



**K&H MNEB 2024 - VI. évad  
NYÁR és ŐSZ**

Rainbow Six Siege Masters  
Játékspecifikus szabályzat

<b>1. Kiemelt szabályzatok.....</b>	<b>3</b>
1.1 Alapszabályzatok.....	3
<b>1.2 Életkor.....</b>	<b>4</b>
1.3 Nemzetiségi szabályok.....	4
1.4 Tartózkodási hely.....	4
1.5 Csapatkompozíció.....	4
1.6 Beugró játékosok.....	4
1.7 Eltiltások.....	4
1.8 Szervezetekre vonatkozó korlátozások.....	5
1.8.1 Osztályozó kupán résztvevő csapat.....	5
1.8.2 Meghívott szervezet.....	5
1.8.3 Azonosítás.....	5
1.8.4 Kommunikáció.....	5
1.8.5 Bejutás az alapszakaszba.....	5
1.8.6 Jogi személyiség megléte.....	6
1.8.7 Csapatszerződések.....	6
1.8.8 További megkötések.....	6
2. Verseny lebonyolítása.....	6
2.1 Osztályozó kupa nyílt szakasza.....	6
2.1.1 Formátum.....	7
2.1.2 Sorsolás.....	7
2.1.3 Fordulók lebonyolítása (Bo1).....	8
2.1.4 Fordulók lebonyolítása (Bo3).....	8
2.1.5 Halasztás.....	8
2.1.6 Továbbjutás.....	8
2.2 Osztályozó kupa – zárt szakasz.....	8
2.2.1 Formátum.....	8
2.2.2 Fordulók lebonyolítása (Bo1).....	9
2.2.3 Fordulók lebonyolítása (Bo3).....	9
2.2.4 Halasztás.....	9
2.3 Alapszakasz.....	9
2.3.1 Alapszakasz ütemezése.....	9
2.3.2 Továbbjutás.....	11
2.3.3 Pontegyenlőség esetén.....	11
2.3.4 Halasztások/Mérkőzés mozgatások alapszakaszon belül.....	11
2.3.5 Mérkőzések halasztásának módja.....	11
2.3.6 Cserelehetőségek.....	12
2.3.7 Rájátszás/Döntő.....	12
2.3.7.1 Továbbjutás/Kiesés.....	12
<b>3. Játékbeállítások.....</b>	<b>12</b>
3.2 Operátor.....	13
3.3 Tiltott kinézetek.....	13
<b>4. Mérkőzés bizonyítékok.....</b>	<b>14</b>
4.1 Monitor System Status (MOSS).....	14
4.2 Hiányzó MOSS fájl esetén.....	14
4.2.1 Hibás MOSS fájl esetén.....	14
4.2.2 MOSS fájl manipulálása.....	14

4.2.3 MOSS fájl feltöltése.....	15
4.2.4 MOSS fájl tárolása.....	15
4.3 Screenshot.....	15
4.4 Csalás bejelentése.....	15
<b>5. Keret változtatásra vonatkozó szabályzatok.....</b>	<b>15</b>
5.1 Osztályozó kupán résztvevő csapatoknak.....	16
5.1.1 Nyílt osztályozó kupa előtt.....	16
5.1.2 I. Nyílt osztályozó kupa után.....	16
5.1.3 II. Nyílt osztályozó kupa után.....	16
5.1.4 Osztályozó kupa zárt szakasz vége – alapszakasz kezdete között.....	16
5.2 Alapszakaszba meghívott csapat.....	16
5.3 Alapszakasztól kezdődően.....	17
5.3.1 Alapszakasz közben.....	17
5.3.2 Alapszakasz végétől a rájátszásig.....	17
5.4 Keretváltás kommunikációja.....	17
5.4.1 Kommunikáció módja.....	17
5.4.2 Keret változtatás jóváhagyás.....	17
5.4.3 Résztvevők értesítése.....	17
5.5 Keret változtatási ablak.....	18
<b>6. Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó általános szabályzatok.....</b>	<b>18</b>
6.1 Mérkőzés előtt.....	18
6.1.1 Pontosság osztályozó kupák alatt.....	18
6.1.2 Mérkőzés előtt kamerás ellenőrzés.....	18
6.1.3 Teamspeakre csatlakozás.....	18
6.1.4 Pontosság az alapszakasz/rájátszás alatt.....	18
6.1.5 No show/késés osztályozó kupa alatt.....	19
6.1.6 No show alapszakasz alatt.....	19
6.1.7 Feladás.....	19
6.1.8 Óvások.....	19
6.1.9 Webkamera feed biztosítása.....	19
6.1.10 Tiltott programok.....	20
6.1.11 Grafikus driverek, vagy hasonló eszközök.....	20
6.1.12 Egyedi fájlok.....	21
6.1.13 Játékos kiesés.....	21
6.1.14 A játék instabilitása és újrahosztolás.....	21
6.1.14.1 Játékbeli hiba esetén:.....	21
6.1.14.2 Játékoshiba esetén:.....	21
6.1.15 Taktikai időkérs.....	22
6.1.16 Technikai időkérs.....	22
6.1.17 Szabálytalan cselekedetek.....	22
6.1.18 Mérkőzés elhagyása.....	22
6.2 Mérkőzés után.....	22
6.2.1 Eredmény leadása.....	22
6.2.2 Lezárt mérkőzések.....	23
6.2.3 Interjú a mérkőzés után.....	23
6.2.4 Meccs óvás.....	23
6.2.5 Határidő az óvásra.....	23
6.2.6 Óvás tartalma.....	23
6.2.7 Óvásban való viselkedés.....	23
6.2.8 Óvás kommunikációja.....	23
6.2.9 Mérkőzés bizonyítékok.....	23

6.2.10 Diszkvalifikáció.....	24
6.2.11 Kizárások.....	24
6.2.12 Kizárások lehetséges okai.....	24
<b>7. Egyéb szabályok/kiegészítések.....</b>	<b>25</b>
7.1 Mapveto pontos menete.....	25
7.1.1 Bo1 formátum.....	25
7.1.2 Bo3 formátum.....	25
7.1.3 Bo5 formátum.....	26
7.1.4 A szabályzat érvényessége.....	26
7.1.5 Bizalmasság, titoktartás.....	26
7.1.6 Nem megfelelő nicknevek/játékiók/ csapatnevek.....	26
7.1.7 Csapaton való változtatások.....	26
7.1.8 Kezdő játékosok és csapatfelállítás.....	27
7.1.9 Elérhetőség.....	27
<b>8. Játékosok technikai felkészültsége.....</b>	<b>27</b>
8.1 Játékiók.....	27
8.2 Technikai problémák.....	27
8.3 Internet.....	27
8.4 Magas ping.....	27
8.5 Nicknevek.....	27
<b>9. Csapatra vonatkozó extra szabályozások.....</b>	<b>28</b>
9.1 Csapat feloszlása, liga elhagyása.....	28
9.2 Csapat pótlása.....	28
9.3 Pótló csapat.....	28
9.4 Csapat neve.....	28
<b>10. Közvetítés.....</b>	<b>28</b>
10.1 Saját játék közvetítése.....	28
10.2 Pontos igénylési folyamat.....	29
<b>11. Nyeremények.....</b>	<b>29</b>
<b>12. Változáskövetés.....</b>	<b>29</b>

## 1. Kiemelt szabályzatok

### 1.1 Alapszabályzatok

A K&H MNEB Rainbow Six Siege Masters (továbbiakban: K&H MNEB, verseny, bajnokság) állomásaira az ebben a dokumentumban foglalt játékspecifikus szabályzaton felül a HUNESZ (Magyar E-sport Szövetség) általános szabályzatai érvényesek. Ezen dokumentumok:

- A Magyar E-Sport Szövetség Versenyszabályzata
- A K&H MNEB Rainbow Six Siege Masters versenykiírása
- A Magyar E-Sport Szövetség Fegyelmi szabályzata
- A Magyar E-Sport Szövetség Etika Kódexe
- A Magyar E-Sport Etikai és gyermekvédelmi szabályzata

## 1.2 Életkor

A K&H MNEB különböző szakaszain csak 16 évnél idősebbek vehetnek részt. A 16 és 18 év közötti játékosoknak kötelező legkésőbb a kupa kezdetéig szülői beleegyezést e-mailben ([verseny@hunesz.hu](mailto:verseny@hunesz.hu)) úton eljuttatni a szervezők felé. A kitöltendő dokumentumok a HUNESZ hivatalos oldalán letölthetőek.

