KOMMUNIKÁCIÓS ÉS MÉDIATÁJÉKOZTATÁSI SEGÉDLET

2026/2027

Készült: a Magyar Röplabda Szövetség Versenykiírásai, valamint az MRSZ és a Szerencsejáték Zrt. között megkötött szerződés alapján

III. verzió

Felelős: Bozóki Bence

2026. október 30.

Tartalom

1. Bevezetés 4
2. Jóhírnév megőrzése 5
3. Más által közölt tartalom felhasználása 6
4. Bajnokság név- és logóhasználata 7
4.1. Hivatalos névhasználat 7
4.2. Bajnokság hivatalos logójának használata 8
5. Kommunikációs és médiatájékoztatási előírások az MRSZ versenyrendszerében rendezett mérkőzésekre vonatkozóan (TippmixPro Extraliga, NB I Liga, Magyar Kupa) 9
5.1. Szezon előtti teendők 9
5.1.1. Hivatalos csapatfotó 9
5.1.2. Hivatalos vektorgrafikus logó 9
5.1.3. Hivatalos portréfotók 9
5.1.4. Új játékos vagy sportszakember 10
5.1.5. A Sportszervezet adatainak frissítése 10
5.2. Szezon közbeni teendők 11
5.2.1. Mérkőzés felvezető kommunikáció 11
5.2.2. Mérkőzés utáni kommunikáció 15
5.2.3. A Sportszervezet valamennyi mérkőzéssel kapcsolatos kötelezettségei 18
6. A szponzori együttműködéshez kapcsolódó kommunikációs és médiatájékoztatási előírások 22
7. Teljesítésigazolás 25
8. A hunvolley.tv weboldalon élőben közvetített versenysorozatok mérkőzéseire vonatkozó előírások 26
8.1. Közvetítések technikai paraméterei: 27
8.2. Mérkőzés előtti teendők 27

9. A hunvolley.tv weboldalon élőben közvetített versenysorozatok mérkőzéseire vonatkozó szponzori és reklámmegjelenési előírások 28
9.1. Megjelenési lehetőségek és időtartamok 28
9.2. Reklám megjelenés MRSZ-finanszírozás esetén 28
9.3. Reklámmegjelenés Sportszervezeti finanszírozás esetén 29
9.4. Megjelenési elemek 31
9.4.1. Kötelező elemek 31
9.4.2. Reklámelemek 31
9.5. Reklámelemek feltöltése 35

1. Bevezetés

A jelen segédlet a Magyar Röplabda Szövetség (a továbbiakban: MRSZ) által szervezett legmagasabb osztályú hazai bajnokságok – a TippmixPro Női Extraliga, a TippmixPro Férfi Extraliga, a Női NB I Liga és a Férfi NB I Liga – valamint a női és férfi Magyar Kupa (az előbb említett bajnokságok és kupák továbbiakban: Versenysorozatok) egységes arculatának kialakítását, marketingértékének növelését, valamint a szurkolói és szponzori igények minél magasabb szintű kiszolgálását támogatja.

A 2026/2027-es szezonban a Szerencsejáték Zrt. a Magyar Röplabda Szövetség stratégiai partnere, ezért a jelen dokumentumban foglalt előírások és iránymutatások a partner által megfogalmazott elvárások figyelembevételével készültek.
A jelen segédlet előírásai a Magyar Kupa mérkőzéseire is kiterjednek. A Magyar Kupában résztvevő sportszervezetekre a jelen segédlet rendelkezései minden esetben a saját bajnoki osztályukra irányadó előírások szerint alkalmazandók.

A Sportszervezetek nyilatkozata

A nevezést benyújtó Sportszervezet a nevezés benyújtásával egyidejűleg kifejezetten nyilatkozik arról, hogy a jelen Kommunikációs és Médiatájékoztatási Segédlet tartalmát megismerte, az abban foglalt rendelkezéseket elfogadja, továbbá azok betartását és betartatását magára nézve kötelezőnek ismeri el.

Kapcsolattartás

A jelen segédletben foglaltak teljesítésével összefüggő kapcsolattartás a felek között elektronikus levelezés útján történik.

2. Jóhírnév megőrzése

A Sportszervezetek kötelesek tevékenységük során mindent megtenni a Magyar Röplabda Szövetség, a röplabdasport, a Versenysorozatok szponzorai, valamint a többi Sportszervezet jó hírnevének megőrzése érdekében, a jelen Kommunikációs és Médiatájékoztatási Segédletben foglalt rendelkezések betartása mellett.

A Sportszervezetek alkalmazásában vagy megbízásában álló személyek a jó hírnév megőrzése érdekében nem tehetnek a nyilvánosság előtt olyan nyilatkozatot, amely alkalmas a Versenysorozatok szponzorainak, a játékvezetésnek, az MRSZ vezetésének vagy szervezetének, illetve más Sportszervezetnek a negatív színben történő feltüntetésére.

3. Más által közölt tartalom felhasználása

Más személy vagy szervezet által közzétett tartalom átvétele vagy felhasználása esetén az átvevő Sportszervezet köteles valamennyi kommunikációs felületén egyértelműen feltüntetni a tartalom forrását.

Amennyiben a Sportszervezet saját kommunikációs csatornáin – így különösen hivatalos weboldalán vagy közösségimédia-felületein – az MRSZ, illetve más Sportszervezet által készített vagy közzétett képet és/vagy videófelvételt használ fel, köteles forrásként az MRSZ-t (HUNVOLLEY), illetve az érintett Sportszervezetet feltüntetni.

4. Bajnokság név- és logóhasználata

4.1. Hivatalos névhasználat

a) Az MRSZ által szervezett legmagasabb osztályú női és férfibajnokságok hivatalos névadó szponzora a Szerencsejáték Zrt., így a hivatalos elnevezésük:

- **TippmixPro Női Extraliga**
- **TippmixPro Férfi Extraliga**

Az elsőosztályú bajnokságok hivatalos elnevezése:

- **Női NB I Liga**
- **Férfi NB I Liga**

b) A Sportszervezet köteles a Versenysorozatok hivatalos elnevezéseként kizárólag a **TippmixPro Női Extraliga**, a **TippmixPro Férfi Extraliga, a Női NB I Liga, a Férfi NB I Liga és a Magyar Kupa** megnevezést használni. A névhasználat kizárólag kommunikációs és marketing célokra korlátozódik.

c) A Sportszervezet a 4.1-es pont a) alpontjában való elnevezést köteles minden kommunikációs és megjelenési felületen teljes terjedelemben és változtatás nélkül alkalmazni, ideértve különösen, de nem kizárólagosan az alábbiakat:

1. **online felületek:**

weboldalak, közösségi média platformok, kreatívok és grafikák, digitális hírlevelek, online sajtóközlemények, bannerek, applikációk;

2. **offline felületek:**

nyomtatott kiadványok, műsorfüzetek, mérkőzések helyszínén elhelyezett vizuális elemek és eseményeken használt dekorációk;

3. **kommunikációs megjelenések:**

a mérkőzéseken közreműködő helyi műsorközlők és szpíkerek bemondásai, hivatalos képviselők nyilatkozatai, sajtótájékoztatók, interjúk, médiamegjelenések során.

