejártakor, vagy a kivásárlási ár ellenében tud. **[X. szankció]**

Egy játékos maximum egyszer válthat csapatot egy átigazolási szezonon belül.

[XI. szankció]

A játékosok a szerződés lejártakor szabadúszóvá válnak!

Az inaktív játékosok törlésére/elengedésére nincs lehetőség!

7. HPCL Magyar Bajnokság

7.1 Lebonyolítás

A bajnokságba nevező csapatok elosztásáról a HPCL vezetők a nevezési időszak lezárását követően a nevezett csapatok számának függvényében döntenek. Az első és második osztályt 12 csapat alkotja. A harmadosztály vagy negyedosztály felépítése a jelentkező csapatok függvényében változhat ezen osztályok pontos lebonyolítását a nevezési időszak végén tesszük publikussá.

A bajnokságban résztvevő csapatok egyszer találkoznak egymással a fordulók alatt és ekkor oda-visszavágót, azaz két mérkőzést játszanak.

A csapatok osztályokba való besorolása a nevezést követően az előző szezonban elért eredményeik alapján történik, a HPCL vezetői által. A felsőbb osztályokban való indulás jogát kizárólag feljutással vagy bentmaradással harcolhatja ki egy csapat.

Az adott osztály utolsó két csapata automatikusan kiesik az alacsonyabb osztályba, amennyiben létezik alacsonyabb osztály.

Az adott osztály első két csapata automatikusan feljut a magasabb osztályba, amennyiben létezik magasabb osztály.

Amennyiben a nevezések leadásakor egy korábbi csapat megszűnik, és nem nevez adott osztályba, az előző szezon eredményeit vesszük figyelembe és annak sorrendjében kérjük fel a csapatokat a magasabb osztályban való szereplésre!

7.2 Osztályozó

Az adott osztály legjobb kieső helyén végző – a tabella végéről a harmadik – csapata rájátszás keretein belül még kiharcolhatja a bentmaradást az alacsonyabb osztály harmadik helyezettjével szemben.

Az adott osztály harmadik helyén végző csapata rájátszás keretein belül kiharcolhatja a feljutást a magasabb osztály legjobb kiesőjével szemben.

A korábban leírtak alapján a két csapat oda-visszavágós rendszerben a bajnokság végeztével osztályozó mérkőzést játszik. Idegenben szerzett gól szabálya a mérvadó. Döntetlen esetén egy harmadik mérkőzésen dől el a továbbjutás.

8. HPCL Magyar Kupa

8.1 Lebonyolítás

A kupában a bajnokságra nevezett csapatok vesznek részt!

A kupa egyenes kieséses rendszerben zajlik!

A kupán résztvevő csapatok egyszer találkoznak egymással, a fordulók alatt egyetlen mérkőzésen dől el a továbbjutás sorsa.

8.2 Hosszabbítás

Amennyiben a mérkőzésen döntetlen eredmény születik, a hosszabbításban vagy tizenegyesekkel születik végeredmény.

9. Nemzetközi szereplések

A Magyar Kupa győztese és a bajnokság első osztályának csapatai az elért helyezésük alapján kvalifikálhatják magukat a nemzetközi kupákra (BL/EL). A kvótákról a VPG által minden verseny előtt külön meghatározott koefficiens dönt.

Amennyiben a Magyar Kupa győztese az első osztályban is megszerzi az nemzetközi indulás jogát, úgy a Magyar Kupa ezüstérmese kap automatikusan jogot a nemzetközi indulásra.

Amennyiben a Magyar Kupa ezüstérmese az első osztályban is megszerzi az indulás jogát, úgy az első osztály soron következő helyezettje jogosult a nemzetközi indulásra, folytatólagosan akár alacsonyabb osztályokig.

10. Magyar Válogatott és U21

A válogatottba való meghíváshoz szükséges szempontokat és a válogatott személyi összetételét a mindenkori szövetségi kapitányok határozzák meg, az egyéni statisztikák és a mérkőzéseken mutatott játék alapján.

11. Szabálysértés

11.1 Óvás

Óvásra a mérkőzést követő 24 órán belül van lehetőség. Az óvásnak tartalmaznia kell az óvás okát, valamint az óvást indokló eset bizonyítékait (kép, videó).

11.2 Szankciók

I. Minden alkalommal 1 mérkőzésről való eltiltás.

II. A csapat 1-0 arányban elveszíti a mérkőzést.

III. Első alkalommal figyelmeztetés, második esetben a csapatvezetőnek 1 mérkőzésről való eltiltás, a további esetben 2 mérkőzésről való eltiltás a csapatvezetőnek..

IV. Első alkalommal figyelmeztetés, második alkalommal a csapatvezetőnek 1 mérkőzésről való eltiltás, a további esetekben a csapatvezetőnek és helyettesnek 2-2 mérkőzésről való eltiltás.