## 1.3 Nemzetiségi szabályok

A verseny elsősorban magyar játékosoknak szól. Magyar állampolgárnak számít, minden olyan játékos, aki azt a hatályos magyar jogszabályoknak megfelelő dokumentumokkal igazolni tudja. Ezen felül lehetőség van külföldi játékosok szerepeltetésére, amennyiben az nem sérti a csapatkompozícióra vonatkozó szabályozásokat. Külföldi játékosnak számít az, aki nem rendelkezik sem magyar, sem pedig kettős állampolgársággal, nemzetiségét pedig a hatályos európai uniós jogszabályoknak megfelelően igazolni tudja.

Kettős állampolgárság esetén a játékos eldöntheti melyik országot szeretné képviselni, amit a szervezőknek előzetesen emailben szükséges kommunikálni.

## 1.4 Tartózkodási hely

A verseny pillanatában minden játékosnak az európai kontinens területén szükséges tartózkodnia. A részvétel - nemzetiségtől függetlenül - ezen területeken kívülről nem engedélyezett.

## 1.5 Csapatkompozíció

A teljes játékos keretben legfeljebb 2 külföldi játékos regisztrációja lehetséges. Ezen felül a kezdőcsapatban legalább 3 magyar és legfeljebb 2 külföldi játékos részvétele engedélyezett.

Amennyiben egy csapat kevesebb, mint 2 regisztrált csere játékosal rendelkezik, viszont rendelkezik regisztrált edzővel, úgy annak szükség esetén lehetséges játékjogot biztosítani. Ha a csapat 5 kezdő és 2 csere játékosal rendelkezik ezen opció nem engedélyezett.

## 1.6 Beugró játékosok

Amennyiben egy csapat több, mint 5 játékosal rendelkezik, úgy játékoscsere engedélyezett a Bo3/Bo5 mérkőzések között. Ha a mérkőzés már elkezdődött (operátor választás) mind az öt felsorolt játékosnak részt kell vennie a mérkőzés végéig.

## 1.7 Eltiltások

- A K&H MNEB állomásain nem vehet részt olyan játékos kinek a Ubisoft Connect fiókja eltiltás alatt van.
- A verseny platform, avagy játékkidő által kiosztott eltiltások/bannok/profilitörések felülírják a versenyszabályzatot és akkor is vonatkoznak a játékosra, ha azt nem a K&H MNEB-en elkövetett vétség miatt kapta.
- Alapszakaszba meghívott jogi személyiség által regisztrált játékos nem vehet részt a K&H MNEB osztályozó versenyein.

- Ezen felül, a versenyre érvényes a Magyar E-sport Büntetőpont Kódexe, ami alapján a játékos sorozatos szabályszegésért bizonyos számú fordulóról eltiltásban részesülhet.

## 1.8 Szervezetekre vonatkozó korlátozások

Egy szervezet két csapata ugyanazon osztályban nem szerepelhet. Amennyiben az egyik csapat kvalifikálta magát abba az osztályba, ahol a szervezet eredeti csapata már részt vesz, a kvalifikált csapat a részvételi jogát elveszíti a ligától.

### 1.8.1 Osztályozó kupán résztvevő csapat

Egy szervezet indíthat több csapatot, viszont a verseny későbbi fázisaiban egyazon osztályban nem szerepelhet ugyanazon szervezet két csapata.

### 1.8.2 Meghívott szervezet

Meghívott szervezet nem alkalmazhat másik játékost ahhoz képest, mint amit az előzetes regisztráció során leadott az alapszakaszra vonatkozóan. Kivételt képez ezalól azon eset, ha a zárt selejtező és az alapszakasz között a keretfeltöltési időszakban kiegészíti a játékoskeretet.

### 1.8.3 Azonosítás

Amennyiben a versenybírók úgy döntenek, a játékosoknak hivatalos dokumentumokkal (személyi igazolvány, lakcímkártya.) szükséges magukat igazolni. Az azonosítás megtörténhet a verseny közben, vagy pedig amikor egy csapat elérte a verseny következő fázisát. Az igazolás megtagadása azonnali kizárást von maga után. Azonosítás a játéknapon a HUNESZ Intercom Discord szerverén történik videokamera segítségével.

### 1.8.4 Kommunikáció

A verseny alatt különböző félhivatalos/hivatalos csatornákat különböztetünk meg:

- E-mail: Az elsődleges hivatalos kommunikációs forma a verseny egésze alatt az email-es forma. Minden kiemelten fontos információt ezen csatornán keresztül közöl a szervezőség. Használt cím: [verseny@hunesz.hu](mailto:verseny@hunesz.hu)
- HUNESZ Intercom Discord: Elsődlegesen az osztályozó kupák alatt használatos játékos és versenybíró közötti direkt segítségnyújtás céljából, illetve az alapszakaszba jutott csapatokkal fontosabb mérkőzés előtti folyamatok lekommunikálása. Elérhető [EZEN](#) a linken.
- OPL verseny platform: Az osztályozó kupák alatt a csapatok közötti direkt kommunikációra ad lehetőséget.

### 1.8.5 Bejutás az alapszakaszba

A verseny alapszakaszába három féle módon bejutni:

- Osztályozó kupán keresztül

- A 2024-es évad (V. évad) őszi szezonja alapján a nevezési joggal rendelkező csapatoknak a nevezési feltételek elfogadásával
- Direkt meghívás esetén a nevezési feltételek elfogadásával

### 1.8.6 Jogi személyiség megléte

A szezon alapszakaszában való versenyzés megkezdésének feltétele, hogy a bejutott csapat rendelkezzen hivatalos jogi személyiséggel, akivel a HUNESZ az osztályozó kupa zárt szakaszának vége és az alapszakasz között szerződést tud kötni. Jogi személyiség hiányában a csapat elveszti az alapszakaszban való indulás jogát.

A jogi személyiség megléte továbbiakban a díjazás kifizetése szempontjából is elengedhetetlen, tekintve a szerzett díjazás kizárólag a jogi személyiségtől megküldött számla ellenében fognak kifizetésre kerülni.

### 1.8.7 Csapatszerződések

Az alapszakaszba jutott csapatokkal a HUNESZ külön csapatszerződésben rögzíti a részvétel feltételeit, illetve a csapat és a szervezőség által teljesítendő pontokat.

### 1.8.8 További megkötések

A verseny tisztasága érdekében a versenyben nem vehetnek részt indulóként az Esport1 Kft érdekeltségi körébe tartozó más gazdasági társaságok, illetve a verseny szervezésében vagy lebonyolításában közreműködő ügynökségek tulajdonosai, vezető tisztségviselői, alkalmazottai és mindezen személyeknek a Ptk. 8:1. § (1) bekezdés 1. pontja szerint meghatározott közeli hozzátartozói.

## 2. Verseny lebonyolítása

### 2.1 Osztályozó kupa nyílt szakasza

A K&H MNEB osztályozó kupáinak lebonyolítása annak függvénye mennyi csapat erősíti meg a nevezését Check-In fázisban. Erre a szakaszra bármennyi csapat nevezhet. Összesen két kupa kerül megrendezésre, ahonnan a TOP2 csapat jut tovább az osztályozó kupa zárt szakaszába. Ennek ténye legkésőbb a kupa előtt közvetlen ki lesz írva a versenyoldalra/Discordra.