4.2. Bajnokság hivatalos logójának használata

Adott Versenysorozatban induló Sportszervezet köteles minden esetben, minden kommunikációs és megjelenési felületen a **TippmixPro Női Extraliga**, a **TippmixPro Férfi Extraliga**, a **Női NB I Liga,** a **Férfi NB I Liga** vagy a **Magyar Kupa** hivatalos logóját használni, **amelyek megtalálhatóak a One Drive Marketing felületén.**

5. Kommunikációs és médiatájékoztatási előírások az MRSZ versenyrendszerében rendezett mérkőzésekre vonatkozóan (TippmixPro Extraliga, NB I Liga, Magyar Kupa)

5.1. Szezon előtti teendők

Az alábbi dokumentumokat, képeket és adatokat a Sportszervezet köteles a bajnoki szezon kezdete előtt, de legkésőbb **2026. október 6**-ig feltölteni az **MRSZ által megosztott OneDrive Marketing felületre**:

5.1.1. Hivatalos csapatfotó

Jó minőségű, a csapat játékosait, stábtagjait és vezetőit egyaránt bemutató, a Sportszervezet hivatalos versenymezében, illetve versenyfelszerelésében készült csapatfotó.

Formai követelmények:

- felbontás: legalább 1920 × 1080 képpont;
- képarány: 16:9.

5.1.2. Hivatalos vektorgrafikus logó

A Versenysorozatba benevezett valamennyi Sportszervezet, illetve csapat hivatalos logója.

Formai követelmények:

- színváltozatok: színes, fekete és fehér;
- fájlformátum és méret: a logót mindhárom színváltozatban vektorgrafikus formátumban, továbbá 100 × 100 képpontos méretben is fel kell tölteni, összesen hat fájlban.

5.1.3. Hivatalos portréfotók

Jó minőségű, a csapat játékosait és stábtagjait egyenként bemutató, a Sportszervezet hivatalos versenymezében, illetve versenyfelszerelésében készült portréfotók.

Formai követelmények:

- felbontás: legalább 1080 × 1920 képpont;
- képarány: 9:16;
- pozicionálás: a képen szereplő személynek deréktól felfelé teljes egészében láthatónak kell lennie;
- képfeldolgozás: a fénykép kizárólag retusálható, egyéb grafikai elemet nem tartalmazhat.

5.1.4. Új játékos vagy sportszakember

Amennyiben a Sportszervezet kerete a szezon első mérkőzését követően új játékossal vagy sportszakemberrel bővül, a Sportszervezet köteles az érintett személy portréfotóját a jelen pont c) alpontjában meghatározott követelmények szerint elkészíteni.

A portréfotót az érintett személlyel történő megállapodástól vagy a szerződés megkötésétől számított **72 órán belül meg kell küldeni a backoffice@hunvolley.hu e-mail-címre,** a felületen feltüntetett csapatkód megjelölésével, **továbbá fel kell tölteni az MRSZ által megosztott OneDrive Marketing felületre**.

5.1.5. A Sportszervezet adatainak frissítése

A Sportszervezet köteles a Back Office rendszer 11. számú, „Sportszervezet/Saját” menüpontjában feltölteni, illetve szükség szerint frissíteni az alábbi adatokat:

- e-mail-cím vagy e-mail-címek (több e-mail-cím megadása esetén azokat pontosvesszővel kell elválasztani);
- hivatalos weboldal;
- Facebook-oldal;
- Instagram-oldal;
- YouTube-csatorna.

Az adatokban bekövetkező változást a Sportszervezet köteles haladéktalanul átvezetni a rendszerben. A Sportszervezet köteles továbbá szükség szerint frissíteni a hivatalos csapatfotót és a logót is.

Csapatkód a publikus felületen (példa):

5.2. Szezon közbeni teendők

5.2.1. Mérkőzés felvezető kommunikáció

Alapelvek:

- A mérkőzést megelőző kommunikáció során a csapat játékosai és vezetőedzője kizárólag sajtófal előtt tehetnek nyilatkozatot a média képviselői - ideértve a klub saját sajtómunkatársait is - részére.
- Ez alól kivételt képeznek a **Női NB I Liga** és a **Férfi NB I Liga** mérkőzései, amennyiben a mérkőzés helyszínén nem áll rendelkezésre sajtófal. Ebben az esetben az 5.2.2. pont a) alpontjának „Formai követelmények” című része 2. pontjában foglaltak szerint kell eljárni.
- A Sportszervezet köteles a mérkőzést felvezető kommunikációhoz kapcsolódó bejegyzésekben megjelölni az ellenfél Sportszervezet, valamint az MRSZ hivatalos Facebook- és Instagram-oldalát (HUNVOLLEY).

Felvezető videó

A Sportszervezet köteles a mérkőzés kezdete előtt legalább **24 órával felvezető videót közzétenni** a hivatalos Facebook- és Instagram-oldalán, a Szerencsejáték Zrt. által biztosított logó (TippmixPro) feltüntetésével valamennyi Versenysorozatban.

Formai követelmények:

1. A Szerencsejáték Zrt. által biztosított logót (TippmixPro) a nyilatkozó személy mögött elhelyezett sajtófalon vagy plexifalon, jól látható módon kell megjelennie, az alábbi példa szerinti elrendezésben:

A sajtófalnak vagy a plexifalnak minden esetben jól láthatóan és megfelelő közelségben kell megjelennie; kizárólag távoli háttérelemként történő feltüntetése nem megengedett.

2. Sajtófal vagy plexifal hiányában a Szerencsejáték Zrt. által biztosított digitális logójának (TippmixPro) a videó teljes időtartama alatt, jól látható módon kell megjelennie, az alábbi példa szerinti elrendezésben:

A Szerencsejáték Zrt. által biztosított logót (TippmixPro) úgy kell elhelyezni a videóban, hogy az a közzétételt követően is teljes egészében látható maradjon, és azt a közösségimédia-felület kezelőfelületének elemei ne takarják el.

