



MTDKSZ Virtuális Taekwondo Szabályok

I. CÉL

1.1 Bevezetés

A Virtuális Taekwondo Bajnokság, (a továbbiakban „Bajnokságok”), a WT kezdeményezése, hogy kiterjessze tevékenységét az e-sportok és az aktív virtuális sportok területére. A Virtuális Taekwondo egy befogadó esemény, amely a sokszínűséget népszerűsíti. A magyar taekwondo elkötelezett a WT iránt és megtesz mindent a népszerűsítése érdekében hazánkban.

A WT célja, hogy a Virtuális Taekwondót hivatalos érmes eseményként vegyék fel az Olimpiai és Paralimpiai Játékok, és/vagy az Olimpiai E-sport Játékok programjába.

Ezenkívül a Virtuális Taekwondót be kell vonni minden jelentős e-sport és multisport játékba. A WT szintén ösztönzi a Virtuális Taekwondo népszerűsítését az alapok szintjén, például, de nem kizárólagosan iskolákban, sportintézményekben és edző központokban.

Ez a dokumentum szabálykönyvként szolgál a verseny formátumáról és a kapcsolódó szabályokról, valamint minden szükséges magyarázatot és technológiai követelményt biztosít a szervezők számára a Virtuális Taekwondo versenyek játéktérének előkészítéséhez. Ezt a dokumentumot a továbbiakban a Virtuális Taekwondo Szabályai és Szabályai néven hivatkozzuk.

1.2 Alkalmazás

A Virtuális Taekwondo Szabályai minden olyan Virtuális Taekwondo versenyre vonatkoznak, amelyet a WT népszerűsít és/vagy elismer. Amennyiben a Szabályokat bármilyen módon megsértik az MTDKSZ előzetes jóváhagyása nélkül, az MTDKSZ saját belátása szerint megtagadhatja vagy visszavonhatja az adott esemény hivatalos elismerését. Ezenkívül az MTDKSZ további fegyelmi intézkedéseket is tehet a vétkes féllel szemben.

Minden, az MTDKSZ által népszerűsített vagy elismert verseny során be kell tartani az MTDKSZ Alapszabályait, Fegyelmi Szabályzatát, valamint az MTDKSZ minden egyéb vonatkozó szabályát és előírását.

Minden, az MTDKSZ által népszerűsített vagy elismert verseny köteles betartani Az MTDKSZ Orvosi Szabályzatát és Doppingellenes Szabályait.



II. VERSENYFORMÁTUM

2.1 Kategóriák és Kvalifikációk

A Bajnokságok kategóriáit a versenykiírásban határozza meg az MTDKSZ.

2.1.1 Korhatárok

A sportolók minimális és maximális korhatára az év alapján van meghatározva, nem a születési dátum alapján.

2.1.2 Formátum

Minden mérkőzés 3 nyert körig tart, minden kör maximum 60 másodpercig tart, és a körök között 1 perc vagy 30mp pihenő van. A kör győztese akkor dől el, ha:

- Egy sportoló teljesen kimeríti az ellenfél Egészségsvóját a játékban a megadott időn belül;
- Egy sportolónak magasabb az Egészségsvója, mint az ellenfélnek, amikor az idő lejár;
- Egy sportolót kizártak.

Ha mindkét sportoló ugyanazzal az Egészségsvó szinttel fejezi be a kört, a győztest az 5.1.1 cikk Döntetlenek leírt kritériumai alapján döntik el.

Kategóriánként három érmes lesz: Arany, Ezüst és Bronz. A Bajnokságok egyenes kieséses formátumban zajlanak. A versenyen megosztott 3.helyet osztunk. Az 1-3. helyezettek érmet kapnak.