Azok a mérkőzések melyek kiemelt jelentőséggel bírnak, pl.: a verseny következő fázisába biztosít továbbjutást, mindig Bo3 formátumban kerülnek lebonyolításra. Az osztályozó kupa többi fordulójának pontos formátuma a nevezők számának függvényében dől el közvetlenül a verseny előtt.

Osztályozó kupa időpontja:

- 2024. június 1. – 12:00
- 2024. június 2. – 12:00

### 2.1.1 Formátum

A verseny lebonyolítása 16 csapat alatt alsó-felső ágas (Double-Elimination) rendszerben, 16 csapat felett egyenes ágas rendszerben fog megtörténni, ez a nevezett csapatok számától függően változhat.

Az alábbi példában egy alsó-felső ágas lebonyolítású időbeosztás látható:

Lebonyolítás 9-16 csapat esetén					
Dátum	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Esemény
Felsőág					
2024.06.01	12:00:00	1:15:00	13:15:00	Bo1	1. kör - TOP16
2024.06.01	13:15:00	1:15:00	14:30:00	Bo1	2. kör - TOP8
2024.06.01	14:30:00	1:15:00	15:45:00	Bo1	3. kör - TOP4
2024.06.01	15:45:00	1:15:00	17:00:00	Bo1	4. kör - Felsőági döntő
Alsóág					
2024.06.01	14:15:00	1:15:00	15:30:00	Bo1	1.kör
2024.06.01	15:30:00	1:15:00	16:45:00	Bo1	2.kör
2024.06.01	16:45:00	1:15:00	18:00:00	Bo1	3.kör
2024.06.01	18:00:00	1:15:00	19:15:00	Bo1	4.kör
2024.06.01	19:15:00	1:15:00	20:30:00	Bo1	5. kör
2024.06.01	20:30:00	1:15:00	21:45:00	Bo1	6. kör - Alsóági döntő
Nagydöntő					
2024.06.01	21:45:00	1:15:00	23:00:00	Bo1	Nagydöntő

Ezen példa egy egyenes ágas lebonyolítást mutat be.

Lebonyolítás 17-32 csapat esetén					
Dátum	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Esemény
2024.06.01	13:00:00	1:15:00	14:15:00	Bo1	TOP32
2024.06.01	14:15:00	1:15:00	15:30:00	Bo1	TOP16
2024.06.01	15:30:00	1:15:00	16:45:00	Bo1	TOP8
2024.06.01	16:45:00	3:45:00	20:30:00	Bo3	TOP4
2024.06.01	20:30:00	1:15:00	21:45:00	Bo1	Döntő/3.hely

### 2.1.2 Sorsolás

Véletlenszerű sorsolás lesz alkalmazva



### 2.1.3 Fordulók lebonyolítása (Bo1)

A mérkőzés egy győzelemig tart.

### 2.1.4 Fordulók lebonyolítása (Bo3)

Azok a mérkőzések, amik a verseny következő szakaszába biztosítják a bejutást, két győzelemig tartanak. Példa BO3-as formátumra:

- 1. mérkőzés: "A" vs "B" – Mérkőzést „A” csapat nyeri – Összesített állás: 1:0
- 2. mérkőzés: "A" vs "B" – Mérkőzést „B” csapat nyeri – Összesített állás: 1:1
- 3. mérkőzés: "A" vs "B" – Mérkőzést „A” csapat nyeri – Összesített állás 2:1

Összesített eredmény: 2:1, "A" csapat nyerte a fordulót

### 2.1.5 Halasztás

Az osztályozó kupának az eredetileg kiírt napon és időpontban kell megtörténnie, mérkőzések halasztására nincs lehetőség. Indokolt esetben a szervezőség dönthet úgy, hogy engedélyezi a verseny bizonyos mérkőzéseit egy későbbi időpontban lejátszani.

### 2.1.6 Továbbjutás

Az osztályozó kupa nyílt szakaszából 2-2 csapat jut tovább a osztályozó kupa zárt szakaszába.

## 2.2 Osztályozó kupa – zárt szakasz

### 2.2.1 Formátum

Az osztályozó kupa zárt szakaszának lebonyolítása alsó-felső ágas (Double Elimination) rendszerben fog megvalósulni. A rájátszás sorsolása az osztályozó kupa nyílt szakaszában nyújtott teljesítmény függvénye. Az első kupa 1-2. helyezettje kapja az 1., 2.. seedet, míg a 2. kupa 1-2. helyezettje az 3.,4., kiemelt pozíció. Ez alapján a párosítások a felső ág első fordulóban fentről-lefelé a következőképpen alakulnak.

- 1. vs 4. / 2. vs 3

Zárt selejtező - Lebonyolítás					
Dátum	Kezdés	Időtart.	Vége	Forma	Fázis
2024.06.09	12:00:00	3:45:00	15:45:00	Bo3	Felső ág elődöntő
2024.06.09	15:45:00	3:45:00	19:15:00	Bo3	Felső ág döntő
2024.06.09	15:45:00	3:45:00	19:15:00	Bo3	Alsó ág elődöntő
2024.06.09	19:15:00	3:45:00	23:00:00	Bo3	Alsó ág döntő

A prezentált lebonyolítás a leghosszabb lehetőséget mutatja be, amennyiben minden kiírt párosítás 3 pályából valósul meg. Amennyiben valamelyik versenyfázis 2 pályából valósul meg, úgy a következő mérkőzés előbb szükséges hogy kezdődjön.

Ebben a szakaszban két pálya között 5 perc szünet áll rendelkezésre a csapatoknak, míg két Bo3 párosítás között 15 perc.

### 2.2.2 Fordulók lebonyolítása (Bo1)

Lásd 2.1.3

### 2.2.3 Fordulók lebonyolítása (Bo3)

Lásd 2.1.4

### 2.2.4 Halasztás

A mérkőzéseknek az eredetileg kiírt napon és időpontban kell megtörténnie, mérkőzések halasztására nincs lehetőség. Indokolt esetben a szervezőség dönthet úgy, hogy engedélyezi a verseny bizonyos mérkőzéseit egy későbbi időpontban lejátszani.

## 2.3 Alapszakasz

Az alapszakasz 6 csapattal, Double Round-Robin (oda-visszavágó csoport körön belül), formátumban kerül megrendezésre, ahol minden mérkőzés Bo1-ben kerül lejátszásra. Mérkőzés eredményétől függően az alábbi pontok kerülnek kiosztásra.