3. **A Női NB I Ligában** vagy a **Férfi NB I Ligában** szereplő, sajtófallal nem rendelkező Sportszervezetek kötelesek a felvezető kommunikáció során az 5.2.2. pont a) alpontjának „Formai követelmények” című része 2. pontjában foglaltak szerint eljárni.
4. **A felvezető videó kiváltható** a mérkőzés kezdete előtti egy órán belül megkezdett, legalább 30 másodperc hosszúságú élő videó közzétételével. Az élő videó műfaja szabadon választható, ugyanakkor annak igényes kivitelben kell bemutatnia a mérkőzésre készülő és bemelegítő csapatok hangulatát, valamint a mérkőzés előtti helyszíni körülményeket.

A nyilatkozatokat minden esetben sportszerű módon kell megtenni.

Az interjút magyar nyelven kell rögzíteni. Amennyiben az interjú nem magyar nyelven készül, azt magyar nyelvű felirattal kell ellátni.

a) Felvezető grafika

A Sportszervezet köteles a mérkőzést felvezető grafikát közzétenni a klub hivatalos Facebook- és Instagram-oldalán valamennyi Versenysorozatban. A grafikán jól látható módon fel kell tüntetni az adott Versenysorozat hivatalos logóját, valamint a Szerencsejáték Zrt. által biztosított logót (TippmixPro).

Formai követelmény:

- a grafika felbontása: 1080 × 1080 vagy 1080 × 1350 képpont;
- a Szerencsejáték Zrt. által biztosított logó (TippmixPro) szélessége legalább 180 képpont és a logó felbontása 300 dpi.

A Szerencsejáték Zrt. által biztosított logót (TippmixPro) a grafikán önálló arculati elemként, jól látható módon kell feltüntetni. Nem minősül megfelelő teljesítésnek, ha a logó kizárólag a játékos mezén vagy egyéb ruházatán jelenik meg.

b) Tiszta játék ceremónia

Minden hazai mérkőzést megelőzően kötelező lebonyolítani a „Tiszta játék” ceremóniát.

A mérkőzés előtti bevonulás során a szervező Sportszervezet kijelölt munkatársa köteles a pályán, a hálótartó oszlop előtt elhelyezni a „Tiszta játék” roll-upot, a televíziós közvetítés főkamerájának pozícióját figyelembe véve valamennyi Versenysorozatban.

A játékosok bemutatását megelőzően, a ceremónia részeként a helyi műsorközlő köteles felolvasni az alábbi szöveget:

„Tisztelt Szurkolók! A …… (hazai csapat neve) és a ..…. (vendégcsapat neve) csapatok, valamint a magyar sport kiemelt támogatója, a Szerencsejáték Zrt. elkötelezettek a fair play szellemisége, a sportszerű küzdelem, a játékosok, sportvezetők és szurkolók iránti feltétel nélküli tisztelet, valamint a sport írott és íratlan szabályai mellett. Legyen tiszta a játék! Legyen nemes a küzdelem!”

A „Tiszta játék” ceremónia szövegének felolvasására kizárólag 18. életévét betöltött személy jogosult.

5.2.2. Mérkőzés utáni kommunikáció

A Sportszervezet kötelezettségei minden mérkőzéssel kapcsolatosan:

a) Mérkőzés utáni grafika

A mérkőzés végeredményéről szóló tájékoztató grafika közzététele a klub hivatalos Facebook- és Instagram-oldalán valamennyi Versenysorozatban, a Versenysorozat hivatalos logójának, valamint a Szerencsejáték Zrt. által biztosított logónak (TippmixPro) a feltüntetésével.

Formai követelmény:

- a grafika felbontása: 1080 × 1080 vagy 1080 × 1350 képpont;
- a Szerencsejáték Zrt. által biztosított logó (TippmixPro) szélessége legalább 180 képpont és a logó felbontása 300 dpi.

A Szerencsejáték Zrt. által biztosított logót (TippmixPro) a grafikán önálló arculati elemként, jól látható módon kell feltüntetni. Nem minősül megfelelő teljesítésnek, ha a logó kizárólag a játékos mezén vagy egyéb ruházatán jelenik meg.

b) Mérkőzés utáni interjú

- A hazai csapat köteles a mérkőzést követően a **hazai csapat vezetőedzőjével és egy játékosával értékelő interjút készíteni valamennyi Versenysorozatban szereplő csapatnak**. Az interjút főszabály szerint a sajtófal előtt, videós vagy képi-szöveges formában kell elkészíteni.
- A **Női NB I Ligában** és a **Férfi NB I Ligában** szereplő, sajtófallal nem rendelkező Sportszervezetek a mérkőzés utáni kommunikációs kötelezettségüket az alábbi két mód valamelyikén teljesíthetik:
  1. A **hazai csapat vezetőedzőjével és egy játékosával értékelő interjút készítenek**, amelyet a mérkőzés befejezésétől számított **legfeljebb egy órán belül** közzétesznek a klub hivatalos Facebook- és Instagram-oldalán. Ebben az esetben a **Szerencsejáték Zrt. által biztosított logót (TippmixPro) digitális formában, a videó teljes időtartama alatt, jól látható módon kell megjelennie.**
  2. A videós interjú kiváltható a Sportszervezet hivatalos weboldalán közzétett, mérkőzés utáni írásos tájékoztatóval vagy tudósítással, amelyben a csapat vezetőedzője és egy játékosa is megszólal. Emellett a Sportszervezet köteles a közösségimédia-felületein egy fényképes-szöveges grafikát közzétenni, a Versenysorozat hivatalos logójának, valamint a Szerencsejáték Zrt. által biztosított logónak a feltüntetésével.
- Az elkészült tartalmat a mérkőzés befejezésétől számított legfeljebb **egy órán belül közzé kell tenni** a klub hivatalos Facebook- és Instagram-oldalán, a Szerencsejáték Zrt. által biztosított logó (TippmixPro) feltüntetésével.
- A vendégcsapat számára a vezetőedző nyilatkozatának képi-szöveges formában történő közzététele a mérkőzést követően a klub közösségi médiafelületein opcionális.

Formai követelmények:

Megegyezik az 5.2.1-es pont a) alpontjának 1-2. részével

A vezetőedző és a játékos nyilatkozatának a saját csapatának mérkőzésen nyújtott teljesítményére és az elért eredményre kell vonatkoznia. A nyilatkozatokat minden esetben sportszerű módon kell megtenni.