2.2 Versenyző

2.2.1 Részvételi feltételek

Az a versenyző, aki indulni kíván a bajnokságon, a következő feltételeknek kell megfeleljen:

- A versenyzők közül azok vehetnek részt, akik rendelkeznek a következőkkel: érvényes sportolói kiskönyv, sportorvosi igazolás (versenyezhet pecsét) és az éves regisztrációs díj megléte



2.2.2 Versenyruha

- Minden mérkőzés előtt a bíró ruházat-ellenőrzést tart.
 - Ha a versenyző ruhája nem megfelelő, köteles azt lecserélni — az MTKDSZ és a szervezőbizottság költséget nem vállal át.
- A versenyen résztvevő versenyzők kötelesek kyorugi versenyruhát viselni.
- A küzdőtérre való belépés előtt minden versenyzőnek ellenőrzésen kell átesnie az ellenőrző állomásnál, ahol a versenyruhát vizsgálják.
 - Az a versenyző, aki nem hivatalos versenyruhát visel, nem léphet pályára.
 - Tilos olyan tárgyakat viselni, amelyek mágneses tulajdonsággal rendelkeznek.
 - A fejre csak a headset és vallási célú fejfedő viselése engedélyezett – más tárgy használata nem megengedett.

2.3 Hivatalos Személyzet

Egy versenypályára javasolt hivatalos személyek száma: 4 fő

- 1 fő bíró (Referee)
- 1 fő vezetésért felelős szakember – Játék Mester (Game Master)
- 2 fő pontozóbíró (Judge)



Technical Officials

Pozíció	Szerepkör és felelősség
Versenyigazgató (TD)	Az MTDKSZ elnöke (1) fő Versenyigazgatót nevez ki. A TD a verseny során felmerülő minden technikai kérdés legfelső döntéshozója. Feladatai: • A szabályok és előírások alkalmazásának felügyelete; • Csapatvezetői értekezlet és sorsolás vezetése; • Az eredmények jóváhagyása azok hivatalossá tétele előtt; • Döntések meghozatala a küzdőtérrel és a versenyekkel kapcsolatban; • Döntéshozatal minden olyan versennyel kapcsolatos kérdésben, amelyet a szabályzat nem fed le.
Játékvezetői Elnök	Az elnök egy (1) fő Játékvezetői Elnököt nevez ki. Feladatai: • A játékvezetői értekezlet és képzés vezetése a virtuális taekwondo eseményeken; • A játékvezetők, Játék Mester, bírók és ellenőrző személyzet beosztása.
Játék Mester	Egy (1) fő kerül kinevezésre az esemény hivatalos technológiai partnere képviselőjében. • A versenyen az MTDKSZ elnöke, főtitkára vagy versenyigazgatója nevezi ki. • Feladata a játék működésének biztosítása és a technikai folyamatok felügyelete