- Győzelem rendes játékidőben: 3 pont
- Győzelem overtime esetén: 2 pont
- Vereség overtime esetén: 1 pont
- Vereség rendes játékidőben: 0 pont

### 2.3.1 Alapszakasz ütemezése

DÁTUM	KEZDÉS	FORMÁTUM	CSAPAT	VS	CSAPAT
<b>1. JÁTÉKNAP</b>					
2024.06.27.	18:00	BO1	TEAM A	VS	TEAM B
2024.06.27.	19:15	BO1	TEAM C	VS	TEAM D
2024.06.27.	20:30	BO1	TEAM E	VS	TEAM F
<b>2. JÁTÉKNAP</b>					
2024.06.29.	18:00	BO1	TEAM B	VS	TEAM D
2024.06.29.	19:15	BO1	TEAM F	VS	TEAM C
2024.06.29.	20:30	BO1	TEAM E	VS	TEAM A

3. JÁTÉKNAP					
2024.07.03.	18:00	BO1	TEAM C	VS	TEAM B
2024.07.03.	19:15	BO1	TEAM A	VS	TEAM F
2024.07.03.	20:30	BO1	TEAM D	VS	TEAM E
4. JÁTÉKNAP					
2024.07.06.	18:00	BO1	TEAM E	VS	TEAM B
2024.07.06.	19:15	BO1	TEAM F	VS	TEAM D
2024.07.06.	20:30	BO1	TEAM A	VS	TEAM C
5. JÁTÉKNAP					
2024.07.10.	18:00	BO1	TEAM D	VS	TEAM A
2024.07.10.	19:15	BO1	TEAM B	VS	TEAM F
2024.07.10.	20:30	BO1	TEAM C	VS	TEAM E
6. JÁTÉKNAP					
2024.07.13.	18:00	BO1	TEAM B	VS	TEAM A
2024.07.13.	19:15	BO1	TEAM D	VS	TEAM C
2024.07.13.	20:30	BO1	TEAM F	VS	TEAM E
7. JÁTÉKNAP					
2024.07.17.	18:00	BO1	TEAM D	VS	TEAM B
2024.07.17.	19:15	BO1	TEAM A	VS	TEAM E
2024.07.17.	20:30	BO1	TEAM C	VS	TEAM F
8. JÁTÉKNAP					
2024.07.20.	18:00	BO1	TEAM F	VS	TEAM A
2024.07.20.	19:15	BO1	TEAM B	VS	TEAM C
2024.07.20.	20:30	BO1	TEAM E	VS	TEAM D
9. JÁTÉKNAP					
2024.07.24.	18:00	BO1	TEAM B	VS	TEAM E
2024.07.24.	19:15	BO1	TEAM C	VS	TEAM A
2024.07.24.	21:45	BO1	TEAM D	VS	TEAM F
10. JÁTÉKNAP					
2024.07.27.	18:00	BO1	TEAM F	VS	TEAM B
2024.07.27.	19:15	BO1	TEAM E	VS	TEAM C
2024.07.27.	20:30	BO1	TEAM A	VS	TEAM D

A fentebb látható párosítások csak szemléltetés céljából lettek kiírva, a sorsolás attól eltérő lehet.

### 2.3.2 Továbbjutás

A 10. forduló után a csoportkör 1-4. helyezett csapata továbbjut a verseny rájátszásába.

### 2.3.3 Pontegyenlőség esetén

Amennyiben a 10. forduló után a csapatok között pontegyenlőség áll fenn, sorrendben fentről lefelé a következő kritériumok alapján kerül meghatározásra a végső ranglista:

1. Egymás elleni eredmény
2. Egymás elleni kör különbség
3. Összesített kör különbség
4. Egymás elleni nyert körök
5. Összesített nyert körök
6. Újrajátszás

### 2.3.4 Halasztások/Mérkőzés mozzgatások alapszakaszon belül

Az alapszakasban 2 lehetősége van egy csapatnak mérkőzés mozzgatásra, ekkor is csak az alábbiak figyelembevételével:

Az adott fordulónapon belül vagy a következő forduló játéknapján lévő mérkőzésekkel lehetséges cserélni időpontokat, figyelembe véve, hogy a mozzgatott mérkőzések előtt 24 órával meg kell lennie a változtatásnak.

Így fontos, hogy úgy kell óvást írni a mérkőzéshez, hogy megvan a cserélt mérkőzés és az összes féllel le van az egyeztetve. Tehát az óvásnak tartalmaznia kell a cserélni kívánt mérkőzést is. A mérkőzés mozzgatás engedélyezett egy másik mérkőzés napra, amennyiben az előző felsoroltak közül egyik időpont sem felelne meg a csapatok részére.

Ha egy csapat a 24 órás határidőn túl jelenti be, hogy nem tud játszani az adott mérkőzésen, úgy a csapat szerződésben foglaltak szerint lesz elbírálva az eset. Ezután a versenybírói csapat eldönti, hogy lehetséges máskor lejátszani a meccset, vagy nem megjelntként (no-show) könyvelik el a mérkőzést.

### 2.3.5 Mérkőzések halasztásának módja

A következő lépéseket szükséges egy csapatnak megtenni, amennyiben szeretne egy csoportkörös mérkőzést elhalasztani.

1. Emailben – csapatkapitány/kapcsolattartó által - hivatalos úton megfogalmazni a kérvényt az [verseny@hunesz.hu](mailto:verseny@hunesz.hu) címre.
2. A versenybírók engedélyezik/vétózzák a mérkőzés halasztását emailen keresztül.
3. A csapat köteles pótmérkőzést keresni, és lebeszélni az eredeti ellenfél csapat kapitányával és a pótmérkőzés résztvevőivel az új időpontokat.
4. Amennyiben a csere megtörtént, közös csatornákon Discordon és emailben újabb jelzés történik a versenybírók részéről.

5. A csapatkapitány köteles emailés úton megerősíteni a megváltozott időpont tényét.

### 2.3.6 Cserelehetőségek

Alapszakaszra vonatkozó csere lehetőségekkel kapcsolatban az 6. pont ad részletesebb tájékoztatást.

### 2.3.7 Rájátszás/Döntő

A rájátszás 2024.08.03 2024.08.04-én kerül megrendezésre és egyenes ágas (Single - Elimination) rendszerben kerül lebonyolításra Bo3-Bo5 mérkőzésekkel. A 10 forduló után az alapszakasz 1.-4. helyezett csapat kerül be egy kupába.. A pontos időbeosztást a továbbjutott csapatok külön megkapják.

- Elődöntő időpontjai:
  - Alapszakasz 1. helyezett vs Alapszakasz 4. helyezett
    - 2024.08.03 - 14:00 (Bo3)
  - Alapszakasz 2. helyezett vs Alapszakasz 3. helyezett
    - 2024.08.03 17:45 (Bo3)
- Bronzmérkőzés:
  - 2024.08.04 - 12:00 (Bo3)
- Döntő:
  - 2023.08.04 - 15:45 (Bo5)

A prezentált időrend a leghosszabb lehetőséget mutatja be, amennyiben az előzőleg kiírt párosítás 3 pályából valósul meg. Amennyiben valamelyik versenyfázis 2 pályából valósul meg, úgy a következő mérkőzés maximum 1 órával előbb szükséges hogy kezdődjön.

A csapatoknak legkésőbb a kiírás előtt 1 órával szükséges játékra készen állni.

#### 2.3.7.1 Továbbjutás/Kiesés

Az alapszakasz TOP4 csapata amennyiben elfogadja a nevezési feltételeket és a 2024-es őszi szezon ugyanebben a formátumban valósul meg, úgy meghívást kap arra.

## 3. Játékbeállítások

A mérkőzéseket az alábbi beállításokkal kell lejátszani:

### 3.1 Meccs beállítások (Bo1/Bo3/Bo5)

- Game Mode: Team Deathmatch Bomb
- Plant duration: 7
- Defuse duration: 7
- Fuse time: 45
- Preparation: 45
- Action: 180
- Time of day: Day

- HUD settings: Pro League
- Number of bans: 4
- Ban Times: 20
- Number of rounds: 12
- Attack/Defense swap: 6
- Overtime Rounds: 3
- Overtime score difference: 2
- Overtime role change: 1
- Objective rotation parameter: 2
- Objective type for rotation: Rounds played
- Individual Attacker Spawn: On
- Pick Phase timer: 15
- Damage handicap: 100
- Friendly fire damage: 100
- Friendly fire in Prep Phase: Off
- Injured: 20
- Sprint: On
- Lean: On
- Death Replay: Off
- Death Duration: 2

### 3.2 Operátor

Minden operátor a megjelenésétől kezdve használható.