Az interjút magyar nyelven kell rögzíteni. Amennyiben az interjú nem magyar nyelven készül, azt magyar nyelvű felirattal kell ellátni.

5.2.3. A Sportszervezet valamennyi mérkőzéssel kapcsolatos kötelezettségei

A Sportszervezetet minden mérkőzéssel összefüggésben az alábbi kötelezettségek terhelik:

a) Hivatalos fotós-, videós- és közösségimédia-munkatárs

Minden hazai rendezésű mérkőzésen a hivatalos fotós, videós, illetve közösségimédia-munkatárs köteles viselni az MRSZ által biztosított, kizárólag szponzori logóval ellátott fotósmellényt.

b) Fotófeltöltés

1. A szervező Sportszervezet köteles a Fotófeltöltési szabályzatban meghatározottak szerint, legkésőbb a mérkőzés második játszmájának kezdetéig feltölteni az MRSZ által üzemeltetett informatikai infrastruktúrára, az FTP-szerverre **5 darab, jó minőségű akciófotót.**
2. A szervező Sportszervezet köteles minden mérkőzés befejezésétől számított **60 percen belül**, a Fotófeltöltési szabályzatban meghatározottak szerint, **15 darab, a mérkőzés hangulatát bemutató, jó minőségű fényképet feltölteni** az MRSZ által üzemeltetett FTP-szerverre.

A feltöltött fényképeknek a hazai és a vendégcsapatot egyaránt be kell mutatniuk.

3. A Sportszervezet köteles **a hazai mérkőzést követő napon** a hivatalos Facebook-oldalán **legalább 30**, a hivatalos Instagram-oldalán pedig legalább **10 jó minőségű fényképből álló képválogatást vagy galériát közzétenni**, a vendégcsapat hivatalos oldalának megjelölésével.

A feltöltött fényképeknek a mérkőzés és a küzdelem hangulatát kell bemutatniuk.

Az FTP-szerver használatához szükséges belépési adatokat az MRSZ informatikai munkatársai bocsátják a Sportszervezetek rendelkezésére. Amennyiben a Sportszervezet nem rendelkezik a szükséges belépési adatokkal, köteles erről tájékoztatni az MRSZ illetékes munkatársait.

A mérkőzésen készült fényképeket a szervező Sportszervezet térítés- és jogdíjmentesen, szabad felhasználásra bocsátja az MRSZ, valamint az MRSZ szponzorai – így különösen a Szerencsejáték Zrt. – részére.

c) Interjúk

1. A **mérkőzésen részt vevő Sportszervezetek vezetőedzőjének, valamint Sportszervezetenként három, előzetesen kijelölt játékosnak** a mérkőzés befejezését követő **15 percen belül a média képviselőinek rendelkezésére kell állnia** a mérkőzés helyszínén, amennyiben a média képviselője erre vonatkozó igényét a csapat felé jelzi.
2. A Sportszervezet köteles tájékoztatni a sajtó képviselőit a mérkőzésre kijelölt interjúalanyok személyéről, továbbá segítséget nyújtani az interjúk elkészítéséhez.
3. A Sportszervezet játékosai és vezetői a Versenysorozattal vagy a Sportszervezet működésével összefüggésben kizárólag a Versenysorozathoz, vagy a saját Sportszervezetükhöz kapcsolódó, a Marketing Segédlet előírásainak megfelelő ruházatban tehetnek nyilatkozatot.
4. Mérkőzést követő interjú kizárólag az **MRSZ Marketing Segédletében foglaltak alapján jóváhagyott sajtófal előtt** rögzíthető, az 5.2.2-es pont b) alpontjában meghatározott kivételekkel.

A ruházatnak a Sportszervezet és a Versenysorozat márkamegjelenését kell erősítenie. A ruházaton kizárólag a Sportszervezet, a Versenysorozat szponzorai, valamint a Sportszervezet szponzorai arculati elemei jelenhetnek meg.

A ruházat gyártójának márkajelzése nem minősül tiltott megjelenésnek.
Más Sportszervezet logójának vagy egyéb arculati elemének megjelenítése kifejezetten tilos.

Kimondottan tiltott megjelenés más Sportszervezet logója és ábrázolása.

d) Összefoglaló videó

1. A **TippmixPro Női Extraligában** és a **TippmixPro Férfi Extraligában** szereplő Sportszervezetek kötelesek **a hazai mérkőzést követő napon** a mérkőzésről készült, **60–120 másodperc hosszúságú összefoglaló videót közzétenni** a hivatalos közösségimédia-felületeiken, a vendégcsapat hivatalos oldalának megjelölésével, valamint az MRSZ hivatalos közösségi média felületeinek (Facebook, Instagram) közreműködtetésével (collaboration).
2. A 60–120 másodperces mérkőzés-összefoglaló bejegyzésként való közzététele **kiváltható három, egyenként 10–20 másodperces videóval** is, szintén bejegyzés formájában. A videóknak intenzív, látványos labdameneteket kell bemutatniuk. Közzétételük a mérkőzés kezdetétől megkezdhető, mindhárom videót legkésőbb a mérkőzést követő napon kell megosztani a sportszervezet hivatalos Facebook- és Instagram-oldalán. TikTokon és YouTube-on a közzététel ajánlott. Mindhárom videónál meg kell jelölni a vendégcsapat hivatalos oldalát, az **Instagram-bejegyzésnél pedig az MRSZ hivatalos oldalát (@hunvolley) társszerzőként (collaboration) kell meghívni.**

A fenti videók alapkövetelménye, hogy minőséget sugározzanak, a pálya mellől vagy mögül, a labdát követve, a labdameneten belüli akciókat dinamikusan mutassa be, valamint a jelenthez illő, zenével legyenek ellátva.

e) Facebook-esemény létrehozása

1. A Sportszervezet köteles hivatalos Facebook-eseményt létrehozni valamennyi hazai rendezésű TippmixPro Női Extraliga-, TippmixPro Férfi Extraliga- és Magyar Kupa-mérkőzéséhez, a Magyar Kupa négyes döntőjének kivételével, továbbá a CEV és a MEVZA által szervezett, a klub hazai rendezésű nemzetközi mérkőzéseihez.

A Facebook-eseményt legkésőbb a mérkőzést megelőző tizedik (10.) napig kell létrehozni.