V. Első alkalommal figyelmeztetés, második alkalommal újrajátszás és a csapatkapitánynak 2 mérkőzés eltiltás, a további esetekben a csapat 1-0 arányban elveszíti a mérkőzést.

VI. Első alkalommal újrajátszás és a csapatvezetőnek 1 mérkőzésről való eltiltás, második alkalommal újrajátszás és a csapatkapitánynak 2 mérkőzés eltiltás, a további esetekben a csapat 1-0 arányban elveszíti a mérkőzést.

VII. Automatikus 1-0 arányú vereség és a csapatvezetőnek és helyettesnek 4-4 mérkőzés eltiltás.

VIII. Első alkalommal 4 mérkőzésről való eltiltás, a további esetekben 6 mérkőzésről való eltiltás a szabályszegő mellett a csapatvezetőnek is.

IX. Első alkalommal szabálysértőnek és a csapatvezetőnek 4 mérkőzésről való eltiltás, a további esetekben a csapat 1-0 arányban elveszíti a mérkőzést.

X. A szabálysértőnek azonnali eltiltás a folyamatban lévő szezon végéig, amennyiben a szabálysértést a 8. fordulót követően követi el akkor a következő szezonra is eltiltásban részesül.

XI. A szabálysértőnek azonnali eltiltás a folyamatban lévő szezon végéig, amennyiben a szabálysértést a 8. fordulót követően követi el akkor a következő szezonra is eltiltásban részesül. A csapatvezetőnek és helyettesnek 2-2 mérkőzésről való eltiltás, a csapat 1-0 arányban elveszíti az összes érintett mérkőzést.

XII. Csapatvezető és helyettes eltiltása a csapat vezetésétől és a teljes csapat kitiltása a HPCL-ből a következő szezon kezdetéig.

1. kiegészítés: Amennyiben egy szabály harmadszor is megszegésre kerül és ez esetben nincs külön feltüntetett szankció akkor a mindenkori HPCL vezetőség mérlegel és dönt a büntetés mértékét illetően.

2. kiegészítés: Az összes szankció a HPCL összes partnerszervezeténél is érvényes ! (EVFA,ITFA,VPG stb...)

3. kiegészítés: Az eltiltások újratárgyalása minden esetben a nevezési időszak vége és az új szezon kezdete előtt történik meg.

11.3 Büntetések

A csapatokra kirótt büntetések egy táblázatban vannak vezetve.

Óvás esetén mérlegelésre nem kerül sor, minden esetben a fenti szabályok és büntetések az irányadók! A szabályzatban nem rögzített probléma esetén a HPCL vezetői döntenek a büntetésről és annak mértékéről.

12. Nevezés

12.1 Nevezési időszak

A nevezési időszak 2020.10.12 20:00 -tól 2020.11.01 23:59 -ig tart.(Tovább a nevezéshez: [Link](#))

A nevezés leadása, a Versenyszabályzat és az Adatvédelmi szabályzat elfogadásának minősül. A bajnokságra nevező csapat köteles befejezni a megkezdett szezont. **[XII. szankció]**

A nevezési leadását és a nevezési díj beérkezését követően a nevezés a HPCL által visszaigazolásra és véglegesítésre kerül.

A HPCL eSport Kft. a jogot fenntartja, olyan csapatok nevezésének indoklás nélküli elutasítására, aki(k) vezetői vagy játékosai a ligát indokolatlanul rossz színben tüntetik fel, valótlanosságokat állítanak nyilvános fórumokon, amellyel a közösség és a liga hitelét rontják.

12.2 Nevezési díj

PlayStation platformon:

- az I. osztályban való indulás díja: 30.000 Ft
- a II. osztályban való indulás díja: 15.000 Ft
- a III.és IV. osztályban való indulás INGYENES!

Xbox platformon:

- az I. osztályban való indulás INGYENES!

12.3 Akadémia

Azonos tulajdonossal, szponzorral vagy kötődéssel rendelkező csapatok nem nevezhetnek, és nem is szerepelhetnek azonos osztályban.

13. Díjazás

13.1 Hamarosan...

14. Menetrend

Hivatalos menetrendért [kattints ide!](#)

15. Média megjelenés

PlayStation platformon:

- I. osztályú csapatoknak rendelkezniük kell,
 - aktív Facebook oldallal,
 - aktív Youtube csatornával,
 - aktív Twitter fiókkal!
- II. osztályú csapatoknak rendelkezniük kell,
 - aktív Facebook oldallal,
 - aktív Youtube csatornával!
- III. osztályú csapatoknak rendelkezniük kell,
 - aktív Youtube csatornával!

Xbox platformon:

- I. osztályú csapatoknak rendelkezniük kell,
 - aktív Youtube csatornával!