### 3.3 Tiltott kinézetek

A K&H MNEB Rainbow Six mérkőzései alatt csak a következő kinézetek használata engedélyezett:

- Operator's default skins
- Pro League skins (gold sets)
- Pro R6Share teams branded cosmetics
- Six Major branded cosmetics
- Six Invitational branded cosmetics
- Esports Programs cosmetics'6

Drón kinézetek, operátor gadget kinézetek használata tilos. A játékosok csak az alapértelmezett kinézetet használhatják. Fegyver kinézeteket, charmokat, operátor háttérképeket a szabályzat nem érinti.

Tiltott kinézett használata büntetése:

- Első alkalom: Figyelmeztetés
- Második alkalom: Kör elvesztése
- Harmadik alkalom: Map elvesztése

A versenybírói csapat a hivatalos figyelmeztetéseket, a csapat kapitányának, vagy bármely tagjának félhivatalos csatornán, privát üzenet formájában (Discord), vagy a verseny platformon fogja

kommunikálni.

Amennyiben egy csapat észreveszi, hogy ellenfele egy tiltott kinézetet használ, úgy instant kilépés szükséges és informálni kell a versenybírókat, hogy a figyelmeztetés megtörténhessen. Ehhez szükséges képi/videó bizonyíték. Amennyiben egy mérkőzés végigmegy úgy, hogy az egyik csapat tiltott kinézetet használ, a mérkőzés végeredménye véglegesnek tekinthető, tehát ezen szabályszegésre hivatkozva nem jogosult a csapat alapértelmezett győzelemre.

## 4. Mérkőzés bizonyítékok

### 4.1 Monitor System Status (MOSS)

A Monitor System Status (MOSS) használata minden játékos számára a meccsek teljes időtartama alatt, kivétel nélkül kötelező. Ha egy játékos nem tudja használni a MOSS-t, akkor nem vehet részt a K&H MNEB R6S állomásain. A MOSS a Rainbow Six paramétereivel szükséges futtatni: "File" → "Parameters" → "Rainbow Six". A MOSS legújabb verziója letölthető itt: <https://nohope.eu/down/MossX644.zip>

### 4.2 Hiányzó MOSS fájl esetén

Osztályozó kupa nyílt, vagy zárt szakaszában hiányzó vagy nem teljes MOSS fájl esetén a játékos/csapat az első alkalommal figyelmeztetésben, a 2. alkalommal kizárásban részesül. Ha több mint 2 kör hiányzik, az nem tekinthető teljes MOSS fájlnek

Alapszakasz, vagy rájátszás versenyfázis alatt hiányzó MOSS fájl esetén a csapat első alkalommal figyelmeztetésben részesül, második alkalommal figyelmeztetésben részesül és büntetőpontot kap, és 3. alkalommal kizárásban részesül.

A versenybírói csapat a hivatalos figyelmeztetéseket, a csapat kapitányának, vagy bármely tagjának félhivatalos csatornán, privát üzenet formájában (Discord), vagy a verseny platformon fogja kommunikálni.

A versenybírói csapat a büntetőpontokat, vagy egyéb alapértelmezett vereségeket/győzelmeket hivatalos csatornán keresztül fogja kommunikálni.

#### 4.2.1 Hibás MOSS fájl esetén

Rossz MOSS fájlok esetén hiányzó MOSS fájlként lesz kezelve az eset.

#### 4.2.2 MOSS fájl manipulálása

Manipulálása a MOSS fájloknak szigorúan büntetve lesz és szándékos csalásként lesz értékelve.

#### 4.2.3 MOSS fájl feltöltése

A K&H MNEB Rainbow Six mérkőzésein minden játékosnak, minden mérkőzésen szükséges, hogy futtassa a MOSS-t. A résztvevő játékosoknak, a verseny minden fázisában kötelező a használatos versenyplatformra, a mérkőzés végétől számított 15 percen belül feltölteni a mérkőzéshez kapcsolódó MOSS fájlokat.

Amennyiben az egyik csapatból több különböző játékosnak abszolút nincs semmiféle mérkőzéshez köthető bizonyítéka, további kivizsgálás után a helyzet súlyosságához mérten, akár kizárásra is kerülhet a csapat.

A feltöltött MOSS fájlokat kizárólag a versenybírói csapat láthatja (illetve a csapattagok egymás között az egyazon csapatból érkező feltöltéseket) csapatok egymás MOSS fájljait publikusan nem tekinthetik meg.

#### 4.2.4 MOSS fájl tárolása

A MOSS fájlokat legalább a verseny után 14 napig szükséges tárolni. Lehetséges, hogy a versenybírók adott szituációkban ezen fájlokat bekérik. (Csakis versenybírók kérhetik el a csapatok MOSS fájljait.)

### 4.3 Screenshot

Osztályozó kupák alatt mind a két csapat felelős a megfelelő eredmény leadásáért az OPL weboldalán. Ebből adódóan, mindkét csapatnak screenshotot kell készítenie a meccs végén, ahol látható az eredmény és a scoreboard. Ezután ezt fel kell tölteni a OPL weboldalára a mérkőzéshez. Ha probléma adódik a mérkőzés oldalán a „Contact admin” -gombbal szükséges óvást nyitni ezek után a versenybírói csapat fog döntés hozni. A döntés lehet akár mindkét csapat kizárása is abban az esetben, ha nincs egyértelmű bizonyíték arról, hogy melyik csapat a nyertes.

### 4.4 Csalás bejelentése

Csalással megvádolni az ellenfelet csak megalapozott gyanúval és a bizonyítékok összegyűjtésével lehetséges óvás nyitásával a mérkőzés vége után maximum 20 perccel. Amennyiben streamelt meccsről van szó, úgy a streamben szereplő videó anyagok is felhasználhatóak.

Videós bizonyíték felhasználása esetén jegyzőkönyvet kell írnod. A jegyzőkönyvet emailés úton kell benyújtani pontosan jól érthetően struktúrálva. Minden jegyzőkönyv, ami nem a megfelelő formában érkezik, az el lesz utasítva.

## 5. Keret változtatásra vonatkozó szabályzatok

Az alapszakasz kezdetéig a keret változtatási szabályok különböznek attól függően, hogy osztályozó kupából bejutott, vagy alapszakaszba meghívott jogi személyiség csapatáról beszélünk. Általánosságban kijelenthető, hogy a játékosmozgás alapfeltétele, hogy az eredeti játékoskeretből (Osztályozó kupa esetében a bejutásért zajló mérkőzésen résztvevő öt fő, meghívott csapatnál a kezdő játékosként megjelölt játékoskeret) a kezdőcsapatban legalább 3 játékosnak szükséges szerepelnie.

### 5.1 Osztályozó kupán résztvevő csapatoknak

#### 5.1.1 Nyílt osztályozó kupa előtt

Amennyiben egy csapat leadja a nevezését, úgy a kvalifikáció kezdetéig a következő kritériumokkal változtathat keretet:



- A használatos verseny platformon egy játékos csak és kizárólag egy csapatban lehet regisztrálva, és egy csapatban kezdheti meg a versenyzést.

### 5.1.2 I. Nyílt osztályozó kupa után

Kiesés esetén: Amennyiben a csapat, amiben a játékos szerepelt nem szerzett továbbjutást érő helyet, úgy a következő osztályozó kupára szabadon választhat/indíthat csapatot.

Továbbjutás esetén: Ha a csapat továbbjut az osztályozó kupa zárt szakaszába, az azt jelenti, hogy a verseny egy következő szakaszában extra megjelenés terheli a csapatot. Ha a csapat kevesebb, mint 7 játékosal rendelkezett, akkor időben, a 2. nyílt osztályozó kupa után a zárt kvalifikáció kezdetéig, feltöltheti a játékoskeretet, de nem cserélhet.

Az a játékos, aki egy adott csapat tagjaként jutott tovább, kötelező jelleggel ugyanazzal a csapattal kell maradnia, a két osztályozó kupa között nem válthat csapatot (Pl.: Nem lehetséges az, hogy az I. kupán az egyik csapat regisztrált tagja, majd a továbbjutás után elhagyja a csapatot és a 2. nyílt kupa alkalmával már másik csapatban szerepel.)