2. A Sportszervezet a nemzeti Versenysorozatok mérkőzéseihez létrehozott Facebook-eseményekhez társszervezőként hozzáadja az MRSZ hivatalos Facebook-oldalát (HUNVOLLEY), valamint az ellenfél csapatának hivatalos oldalát.

   Az ellenfél Sportszervezet köteles a társszervezői felkérést elfogadni.

3. A hazai csapatként eljáró, szervező Sportszervezet köteles a Facebook-eseményben feltüntetni legalább az alábbi információkat:
   - jegyinformációk, ideértve különösen a jegypénztár nyitvatartását, a jegyárakat, valamint – online jegyértékesítés esetén – a jegyvásárlási felület elérhetőségét;
   - a beléptetésre vonatkozó információk, továbbá az esetleges egyedi körülmények és szabályok;
   - a közvetítésre vonatkozó információk, ideértve az MRT (Magyar Rádió és Televízió) vagy a Hunvolley.tv közvetítési linkjét.

4. Amennyiben a Női NB I Ligában vagy a Férfi NB I Ligában szereplő Sportszervezet hazai mérkőzéséhez Facebook-eseményt kíván létrehozni, arra az a)-c) alpontokban foglalt rendelkezések megfelelően irányadók.

6. A szponzori együttműködéshez kapcsolódó kommunikációs és médiatájékoztatási előírások

a) PR cikkek

A Sportszervezet köteles a Szerencsejáték Zrt. eseményeihez, marketingakcióihoz vagy kommunikációs tevékenységéhez kapcsolódó PR-cikket közzétenni a klub hivatalos weboldalának nyitóoldalán, valamint hivatalos közösségimédia-felületein, évente legfeljebb hat alkalommal.

b) Kitelepülés

A Sportszervezet évente legfeljebb hat alkalommal biztosít lehetőséget a Szerencsejáték Zrt. részére, hogy a klub hazai mérkőzésein értékesítési és promóciós céllal kitelepüljön. A kitelepülés formáját, helyszínét és időpontját a felek előzetesen egyeztetik.

A Sportszervezet továbbá lehetőséget biztosít a Szerencsejáték Zrt. állandó vagy időszakos megjelenésére a sportlétesítmény közösségi tereiben, így különösen plakát, fotófal vagy egyéb promóciós eszköz elhelyezésével.

c) Online megjelenés

1. A Sportszervezet köteles a Szerencsejáték Zrt. által biztosított bannert folyamatosan megjeleníteni a klub hivatalos weboldalának nyitóoldalán és tartalmi aloldalain.
2. A Sportszervezet köteles a Szerencsejáték Zrt. logóját a klub hivatalos weboldalán, a kiemelt támogatók között feltüntetni.
3. A Sportszervezet köteles folyamatos megjelenési lehetőséget biztosítani a Szerencsejáték Zrt. számára a klub hivatalos Facebook- és Instagram-oldalán.
4. A Szerencsejáték Zrt. jogosult a Sportszervezet nevének, rövidített nevének, logójának, valamint a Sportszervezethez kapcsolódó fényképeknek és videófelvételeknek a felhasználására és szerkesztett formában történő közzétételére saját hivatalos közösségimédia-felületein, alkalmazásaiban és weboldalain, ideértve a termék- és hírkommunikációs célú felhasználást is.
5. A Sportszervezet lehetővé teszi a Szerencsejáték Zrt. számára, hogy előzetesen egyeztetett módon saját médiaanyagot készítsen a Sportszervezet játékosainak és vezetőedzőjének közreműködésével. A médiaanyag elkészítéséhez szükséges technikai

felszerelést és stábot a Szerencsejáték Zrt. biztosítja. A Szerencsejáték Zrt. jogosult az elkészült tartalmakat saját hivatalos kommunikációs felületein közzétenni.

6. A Sportszervezet köteles a Szerencsejáték Zrt. időszakos kampányaihoz kapcsolódóan, előzetesen egyeztetett időtartamra pop-up banner megjelenését biztosítani a klub hivatalos weboldalán.
7. A Sportszervezet évente legfeljebb négy alkalommal lehetőséget biztosít közreműködői, közös bejegyzések közzétételére a klub és a Szerencsejáték Zrt. hivatalos közösségimédia-felületein.
8. Amennyiben a Sportszervezet valamely játékosát az adott hónap legjobb játékosának választják, a Sportszervezet köteles az erről szóló hivatalos tartalmat saját közösségimédia-felületein közzétenni vagy megosztani.

d) Grafikai megjelenés

A Sportszervezet köteles a Szerencsejáték Zrt. által biztosított logót és egyéb arculati elemeket – a felek által előzetesen egyeztetett módon – megjeleníteni a klub mérkőzéseihez és egyéb sporteseményeihez kapcsolódó valamennyi online és offline marketingkommunikációs anyagán, illetve grafikai felületén.

E kötelezettség különösen a mérkőzést beharangozó és a végeredményt közlő bejegyzésekre, valamint a belépőjegyekre és a bérletekre terjed ki.

e) Promóciós megjelenés

1. A Sportszervezet évente legalább hat alkalommal lehetőséget biztosít arra, hogy a Szerencsejáték Zrt. által szervezett promóció keretében, a klub hazai mérkőzésein a nézők részére termékek népszerűsítését vagy kampányok kommunikációját szolgáló szóróajándékokat, illetve ajándéktárgyakat osszanak ki.
2. A Sportszervezet és a Szövetség a Szerencsejáték Zrt. kampányainak online támogatása érdekében köteles a Szerencsejáték Zrt. által biztosított kreatív anyagokat saját hivatalos közösségimédia-felületein közzétenni, havonta legfeljebb két alkalommal.

f) Kiadványok

A Sportszervezet köteles a Szerencsejáték Zrt. egy teljes oldalas (1/1) hirdetését elhelyezni az egyesület valamennyi nyomtatott kiadványában és műsorfüzetében.

g) Jegy, bérlet, karszalag

A Sportszervezet köteles a Szerencsejáték Zrt. részére minden hazai mérkőzésre 20 darab nézőtéri, valamint 10 darab VIP-belépőjegyet biztosítani, a felek által előzetesen egyeztetett módon.

h) Játékosok

A Sportszervezet évente legfeljebb hat alkalommal köteles lehetőséget biztosítani arra, hogy a klub két legnépszerűbb játékosa a Szerencsejáték Zrt. promóciós vagy reklámcélú tevékenységében közreműködjön, a felek által előzetesen egyeztetett módon.