Versenybírók

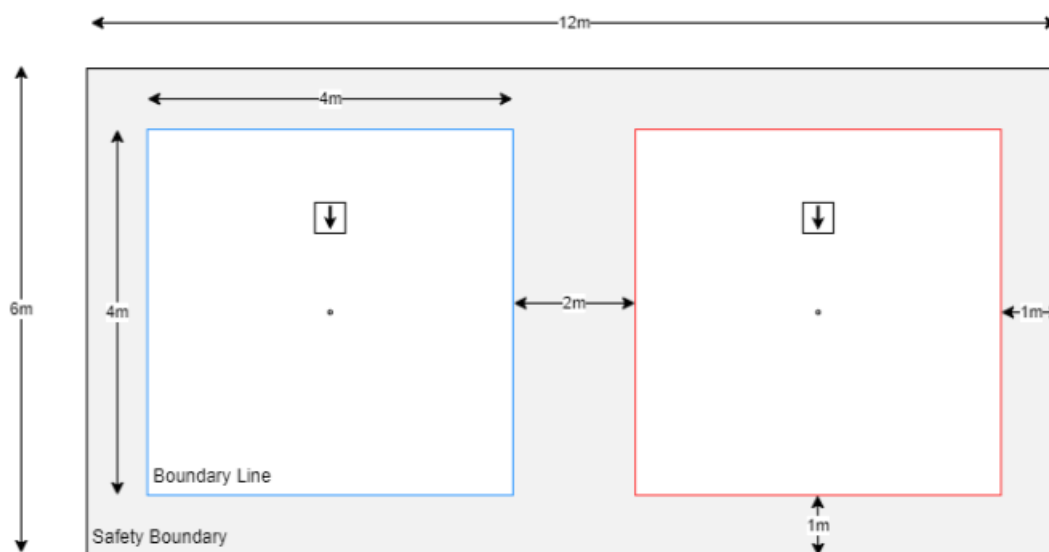
Pozíció	Szerepkör és felelősség
Főbíró	I. A GM-mel és a bírókkal együttműködve vezeti a mérkőzést; II. Érvényesíti a szabályokat a küzdőtéren, büntetéseket oszt ki; III. Megállítja/újraindítja a mérkőzést szükség esetén; IV. Felelős a versenyzők biztonságáért; V. Meghirdeti a mérkőzés győztesét.
Game Master (GM)	I. A bírókkal együtt irányítja a játékmenetet; II. Létrehozza a szobát és elindítja a mérkőzést; III. Ellenőrzi, hogy a megfelelő játékosok, megfelelő sorrendben (a „kék” csatlakozik először) lépnek be; IV. Kalibrálja a játékosokat a mérkőzés előtt és a menetek között; V. „Bírói Időkérés” -t aktivál, amikor a főbíró „kal-yeo” -t mond; VI. Figyeli az avatarok mozgását a játékban
Bírók	I. Ellenőrzik, hogy az érzékelők és VR headsetek megfelelően vannak-e rögzítve; II. Kezelik a versenyzők felszerelését a mérkőzések előtt és alatt; III. Beállítják a játékosok határait (ha ez korábban nem történt meg); IV. Segítenek a kalibrálásban és felszerelésbeállításokban; V. Figyelik a szabálytalan tevékenységeket (pl. „power” gomb megnyomása), és kézfelemeléssel jelzik; VI. Figyelik az avatarok mozgását – ha 3 másodpercig természetellenes mozgást tapasztalnak, azt jelzik; VII. Folyamatosan ellenőrzik a felszerelés állapotát, és rendellenesség esetén jelzést adnak. Egy (1) férfi és egy (1) női bíró külön az ellenőrző területre lesz beosztva



III. VERSENYTERÜLET ÉS TECHNOLÓGIA

A küzdőtér sík felületű, kiálló akadályoktól mentes kell legyen, és rugalmas, csúszásmentes tatamival borítva.