### 5.1.3 II. Nyílt osztályozó kupa után

Játékoskeretet kiegészíteni csak olyan játékosal lehetséges, aki nem jutottak be egyazon fázisba (Pl.: Két zárt kvalifikációba bejutott csapat között nem lehet játékosmozgás, kiegészítés csak olyan játékosal lehet, aki a nyílt szakaszban nem jutott be egyik csapattal sem, vagy egyáltalán nem vett részt osztályozó kupán)

Játékos cserére nincs lehetőség.

### 5.1.4 Osztályozó kupa zárt szakasz vége – alapszakasz kezdete között

Azon csapatok amelyek osztályozó kupából alap szakaszba jutottak kiegészíthetik csapatukat maximum 7 játékosig. Amennyiben a csapat már 7 játékosal rendelkezett, vagy cserét kívánnak eszközölni, maximum 2 játékos cseréje engedélyezett.

## 5.2 Alapszakaszba meghívott csapat

Az a csapat, aki meghívást kap az alapszakaszba, adott határidőig köteles leadni azt a játékoskeretet, amivel szeretné megkezdni az alapszakaszban való versenyzést.

Az a csapat, aki 7-nél kevesebb játékosal regisztrál, szükség esetén az osztályozó kupa zárt szakaszának döntője és az alapszakasz kezdete előtt, feltöltheti a játékoskeretet olyan játékosal, aki nem jutott be az alapszakaszba.

Keretfeltöltés jelzésének határideje: 2024. Június 18. - 23:59

## 5.3 Alapszakasztól kezdődően

### 5.3.1 Alapszakasz közben

Csapatonként maximum két játékos mozgatus engedélyezett. A játékosmozgatus a megjelölt keret változtatási ablakokban engedélyezett csak, ami az 5. és 6. forduló között lehetséges.

A kvalifikált csapat előre megjelölt öt kezdőjátékosából maximum két játékos cserélhető.

Minden csapatnak lehetősége lesz a meghatározott keret változtatási ablakban játékosra vonatkozóan cserét eszközölni. A lehetséges variációk:

- Ha 5 fős volt a keret, akkor két játékosal ki lehet egészíteni a keretet.
- Ha 6 fős volt a keret, akkor egy játékosal ki lehet egészíteni a keretet, illetve további egy játékosat hozzáadni.
- Ha 7 fős volt a keret, akkor csak csere lehetséges.

Alapszakasz közben egyazon osztályban versenyző csapatok között játékosmozgatus nem engedélyezett.

### 5.3.2 Alapszakasz végétől a rájátszásig

Az alapszakasz vége után, nincs lehetőség keret változtatásra.

## 5.4 Keretváltás kommunikációja

### 5.4.1 Kommunikáció módja

A keret változtatásra vonatkozó igényt csak és kizárólag a kijelölt kapcsolattartó, e-mailles formában jelezheti. Minden más platformon jelzett, vagy kommunikált változtatást, semmisnek tekinthető. A szervezőség a következő címen értesítendő: [verseny@hunesz.hu](mailto:verseny@hunesz.hu)

A keret változtatási szándék bejelentésével a csapatnak gondoskodni kell róla, hogy az új játékos – a régebbi csapattagokhoz hasonlóan – igényelt versenyengedélyt, biztosította a szervezőség számára a szükséges személyes adatokat, megfelel minden csapatkompozícióra vonatkozó szabályzatnak és rendelkezik játékos fotóval.

### 5.4.2 Keret változtatás jóváhagyás

A keret változtatás csak akkor tekinthető szabályosnak és véglegesnek, ha a szervezőség azt e-mailles formában jóváhagyta.

### 5.4.3 Résztvevők értesítése

A keret változásokról az alapszakasz további csapata a publikus csapat kompozíció dokumentumban tájékozódhat.

## 5.5 Keret változtatási ablak

Azon csapatok, akik élnének a szezon közbeni keretváltatás igényével, ezt a következő intervallumban jelezhetik:

- 2024. július 7. 00:00 – 2024. július 11. 23:59

A játékos a 6. fordulótól vehet részt a versenyen.

## 6. Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó általános szabályzatok

### 6.1 Mérkőzés előtt

#### 6.1.1 Pontosság osztályozó kupák alatt

Minden csapatnak 15 perc áll rendelkezésére a párosítástól kezdődően, hogy megjelenjen az adott mérkőzésen.

Alapszakasz során minden csapatnak a Discord szerveren kötelezően meg kell erősíteni, hogy részt tudnak venni a mérkőzésükön.

#### 6.1.2 Mérkőzés előtt kamerás ellenőrzés

Alapszakasz és azt követő fázisok során a játékosoknak kötelezően azonosítani kell magukat a HUNESZ INTERCOM Discord szerveren. Az azonosítás arra a célra szolgál, hogy a versenybírók megbizonyosodjanak arról, hogy a megfelelő játékos játszik.

#### 6.1.3 Teamspeakre csatlakozás

A játékosoknak kötelezően a szervezők által megadott Teamspeak szerveren szükséges beszélniük. A kezdőjátékosokon kívül a csapat edzője lehet jelen, akinek a kommunikáció csak a mérkőzés előtt, illetve a mérkőzés alatti szünetekben engedélyezett. A játékosokon kívül egy versenybíró is jelen lesz, aki végig ellenőrzi a kommunikáció szabályosságát.

Az a csapat amely megtagadja a szervezőség által biztosított Teamspeak használatát, majd mégis lejátsza a mérkőzést, úgy alapértelmezett vereségben részesül.

#### 6.1.4 Pontosság az alapszakasz/rájátszás alatt

Minden mérkőzésnek legkésőbb pontosan akkor kell elkezdeni, ahogyan az az előzetes ütemezés szerint kommunikálva lett.

A mérkőzés tervezett kezdése előtt 1,5 órával a versenybírók felveszik a kapcsolatot a csapatokkal, hogy meggyőződjenek arról, hogy a csapatok megfelelnek a mérkőzés kezdéséhez való feltételeknek, illetve készen állnak a mapveto kezdéséhez.

A mérkőzés tervezett kezdése előtt 1 órával a versenybírók elkezdik a mapvetot. Amennyiben a mapveto kezdésének jogával rendelkező csapat 5 percen belül nem reagál a versenybíróknak, úgy a kezdés jogát a másik csapat kapja. Amennyiben az egyik fél nem reagál 3 percen belül veto/pick között a veto/pick jogát a másik csapat kapja.

Minden játékosnak legkésőbb a kiírt időpont előtt 5 perccel meg kell érkeznie a lobbiba és Teamspeak szerverre. Esetlegesen a megelőző meccs csúszása/korábbi vége miatt ez az időpont változhat, ezt a mérkőzés felületén és Discordon versenybíró fogja definiálni. Ebből kifolyólag egy adott csapatnak legelőbb 1 órával a hivatalos kiírás előtt már készen kell állnia a játékra.

Amennyiben egy csapat 15 perc után nem áll készen a játékra, úgy alapértelmezett vereségben részesül. Szélsőséges esetekben lehetséges ezen határidő kitolása, erről a versenybírók a szituáció függvényében fognak dönteni.

### **6.1.5 No show/késés osztályozó kupa alatt**

Osztályozó kupa alatt, amennyiben az ellenfél 5 kezdőjátékosából a többség nem jelent meg, vagy a ( 5 kezdőjátékosból 3 fő) kiírt időpont meglététől számított 15 percen belül nem áll készen a mérkőzés lejátszására, akkor azt a verseny platformon a "Contact admin" gomb segítségével kell jelezni a versenybírók felé. Ebben az esetben ezen csapat diszkvalifikációban részesül.