7. Teljesítésigazolás

A Sportszervezet köteles **minden hazai mérkőzést követően** igazolni a mérkőzés lebonyolításához és kommunikációjához kapcsolódó előírások, valamint a „Tiszta játék” ceremónia teljesítését. Az igazolást az adott mérkőzésen készült, a mérkőzés egyértelmű beazonosítására alkalmas fényképekkel, a Szerencsejáték Zrt. által biztosított teljesítésigazolási sablonban meghatározottak szerint kell benyújtani.

A **vendégként** lejátszott mérkőzések esetében a Sportszervezet **kizárólag a mérkőzés kommunikációjához kapcsolódó előírások teljesítését köteles igazolni**.

A Sportszervezet köteles a hiánytalanul kitöltött teljesítésigazolást a mérkőzés befejezésétől számított **48 órán belül feltölteni a Szerencsejáték Zrt. által megjelölt felületre**.

8. A hunvolley.tv weboldalon élőben közvetített versenysorozatok mérkőzéseire vonatkozó előírások

A Magyar Röplabda Szövetség célja, hogy a legmagasabb osztályú női és férfibajnokságok, valamint a Magyar Kupa mérkőzéseinek élő közvetítései egységes online platformon jelenjenek meg.

Azon Sportszervezetek számára, amelyek mérkőzéseiket jelenleg saját médiacsatornájukon közvetítik, a szükséges technikai és tartalmi követelmények teljesítése esetén lehetőség nyílik arra, hogy élő közvetítéseik az MRSZ online felületén is megjelenjenek. Ezáltal a közvetítések szélesebb nézőközönséghez és a röplabda iránt érdeklődő szurkolók nagyobb köréhez juthatnak el.

A **TippmixPro Női Extraliga** és a **TippmixPro Férfi Extraliga** mérkőzéseinek közvetítési jogaival rendelkező Duna Médiaszolgáltató Nonprofit Zrt. által műsorra nem tűzött mérkőzések közvetítéséhez a Sportszervezet köteles az MRSZ-től előzetes engedélyét kérni. Az engedélykérelmet a bajnoki szezon kezdete előtt, a **hunvolleytv@hunvolley.hu e-mail-címre kell megküldeni**, a közvetítési platform és a Sportszervezet saját médiacsatornája elérhetőségének megjelölésével.

A saját médiacsatornán közvetített mérkőzések esetében a Sportszervezet köteles az MRSZ online közvetítésekre vonatkozó, 2022. november 25-én kelt vezetői utasításában foglaltak szerint eljárni. Ennek keretében – az MRT engedélye alapján – az élő közvetítés teljes időtartama alatt folyamatosan meg kell jeleníteni az erre vonatkozó előírt feliratot.

A hunvolley.tv felületén történő megjelenéssel, valamint a jelen segédletben szabályozott egyéb területekkel kapcsolatos kérdéseket a Sportszervezetek a hunvolleytv@hunvolley.hu e-mail-címen tehetik fel.

Az MRSZ az egyes TippmixPro Női Extraliga-, TippmixPro Férfi Extraliga- és Magyar Kupa-mérkőzések közvetítésének finanszírozásáról a sportszakmai és nézettségi szempontok mellett a Kommunikációs és Médiatájékoztatási Segédletben meghatározott előírások teljesítésének figyelembevételével dönt. Az előírások részleges vagy teljes

elmulasztása a közvetítés finanszírozására vonatkozó döntés során hátrányosan értékelhető.

8.1. Közvetítések technikai paraméterei:

A közvetítéseket **1920 × 1080 képpontos felbontásban, 50p képfrissítésű kimenetet** biztosító hardveres vagy szoftveres eszközzel kell megvalósítani.

8.2. Mérkőzés előtti teendők

a) Amennyiben a Sportszervezet valamely hazai mérkőzését saját finanszírozásban, a hunvolley.tv weboldalán élőben kívánja közvetíteni, köteles erről – a kommunikációs, grafikai és gyártási munkafolyamatok tervezhetősége érdekében – legkésőbb a **mérkőzés időpontját megelőző negyedik (4.) munkanapig** tájékoztatni az MRSZ-t.

b) A tájékoztatást elektronikus levélben, egyidejűleg a **media@hunvolley.hu** és a **hunvolleytv@hunvolley.hu** e-mail-címre kell megküldeni.

c) A tájékoztatás elmaradása vagy határidőn túli megküldése esetén az MRSZ nem garantálja, hogy a mérkőzés élő közvetítése megvalósítható a hunvolley.tv felületén.

d) A hunvolley.tv weboldalán élőben közvetített mérkőzésen részt vevő Sportszervezetek kötelesek a hivatalos weboldalukon, valamint Facebook- és Instagram-oldalukon közzétett mérkőzésbeharangozó tartalmakban tájékoztatást adni arról, hogy a mérkőzés élőben követhető a hunvolley.tv felületén.

9. A hunvolley.tv weboldalon élőben közvetített versenysorozatok mérkőzéseire vonatkozó szponzori és reklámmegjelenési előírások

Alapelvek

a) A hunvolley.tv weboldalán élőben közvetített mérkőzések a Magyar Röplabda Szövetség szponzori és reklámmegjelenési felületeinek minősülnek.

b) Amennyiben a mérkőzés közvetítésének gyártási költségeit a rendező Sportszervezet finanszírozza, a rendelkezésre álló reklámidő 80%-a a Sportszervezetet, 20%-a az MRSZ-t illeti meg.

c) Amennyiben a mérkőzés közvetítésének gyártási költségeit az MRSZ finanszírozza, a rendelkezésre álló reklámidő 20%-a a Sportszervezetet, 80%-a az MRSZ-t illeti meg.

d) A Sportszervezet szponzori és reklámmegjelenéseinek kialakítása – ideértve különösen a logók számát és méretét, a videók és képek elhelyezését, valamint a megjelenések időtartamát – minden esetben az MRSZ előzetes jóváhagyásával, a jelen segédletben meghatározott feltételek szerint történhet.

9.1. Megjelenési lehetőségek és időtartamok

A reklámmegjelenések – az alkalmazott megjelenési formától függően – a közvetítés kezdetétől, a mérkőzés teljes játékideje alatt, továbbá az időkérések és a játszmák közötti szünetekben helyezhetők el.

9.2. Reklám megjelenés MRSZ-finanszírozás esetén

Megjelenési arány: **80% MRSZ – 20% Sportszervezet**

a) Logómegjelenítés a közvetítés során

A közvetítés kezdetétől annak befejezéséig a képernyő jobb alsó sarkában szponzori logókat kell megjeleníteni, a finanszírozás alapján meghatározott időarányban.