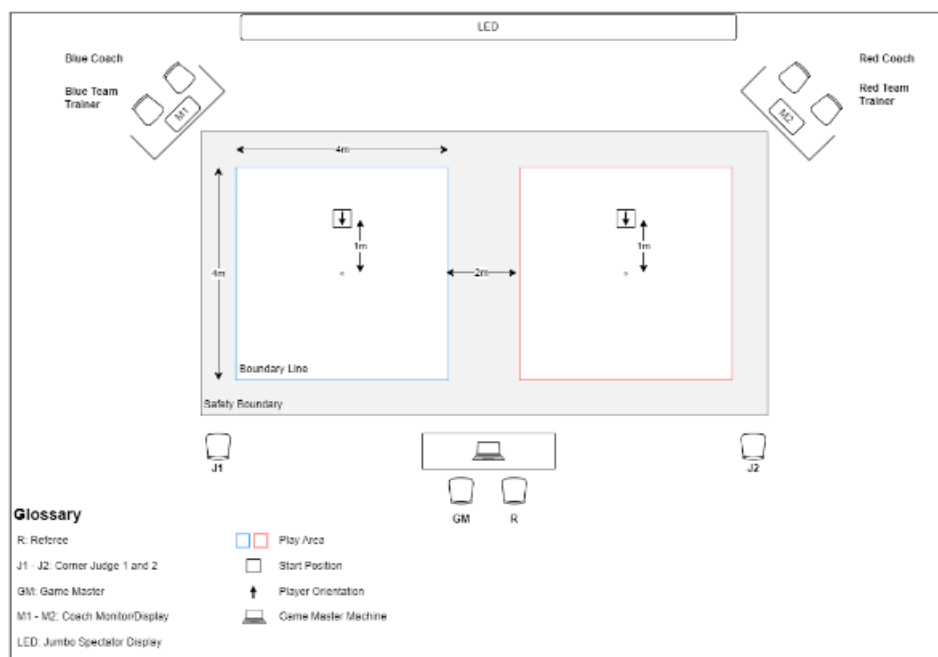
3.1 Tatami Méretei és Jellemzői



A tatami mérete egy játékos számára 4 méter $\times$ 4 méter, és az egyes tatamik között legalább 2 méter távolságot kell biztosítani. A kezdőpozíciót a játékos frontirányával ellentétes irányban, a tatami közepétől számított 1 méter távolságra kell elhelyezni. Ezt a kezdőpontot egy 0,25 méter $\times$ 0,25 méter méretű, fekete vagy sárga színű szegéllyel ellátott négyzet formájában kell megjelölni.



3.2 Küzdőtér Elrendezése



A küzdőtér elrendezését a versenyhelyszín adottságainak figyelembevételével kell kialakítani.

A mérkőzéseket egy főbíró, egy Játék Mester, valamint két bíró felügyeli. A Játék Mester konzol, a bírók, az edzők helye és a nézők számára biztosított kijelzők legalább 1 méter távolságra kell, hogy elhelyezkedjenek a tatamitól, a versenyzők biztonságának garantálása érdekében. A bírók és az edzők elhelyezését a helyszíni körülmények, valamint a médiaközvetítés és a sportprezentáció technikai igényei szerint szükség esetén módosítani lehet.



IV. VERSENY LEBONYOLÍTÁSÁNAK FOLYAMATA

4.1 Sorsolás

A verseny előtti napon sorsol a számítógép, amit publikálunk a honlapra vagy az esemény facebook oldalára.

4.2 A versenyt megelőző eljárások

4.2.1 A versenyzők kihívása

A versenyzőt háromszor szólítják, a mérkőzés tervezett kezdete előtt. Amennyiben egy versenyző a harmadik hívás után sem jelenik meg a sportolói váróteremben, úgy kizárásra kerül, és ezt a döntést hivatalosan kihirdetik.

4.2.2 Ellenőrzés

A hívás után a sportolók, a bírók segítségével, felhelyezik a szükséges felszerelést, beleértve az AXIS érzékelőket is. Ezután a sportoló versenyruháját és eszközeit a kijelölt felkészülési területen a főbíró ellenőrzi. Tilos minden olyan ruhadarab vagy kiegészítő használata, amely potenciálisan sérülést okozhat.

4.2.3 Végző előkészületek

Az ellenőrzést követően a sportolók az edzőjük kíséretében a kijelölt felkészülési területükre vonulnak. Az operátor a VR headseteket, melyekre az AXIS vevőegységek fel vannak szerelve, átadja a bírónak. A bírók belépnek a küzdőtérre, és segítik a versenyzőket az avatárjuk kiválasztásában.

Ezután a Játék Mester és a bírók elfoglalják kijelölt helyüket a küzdőtéren, és meghajolnak a nézők felé.



4.3 A verseny kezdete és menete

A Játék Mester jelzésére a főbíró felszólítja a sportolókat, hogy foglalják el kezdőpozíciójukat a saját tatamijukon a „Chung, Hong” vezényszóval. Mindkét versenyző belép a küzdőterre felhelyezett és bekapcsolt AXIS érzékelőkkel

A sportolók egymással szembefordulnak, és főbírói utasítására – „Cha-ryeot” (vigyázz) és „Kyeong-rye” (meghajlás) – álló meghajlást végeznek. Ezt követően a nézők felé fordulnak. A főbíró elfoglalja helyét a Játék Mester mellett, míg a bírók felhelyezik a VR headseteket a versenyzőkre, és segítenek a kalibrációs folyamatban. Miután a főbíró jelzi, hogy a sportolók megfelelően kalibráltak, a bírók elhagyják a tatamit.