Amennyiben egy adott csapat többségi részben készen áll a játékra(vagyis becsatlakozott a lobbiba), úgy ezen szituáció késésként lesz értékelve és a következő rendszerben lesz szankcionálva:

- 1. alkalom: Figyelmeztetés
- 2. alkalom: Versenyből való kizárás

### **6.1.6 No show alapszakasz alatt**

Alapszakaszban és későbbi fázisokban amennyiben egy csapat a mérkőzés időpontjától számított 15 percen belül nem áll készen a játékra, úgy ez a megjelenés elmulasztásának számít és a csapat szerződésben, illetve a Fegyelmi szabályzat Büntetőpont kódexében megfogalmazottak szerint kerül büntetésre.

### **6.1.7 Feladás**

Abban az esetben, ha az ellenfél úgy dönt, hogy feladja a mérkőzést, azzal lemond minden megnyerhető nyereményről és elveszíti a mérkőzést. Ha lehetséges, akkor helyükre a verseny egy korábbi fázisából kerül meghívásra csapat.

### **6.1.8 Óvások**

Ha egy szituáció nem dönthető el egyértelműen a szabályzat szerint, az érintett csapat azonnal megállíthatja a mérkőzést és informálhat egy versenybírókat az esetről.

### **6.1.9 Webkamera feed biztosítása**

Minden játékosnak lehetősége van, hogy élő képe megjelenjen a mérkőzés során. Ez a lehetőség nem kötelező, viszont hasznos lehet, hogy a nézők a játékosokat jobban megismerhessék. Ennek használatához semmiféle külön program nem szükséges, akár telefonnal is működik böngésző segítségével. Amennyiben a játékos él ezzel a lehetőséggel, a következő kondíciókkal valósulhat meg:

- A játékos egyéni linket kap, amit a verseny egésze alatt szükséges használni.

- Szükséges kamerakép minőség: 16:9, vagy 4:3-as felbontás.
- A webkamera feednek a mérkőzés teljes időtartama, és utána legalább egy percig szükséges működnie.
- A játékost/csapatot - ezen lehetőség használata esetén - további viselkedésbeli szabályok terhelik, melyre a Magyar E-sport Etikai Kódexe, és a Twitch.TV közösségi irányelvei a meghatározóak. A továbbiakban bármiféle tevékenység/kondíció az élő webkamera feed biztosítása alatt, ami:
  - Offenzív/Agresszív magatartást sugall
  - Politikai töltetű
  - Bármilyen módon sérti, vagy negatívan hat a közvetítés minőségére
  - Nem összeegyeztethető a liga értékrendjével
  - Nyíltan a kamerában bármilyen Cigi/E-cigi használata tilos!
  - Brandelt italok fogyasztása, csak a márka kitakarásával, az ital pohárba való kitöltésével folytatható.

...Az szabálysértésnek minősül tehát a játékos és/vagy csapat az elkövetett eset súlyosságától függően figyelmeztetésben részesülhet, büntetőponttal és/vagy pénzbüntetéssel sújtható, vagy akár extrém esetben a versenyből való kizárást is eredményezheti.

#### 6.1.10 Tiltott programok

Tiltott programok közé sorolható a Teamviewer (vagy bármilyen hasonló képernyő megosztó program), virtuális, beleértve, de nem kizárólagosan a Hyper-V, VM Ware vagy VirtualBox programokat.

#### VPN használata:

- Osztályozó kupa nyílt szakaszában a VPN használata szigorúan tilos és használata azonnali kizárást von maga után. (Amennyiben a háttérben futó folyamatként szerepel bármely VPN program, VPN használatként lesz kezelve az ügy és a csapat kizárásban részesül.)
- Alapszakasz illetve további verseny fázisokban a VPN használat a következő módon lesz szankcionálva:
  - 1. alkalom: Figyelmeztetés
  - 2. alkalom: Büntetőpont és bajnoki pont levonás
  - 3. alkalom: Versenyből való kizárás

A versenybírói csapat a hivatalos figyelmeztetéseket, a csapat kapitányának, vagy bármely tagjának félhivatalos csatornán, privát üzenet formájában (Discord), vagy a verseny platformon fogja kommunikálni.

A versenybírói csapat a büntetőpontokat, vagy egyéb alapértelmezett vereségeket/győzelmeket hivatalos csatornán keresztül fogja kommunikálni.

#### 6.1.11 Grafikus driverek, vagy hasonló eszközök

Bármilyen modifikációja vagy változtatása a játéknak külső grafikus eszközök segítségével vagy harmadik féltől származó programokkal szigorúan tiltott. Ezenkívül tiltott még mindenfajta overlay

amely a rendszer teljesítményét mutatja/méri játék alatt (pl.: Nvidia SLI Display, Rivatuner Overlays). Eszközök, amelyek csak az FPS számot mutatják, engedélyezettek.

### **6.1.12 Egyedi fájlok**

Bármely módosítás a játékban, (például: skinek, eredményjelző, célkereszt stb.) szigorúan tiltott, valamint csak a hivatalos modellek engedélyezettek.

### **6.1.13 Játékos kiesés**

Ha egy játékos a szerverről kiesik a mérkőzés alatt, akkor a kört folytatni kell a végéig. (A kör kezdete az előkészítési fázis első másodperctől számít). A játékos bármikor vissza csatlakozhat, és ajánlott minél előbb, hogy a meccs hamarabb menjen tovább.

A mérkőzés akkor tekinthető „live-nak”, amikor az első kör elkezdődik. Legalább 4 játékosnak kell maradnia és a meccset addig kell játszani míg a győztes nem kerül ki. Ha nem lehetséges ez kapcsolati hiba miatt, akkor ez feladásként fog számítani attól a csapattól, aki nem tudja a játékosát a szerveren tartani.

Minden csapat egyszer hosztolhat újra a meccs során. Ha a probléma ismét felbukkan, akkor a játékos kiesése után, amikor már az újra hosztolás már megtörtént, akkor a csapatnak a megmaradt 4 játékosal kell folytatni. A szabályzattal való visszaélés megtévesztésként lesz kezelve. Ha egy csapat elhagyja a szervert az ellenfele és a szerveren lévő közvetítők vagy versenybírók informálása nélkül, akkor az a csapat feladja a mérkőzést. Minden felhasználó saját maga felelős a számítógépéért.

### **6.1.14 A játék instabilitása és újrahosztolás**

A játék instabilitása miatt előfordulhatnak technikai problémák, amelyek befolyásolhatják a mérkőzések zavartalan lefolyását. Ennek érdekében az alábbi szabályok érvényesek az újrahosztolásra:

#### **6.1.14.1 Játékbeli hiba esetén:**

Amennyiben a mérkőzés során játékbeli hiba lép fel (például FPS bug, a játék nem enged vissza a mérkőzésbe stb.), az érintett csapatok korlátlan számú újrahosztolási lehetőséggel élhetnek, de minden újrahosztolást adminnak kell engedélyeznie.

#### **6.1.14.2 Játékoshiba esetén:**

Ha a játékos gépe vagy internete meghibásodik, minden csapat számára 1 újrahosztolási lehetőség biztosított.

Speciális esetekben, admin engedélyével, további újrahosztolások engedélyezhetők. Ezekben az esetekben a játékosnak 15 perc áll rendelkezésére, hogy visszatérjen a mérkőzésbe.

A játék megállítást a pick phase vagy a preparation phase alatt kell kérni. Ha ez nem történik meg, akkor a kör érvényesnek számít.

Egy újra hosztolt játékban minden játékosnak ugyan azt a beállítást és picket kell alkalmaznia, mint azt tette az eredeti játékban. Minden egyéb szabályzatot illetően, ami felmerülhet és nincs leírva az előző pontban, óvást kell nyitni. Csak a versenybíró csapat dönthet úgy, hogy a meccset 0:0-ról kell előlről elkezdeni.