A logók 100 másodperces, folyamatosan ismétlődő blokkokban jelennek meg az alábbiak szerint:

- az MRSZ által biztosított logó vagy logók összesen 80 másodpercig;
- a Sportszervezet által biztosított logó vagy logók összesen 20 másodpercig.

Az egyes logók 10, 20, 40 vagy 80 másodperces időtartamban válthatják egymást, a megjelenítendő szponzori logók számától függően.

b) Reklámmegjelenés az időkérések alatt

Az időkérések alatt videós vagy képi reklámtartalom jeleníthető meg osztott képernyős formában.

Az időkérés 30 másodperces időtartama alatt a képernyő jobb alsó sarkában alkalmazott szponzori logómegjelenítés szünetel.

A rendelkezésre álló 30 másodperces reklámidő megoszlása:

- MRSZ: 24 másodperc;
- Sportszervezet: 6 másodperc.

c) Reklámmegjelenés a játszmák közötti szünetekben

A játszmák közötti szünetekben videós vagy képi reklámtartalom jeleníthető meg osztott képernyős formában.

A szünet 150 másodperces időtartama alatt a képernyő jobb alsó sarkában alkalmazott szponzori logómegjelenítés szünetel.

A rendelkezésre álló 150 másodperces reklámidő megoszlása:

- MRSZ: 120 másodperc;
- Sportszervezet: 30 másodperc.

9.3. Reklámmegjelenés Sportszervezeti finanszírozás esetén

Megjelenési arány: **20 % MRSZ – 80 % Sportszervezet**

a) Logómegjelenítés a közvetítés során

A közvetítés kezdetétől annak befejezéséig a képernyő jobb alsó sarkában szponzori logókat kell megjeleníteni, a finanszírozás alapján meghatározott időarányban.

A logók 100 másodperces, folyamatosan ismétlődő blokkokban jelennek meg az alábbiak szerint:

- az MRSZ által biztosított logó vagy logók összesen 20 másodpercig;
- a Sportszervezet által biztosított logó vagy logók összesen 80 másodpercig.

Az egyes logók 10, 20, 40 vagy 80 másodperces időtartamban válthatják egymást, a megjelenítendő szponzori logók számától függően.

b) Reklámmegjelenés az időkérések alatt

Az időkérések alatt videós vagy képi reklámtartalom jeleníthető meg osztott képernyős formában.

Az időkérés 30 másodperces időtartama alatt a képernyő jobb alsó sarkában alkalmazott szponzori logómegjelenítés szünetel.

A rendelkezésre álló 30 másodperces reklámidő megoszlása:

- MRSZ: 6 másodperc;
- Sportszervezet: 24 másodperc.

c) Reklámmegjelenés a játszmák közötti szünetekben

A játszmák közötti szünetekben videós vagy képi reklámtartalom jeleníthető meg osztott képernyős formában.

A szünet 150 másodperces időtartama alatt a képernyő jobb alsó sarkában alkalmazott szponzori logómegjelenítés szünetel.

A rendelkezésre álló 150 másodperces reklámidő megoszlása:

- MRSZ: 30 másodperc;

- Sportszervezet: 120 másodperc.

A Magyar Röplabda Szövetség fenntartja a jogot arra, hogy a „fair play” elveit, a közösségi értékeket vagy az alapvető társadalmi normákat tevékenységével vagy kommunikációjával sértő Sportszervezet, szponzor vagy egyéb együttműködő partner megjelenítését a hunvolley.tv felületén, illetve az élő közvetítések során megtagadja vagy megszüntesse.

9.4. Megjelenési elemek

9.4.1. Kötelező elemek

A közvetítés során a képernyő bal felső sarkában folyamatosan meg kell jeleníteni a Versenysorozat (2026/2027. évi TippmixPro Extraliga-, NB I Liga- és Magyar Kupa-logók) hivatalos logójával ellátott, az MRSZ által biztosított kreatív alapján kialakított eredményjelzőt.

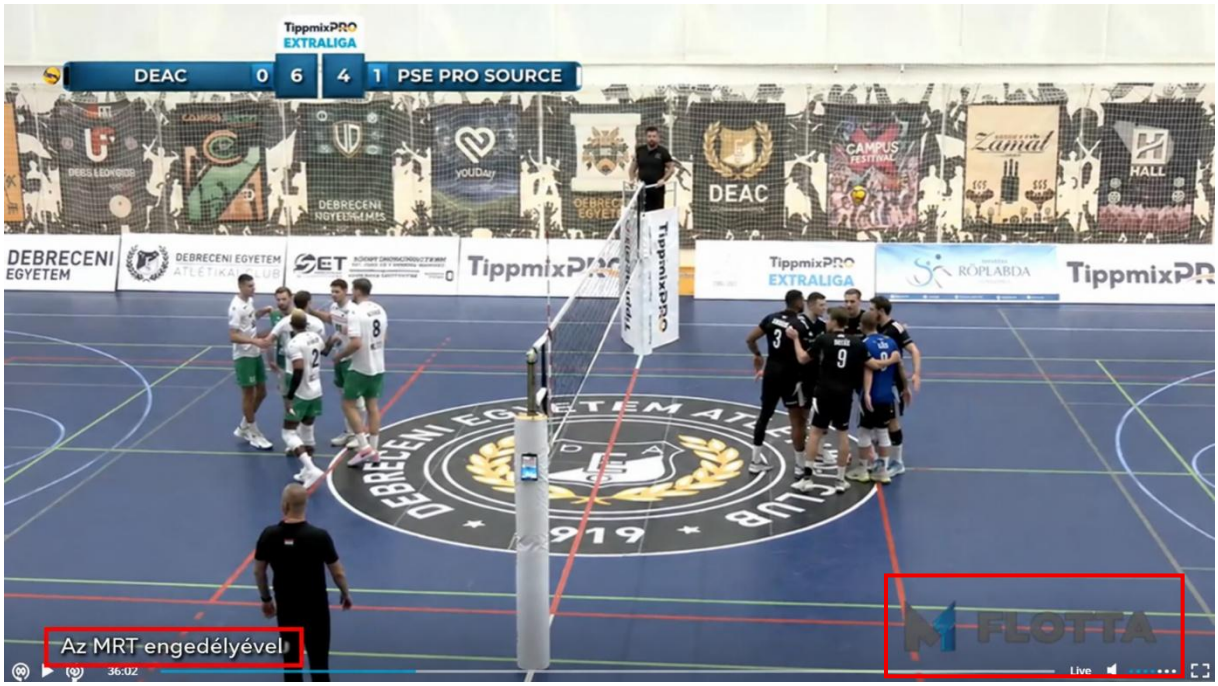
„Az MRT engedélyével” feliratot a képernyő bal alsó részén kell elhelyezni.