A mérkőzést a Játék Mester indítja el, a sportolók pedig követik a játékbeli utasításokat: „Joon-bi” (felkészülni) és „Shi-jak” (rajt). Minden menet a „Shi-jak” vezényszóra indul, amelyet a Játék Mester indít el az adott menet kezdetekor.

Amennyiben technikai probléma vagy a főbíró döntése alapján megszakítás szükséges, a főbíró „Kal-yeo” (szünet) vezényszóval megállítja a mérkőzést. A küzdelem csak akkor folytatódhat, ha a főbíró kiadja a „Kye-sok” (folytatás) parancsot.

A menet végén a főbíró a „Keu-man” (állj) utasítással leállítja a mérkőzést, és a versenyzők visszatérnek kezdőpozíciójukra. A főbíró a győztes kihirdetését azzal jelzi, hogy felemeli a győztes oldalán lévő karját. **Ezzel egy időben a bírók a tatamira lépnek, leveszik a sportolókról a VR headseteket, majd a szünet alatt a kezdőponthoz állnak vissza, kezükben tartva az eszközöket.**

4.4 A verseny vége

Amennyiben egy sportoló megnyeri a mérkőzést, akár a menet lejárt előtt, akár az adott időtartam végén, úgy a mérkőzés hivatalosan befejezettnek tekintendő, még akkor is, ha a főbíró nem adott külön utasítást a „Keu-man” (állj) vezényszóval.



4.5 A verseny felfüggesztése

Amennyiben egy mérkőzést sérülés miatt meg kell szakítani, a főbíró az alábbi intézkedéseket alkalmazza:

- A főbíró „Kal-yeo” vezényszóval felfüggeszti a mérkőzést, és a Játék Mester azonnal leállítja a játékot.
- A főbíró lehetőséget biztosít a sérült versenyző számára, hogy legfeljebb egy (1) perc időtartamban elsősegélyt kapjon a hivatalos orvostól. Szükség esetén az orvos további időt kérhet, legfeljebb két (2) percig.
- Amennyiben a sérült versenyző nem képes folytatni a mérkőzést az egyperces időkeret letelte után, a játékvezető az ellenfelet nyilvánítja győztesnek.
- Amennyiben egyik sportoló sem tudja folytatni a küzdelmet egy (1) perc elteltével, a győztes az lesz, akinek a Health Bar-ja magasabb volt a megszakításkor. Ha ez a helyzet a második menet során fordul elő, a győztes a játékvezető döntése alapján az lesz, aki megnyerte az első menetet.
- Abban az esetben, ha a főbíró az orvos véleménye alapján úgy ítéli meg, hogy a sportoló folytathatja a mérkőzést, akkor „Kye-sok” vezényszóval engedélyezi a folytatást. Ha a versenyző ezt megtagadja, vagy továbbra sem képes talpra állni, a játékvezető leállítja a mérkőzést, és az ellenfelet nyilvánítja győztesnek.



V. PONTOZÁSI RENDSZER

A Virtual Taekwondo mérkőzés győztesét a Health Bar határozza meg. A Health Bar maximális értéke 1 000 Életpont (HP), amelyet az ellenfél sikeres ütései csökkentenek.