A Sportszervezet eredményjelzőn megjelenő elnevezése legfeljebb tizennégy (14) karakterből állhat. A minden csapat által beküldött Hunvolley.TV űrlapban szereplő pontos elnevezést kell alkalmazni a hunvolley.tv felületén élőben közvetített, 2026/2027. évi TippmixPro Női Extraliga-, TippmixPro Férfi Extraliga-, Női NB I Liga-, Férfi NB I Liga- és Magyar Kupa-mérkőzések eredményjelzőjében.

Az eredményjelzőben a Sportszervezetek neve előtt megjelenő színjelző sávoknak az adott mérkőzésen viselt felsőruházat, illetve mez színét kell jelölniük.

9.4.2. Reklámelemek

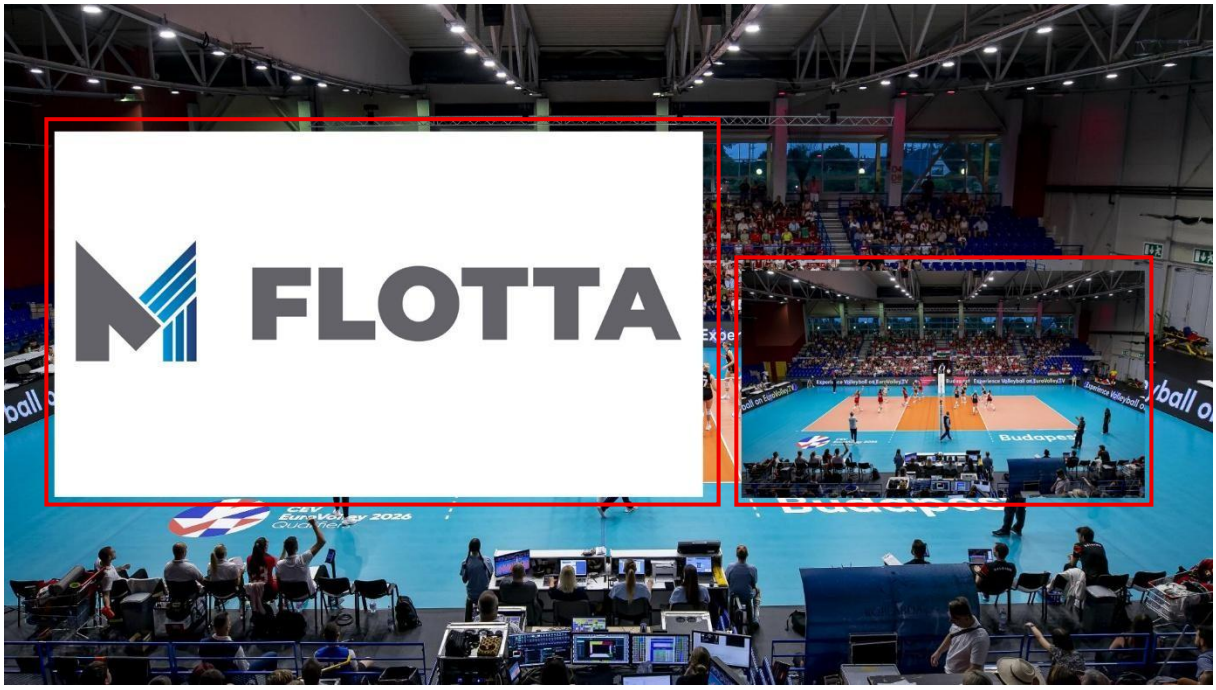
a) Logó elhelyezés (jobb alsó sarok), valamint MRT engedély-felirat (bal alsó sarok)



Technikai paramétere:

- 400 × 100 képpont

b) Kép/plakát (osztott képernyő)



Technikai paraméterek:

- a reklámfelület mérete legalább 1024 × 576 képpont, legfeljebb 1065 × 600 képpont;
- a LIVE ablak mérete legalább 640 × 360 képpont, legfeljebb 670 × 370 képpont.

Több támogatói grafika megjelenítése esetén az egyes grafikák megjelenési gyakoriságát és időtartamát a rendelkezésre álló teljes reklámidő figyelembevételével kell meghatározni.

c) Videós reklámtartalom osztott képernyős megjelenítése

Technikai paraméterek:

- a videós reklámfelület mérete legalább 1024 × 576 képpont, legfeljebb 1065 × 600 képpont;
- a LIVE ablak mérete legalább 640 × 360 képpont, legfeljebb 670 × 370 képpont;
- a videó maximális időtartamát a finanszírozás alapján meghatározott megjelenési arány szabja meg, a jelen segédlet 9.2. és 9.3. pontjában foglaltak szerint.

Ugyanazon szponzor videós reklámtartalma egy adott reklámidősávban – így különösen időkérés vagy a játszmák közötti szünet során – legfeljebb egy alkalommal jeleníthető meg.

Amennyiben az MRSZ által finanszírozott közvetítés során a Sportszervezet nem használja fel a rendelkezésére álló, 20%-os megjelenési időtartamot, az MRSZ jogosult a fel nem használt időtartamban saját reklámelemeit megjeleníteni, a jelen segédletben meghatározott technikai és tartalmi követelmények szerint.

9.5. Reklámelemek feltöltése

A Sportszervezet köteles a közvetítések során megjeleníteni kívánt reklámelemeket az MRSZ által erre a célra létrehozott és a Sportszervezettel megosztott Hunvolley.tv-mappába feltölteni, a jelen segédletben meghatározott technikai paramétereknek megfelelően.

- A feltöltés határideje: **2026. október 6.**
- A hunvolley.tv-mappa erre a hivatkozásra kattintva érhető el: link
- A közvetítések során kizárólag az MRSZ által előzetesen jóváhagyott és engedélyezett grafikai, illetve videós reklámanyagok jeleníthetők meg.

A Magyar Röplabda Szövetség fenntartja a jogot arra, hogy szponzori szerepvállalás esetén a jelen segédletben meghatározott megjelenési lehetőségeket egyoldalúan módosítsa. Az MRSZ a módosításról az érintett Sportszervezeteket haladéktalanul tájékoztatja.

Budapest, 2026. október 30.