5.1 A győzelem feltételei

A győzelem feltételei egy menetben, illetve végül a mérkőzés megnyeréséhez a következők:

- Amikor egy versenyző HP-ja magasabb, mint az ellenfele a menet végén.
- Ha egy versenyző ugyanakkora HP-val (de nem teljes HP-val) rendelkezik, mint az ellenfele, de teljesíti az egyik olyan kritériumot, amely a győztest meghatározza (lásd: 5.1.1).
- Ha egy versenyző sikeresen legyőzi az ellenfelet még a menet időtartama alatt. Ehhez a versenyzőnek az ellenfél Health Bar-ját nullára kell csökkentenie.
- Ha egy versenyző megszerzi a két (2) menetpontot egy legjobb három (Best-of-3) mérkőzésben.

5.1.1 Döntetlenek

Ha mindkét versenyző ugyanannyi HP-val fejezi be a kört, azaz ugyanannyi kárt okoztak a másiknak, akkor a győztest a következő kritériumok alapján határozza meg a játék, sorrendben. Ha az első kritérium nem dönt, a következő kerül figyelembevételre és így tovább:

- Fejrúgás: Az a versenyző nyer, akinek több fejrúgása van.
- Rúgások: Az a versenyző nyer, akinek kevesebb rúgása volt.
- Utolsó találat: Az a versenyző nyer, aki az utolsó találatot adta.

5.2 Pontozás

A helyes pontozási területek vagy rúgási zónák a felsőtest és a fej.

- Rúgás: A fejre és a testre irányuló rúgások kárt okoznak a Health Bar HP-jában. A fejre mért sikeres rúgások több kárt okoznak, mint a testre mért rúgások.
- Ütés: Az ütésekkel nem lehet ponthoz jutni, tehát a versenyzők csak rúgásokkal szerezhetnek pontot.

A Health Bar HP-jának csökkenése az rúgások gyorsasága alapján történik. Különböző sebességű rúgások különböző mértékű kárt okoznak – Alacsony, Közepes és Magas gyorsaságúak. A nem elég gyors rúgásokkal nem okozható kár.



5.3 Stun

A Virtuális Taekwondo-ban a stun arra a helyzetre utal, amikor egy versenyző három (3) másodpercre megbénítja az ellenfelet. Az a versenyző, aki megbénult, védtelen lesz a támadásokkal szemben. Miután a stun idő letelt, a megbénult versenyző folytathatja a játékot a normál módon, feltéve, hogy van elég HP a Health Bar-jában.

5.3.1 Stun pont

Minden versenyző rendelkezik egy stun erősségi sávval, amelynek maximális értéke 500 stun pont. A valid stun pont területek megegyeznek a pontot érő rúgási zónákkal.

- I. Rúgás: A fejre és a testre irányuló rúgások stun pontokat szereznek és feltöltik a stun erősségi sávot. A fejre mért sikeres rúgások több stun pontot töltenek fel, mint a testre mért rúgások.
- II. Ütés: A testre irányuló ütésekkel stun pontokat lehet szerezni és feltölteni a stun erősségi sávot.

Amint a stun erősségi sáv eléri az 500 pontot, a következő sikeres ütés megbénítja az ellenfelet.

5.3.2 Blokkolás

A versenyző blokkolhat egy támadást. A blokkoláshoz a versenyző aktiválhatja az avatar alkarján elhelyezkedő pajzsokat a karok felemelésével. Ha a támadást sikeresen blokkolják, az ellenfél nem okoz kárt, és a védekező versenyző csökkenti az ellenfele stun pontjait.

5.4 Szünet

A Virtuális Taekwondo-ban a szünet akkor aktiválódik, amikor mindkét versenyző avatárja két (2) másodpercen keresztül közel van egymáshoz a játékban. Amint a szünet aktiválódik, a főbíró „Kal-yeo” vezényszóval megállítja a mérkőzést, és mindkét versenyzőnek vissza kell térnie a kezdőpontjukra. A mérkőzés akkor folytatódik, ha mindkét versenyző visszatért a kezdőpontjára, és a főbíró „Kye-sok” vezényszót adott.

5.5 Idő Kérés

A főbíró kérhet időt a Játék Mestertől, például technikai probléma esetén. A mérkőzés csak akkor folytatódhat, ha a főbíró megerősítette a Játék Mesternek. A Játék Mester újra elindítja a mérkőzést, és kiadja a játékbeli „Kye-sok (folytatás)” vezényszót.



5.5.1 Technikai Idő Kérés

Ezt az edző kérheti, hogy ellenőrizze, megfelelően működik-e az eszköz. A mérkőzés előtt a Főbíró minden edzőnek egy Technikai Idő Kérés kártyát ad, amelyet a mérkőzés során egyszer használhatnak.

A Technikai Idő kéréséhez az edző felemeli a kártyát, hogy jelezzen a játékvezetőnek, és a Játék Mester leállítja a játékot a főbíró „Kal-yeo” vezényszava után. A legközelebbi bíró az edzők területére megy, és begyűjti a kártyát az edzőtől.

A Technikai Idő Kérés alatt egy bíró és a GT ellenőrzik, hogy van-e technikai probléma. Ha problémát találnak, az eszközt kicserélik, és a mérkőzés onnan folytatódik, ahol az idő kérést a Játék Mester aktiválta. Ha a Technikai Idő kérést az első 10 másodpercben hívják, és probléma található, a Játék Mester nullázza a kört, és a mérkőzés onnan folytatódik.

Ha a Technikai Idő Kérés akkor történik, amikor és nem található probléma, akkor a játékos Gam-jeom büntetést kap.

VI. TILTOTT CSELEKEDETEK ÉS BÜNTETÉSEK

A főbíró büntetést („Gam-jeom”) szab ki, ha egy versenyző tiltott cselekedetet hajt végre. A tiltott cselekedetek listája ebben a cikkelyben kerül részletezésre. Ha a főbíró három (3) büntetést ad ki ugyanannak a versenyzőnek egy mérkőzés során, az érintett versenyzőt kizárják a mérkőzésből, és a főbíró az ellenfelet hirdeti ki győztesnek.

6.1 Tiltott cselekedetek

A következő cselekedetek tiltottak, és a főbíró által büntetés („Gam-jeom”) vagy azonnali diszkvalifikálással járhat értük.



6.1.1 Büntetéshez vezető cselekedetek

- I. Olyan nem megfelelő kísérletek, amelyek a mérkőzés kimenetelének megzavarását vagy befolyásolását célozzák, beleértve a szándékos beavatkozást a számítógép, a VR headset, a headset vezérlői vagy az AXIS eszközök működésébe, mint például:
 - VR headset „Power” gombjának megnyomása
 - A vezérlő „Home” vagy „Menu” gombjának megnyomása
 - Bármely AXIS csomópont kikapcsolása.
- II. Továbbá, ha a versenyző szándékosan megrongálja vagy módosítja a VR headsetet, az AXIS rendszert vagy más, a versenyhez kapcsolódó felszerelést – például:
 - Az AXIS vevő lecsatlakoztatása
 - A vevő kivezetésének eltávolítása a headsetből
 - A csomópontok pántjainak állítása „kal-yeo” nélkül
 - A VR headset átállítása „kal-yeo” nélkül –, szintén büntetést von maga után.
- III. Tilos továbbá a VR headset vagy a vezérlők szándékos elejtése
- IV. A kijelölt játéktér – amelyet a FOP és a headset határoz meg – elhagyása.
 - A versenyzőt akkor tekintjük a játékterről kilépettnak, ha egyik lába elhagyja a kijelölt küzdőteret.
- V. Tiltott a mérkőzés szándékos késleltetése
 - Támadási szándék nélküli időhúzás. A főbíró figyelmeztetést ad, ha a versenyző nem mutat támadási szándékot, és ha három másodpercen túl inaktivitás észlelhető, a „Gong-gyeok” vezényszót használja, majd figyelmezteti mindkét versenyzőt. Ha ez ismétlődik, mindkét versenyző büntetést kap.
 - Továbbá büntetés jár annak a versenyzőnek is, aki az időt próbálja kihúzni azáltal, hogy hátrál vagy elfut az ellenfél előtt.
 - A főbíró bünteti azt is, aki a játék megállítást kéri felszerelés beállítása céljából,
- VI. Ha a játékos „sijak” vagy „kye-sok” vezényszavak előtt mozog vagy támadást indít.
- VII. Minden olyan cselekedet is büntetést von maga után, amely bár nincs külön felsorolva, de a versenyigazgató vagy a főbíró megítélése szerint a verseny tisztaságát sérti, beleértve azokat a játékos által okozott hibákat is, amelyek versenyelőnyt biztosítanak.
- VIII. Ha egy Technikai Időkérést követően nem áll fenn technikai hiba, az is büntetést eredményez.



6.1.2 Diszkvalifikációhoz vezető cselekedetek

- I. Az ellenfél szándékos fizikai bántalmazása vagy megsebesítése
- II. Sportszerűtlen viselkedés, beleértve a bírói utasítások megtagadását, az eredmények vagy döntések elleni nem megfelelő tiltakozást, az ellenfél vagy az edző provokálását vagy sértegetését.
- III. A főbíró utasításának megtagadása mérkőzés végén, például nem vesz részt a győztes kihirdetésén
- IV. Személyes tárgy dobása a tatamira az eredménnyel szembeni elégedetlenség kifejezéseként.
- V. Nézőkkel való összetűzés, azok provokációja
- VI. Köz- vagy magántulajdon megrongálása
- VII. Bírói kar megvesztegetésének kísérlete
- VIII. Illetve minden olyan cselekedet, amelyet a versenyigazgató vagy a főbíró a verseny tisztaságát sértőnek ítélnék, beleértve a játékos által okozott hibákat is, amelyek nem szándékolt versenylőnyt biztosítanak.

6.2 Szankciók

6.2.1 Rendkívüli Fegyelmi Bizottság

Az elnök, a főtitkár vagy az esemény versenyigazgatója kérheti a helyszíni Rendkívüli Fegyelmi Bizottság összehívását, ha olyan nem megfelelő magatartás történik, amelyet edző, versenyző, hivatalos személy vagy bármely egyesület tagja követett el, és amely a sport hírnevét rontja.

A bizottság kivizsgálja az ügyet, és beidézheti az érintett személyeket az események tisztázása érdekében.

A bizottság mérlegeli az esetet, és eldönti, hogy szükséges-e fegyelmi intézkedés. A döntést azonnal nyilvánosságra hozzák. Ha szabályszegés történt, írásos döntést adnak ki, amely tartalmazza a tényeket, szabályokat, bizonyítékokat (pl. tanúvallomásokat), a kiszabott szankciót és annak indoklását. Ez a dokumentum a versenyigazgató jelentéséhez is csatolásra kerül.



6.2.2 Fegyelmi intézkedések

A Rendkívüli Fegyelmi Bizottság által kiszabott fegyelmi intézkedések a szabályszegés súlyossága szerint változhatnak, és az alábbiak lehetnek:

- Az érintett versenyző kizárása.
- Figyelmeztetés és hivatalos bocsánatkérésre kötelezés.
- Akkreditáció visszavonása.
- Kitiltás a verseny helyszínéről egy napra vagy a teljes bajnokság idejére.
- Az eredmények törlése.
- A mérkőzés eredményének és minden kapcsolódó érdem eltörlése.
- A WT ranglistapontok törlése, ha voltak ilyenek.

A Rendkívüli Fegyelmi Bizottság javaslatot tehet az MTDKSZ- nek, kezdeményezhet vizsgálatot, és ennek eredményeként további fegyelmi intézkedéseket rendelhet el az érintett(ek)el szemben.

Ezek az intézkedések – a már kiszabott szankciókon túl – magukban foglalhatják például a hosszabb távú eltiltást, életre szóló kizárást.