A meccs elhagyása mielőtt a rehost meg lett erősítve egy versenybíró, vagy felhatalmazott observer által azonnali kör veszteséget jelent annak a csapatnak, aki ezt megtette.

Ha egy csapat ezt egy meccs során többször megteszi, a pályát elveszíti és további büntetésben részesülhet.

#### **6.1.15 Taktikai időkézés**

Taktikai időkézése minden csapatnak meccsenként egyszer van lehetősége, 45 mp-ig.

#### **6.1.16 Technikai időkézés**

Technikai időkézést a csapatok bármikor kérhetnek, mikor nyomós okuk van rá. Ezeket az időkézéseket a játék chat-én meg kell indokolni, hogy miért szükséges. A technikai időkézést egy versenybírónak meg kell erősítenie, hogy megtörténhet.

Technikai időkézésnek nincs időkorlátja, viszont ha a technikai hiba nem megoldható bizonyos időn belül, úgy a versenybírók időt szabhatnak arra, hogy meddig szükséges a hibát megoldani.

#### **6.1.17 Szabálytalan cselekedetek**

Minden olyan cselekedet, ami igazságtalan előnyhöz juttat az szabálytalan. Ebbe beleértve a bugokat, és bármiféle egyéb játék hibát. Egy versenyen bugok vagy hibák használata esetén a csapat az esett súlyosságának függvényében, a Magyar E-sport Büntetőpont kódexben foglaltak szerint lesz büntetve.

#### **6.1.18 Mérkőzés elhagyása**

A játékosoknak a mérkőzés vége után egészen a final scoreboard megjelenéséig kötelező bent maradni a mérkőzés lobbyban. A mérkőzés lobbiban korábbi elhagyása sportszerűtlen cselekedetnek számít.

### **6.2 Mérkőzés után**

#### **6.2.1 Eredmény leadása**

Az osztályozó kupák nyílt szakasza alatt az eredmény leadása csak a mérkőzés befejezése után engedélyezett. Abban az esetben, ha egy csapat a mérkőzés befejezése előtt ad le eredményt, sportszerűtlen viselkedésnek minősül és a csapatot diszkvalifikálni lehet. Ha egy csapat vesztes mérkőzést ad le eredménynek, a mérkőzés automatikusan zárt állapotba kerül.

## 6.2.2 Lezárt mérkőzések

A már lezárt mérkőzés végleges állapotban marad, ha az a csapat hibájából lett lezárva. Hibás eredmény leadás okán az versenybírók jogosultak a mérkőzést újra nyitni bizonyos helyzetekben.

## 6.2.3 Interjú a mérkőzés után

Alapszakasz alatt minden csapatnak szükséges egy, maximum két olyan játékost megnevezni, aki a mérkőzése után amennyiben a lehetőség adódik megkíván szólni a csapata nevében. Ezt a szervezőség felé emailben vagy Discord-on szükséges leadni.

Az interjúban résztvevőnek szükséges kamerát biztosítania magának, amit a teljes interjú időtartama alatt használni tud. Az interjú hangját a TeamSpeak biztosítja, ahová a produkcióért felelős stáb fog meghívást adni a játékosnak, képernt a 6.1.7. szabályzatban leírtak szerint és megadott link biztosítja.

## 6.2.4 Meccs óvás

Az óvás olyan problémák megoldására szolgál, amely egy mérkőzéssel, vagy annak végeredményével kapcsolatos. Ilyen lehet a mérkőzés előtt időpont változtatás kérése, vagy a mérkőzés során rossz szerver beállítások, egyéb meccs közbeni szabálytalanságok.

## 6.2.5 Határidő az óvásra

Osztályozó kupa nyílt és zárt szakasza alatt legkésőbb 15 perccel a mérkőzés menetrend szerinti vége után van lehetőség óvás nyitására.

Egyéb verseny szakaszban a csapatnak a mérkőzéstől számított 72 óra áll rendelkezésére hogy hivatalos csatornán keresztül megfogalmazza óvás tárgyát.

## 6.2.6 Óvás tartalma

Az óvásnak tartalmaznia kell, hogy miért lett az nyitva, illetve minden olyan információt, amit tudni kell az esettel kapcsolatban. Egyszavas, nem kifejtett óvások elutasításra kerülhetnek. Például egy egyszerű „csalnak” nem tekinthető óvásnak.

## 6.2.7 Óvásban való viselkedés

Szigorúan tiltott az óvás során bármilyen nem az etikai kódex szerinti viselkedés. Ennek figyelmen kívül hagyása büntető pontokhoz vezethetnek.

## 6.2.8 Óvás kommunikációja

Az óvást kizárólag a kijelölt kapcsolattartó kezdeményezheti emailés formában.

## 6.2.9 Mérkőzés bizonyítékok

Minden mérkőzés bizonyítékot (screenshotok, MOSS fájlok stb.) kötelező megtartani legalább a verseny utolsó napja utáni 14 napig megtartani. Hamis vagy manipulált mérkőzés bizonyítékok készítése jelentős büntetést von maga után. A bizonyítékokat bekérése esetén szükséges olyan névvel



ellátva feltölteni, melyből egyértelműen azonosítható kihez tartozik az adott fájl.

### 6.2.10 Diszkvalifikáció

Osztályozó kupa alatt – kivétel, ha közvetített - a mérkőzést olyan hamar kell lejátszani, amilyen hamar csak lehet. (Amikor a párosítás megtörtént) Hogy a kupa csúszásának az időtartamát a minimálisra csökkenthessük, a csapatok kizárására vonatkozó jogot a versenybírók fenntartják. Mindazonáltal csak súlyos eseteknél fog ilyen döntés előfordulni (pl.: ha egy csapat szándékosan akadályozza egy mérkőzés befejezését/lezárását). Kirívó esetekben (pl.: amennyiben huzamosabb ideig egyik csapat sem elérhető) az adott mérkőzésen részt vevő mindkét csapatot érintheti a kizárás.

### 6.2.11 Kizárások

Amennyiben a verseny során a versenybírók tudomására jut, hogy a játékos nem felel meg a verseny szabályzatban foglalt feltételeknek vagy kötelezettségek bármelyikének, a versenybírói csapat a Magyar E-sport Büntetőpont Kódex és Működési szabályzat alapján járhat el a büntetések kiosztása végett.

A versenybírói csapat fenntartja a jogot az eset kivizsgálására és akár a játékos/csapat azonnali kizárására, amennyiben a játékos a verseny zavartalan lebonyolításával összeférhetetlen magatartást tanúsít.

A versenybírói csapat fenntartja a jogot, hogy abban az esetben, ha verseny során felmerül annak gyanúja, hogy a játékos a verseny menetét/eredményét bármilyen, a tisztességes versennyel összeegyeztethetetlen módon szándékosan befolyásolni próbálta (például: mérkőzések eredményének etikátlan befolyásolása, játékbeli csalás stb.) az esetet a Fegyelmi Bizottsággal együtt kivizsgálja és akár a játékost azonnal kizárja. Lehetséges, hogy ebben a körben a versenybíró bizonyítási eljárást nem folytat le, fenntartja a jogot arra, hogy a verseny menetének befolyásolását a rendelkezésre álló adatok alapján meggyőződése alapján bírálja el.

### 6.2.12 Kizárások lehetséges okai

A játékos kizárható a versenyből ha:

- ha az adott mérkőzés napján, amin a versenyen belül részt 16. életévét nem töltötte be
- bizonyítható, hogy a verseny menetét/eredményét bármilyen módon szándékosan befolyásolni próbálta;
- a verseny lebonyolításhoz szükséges adatait nem adja meg vagy a megadott adatkezelési hozzájárulását visszavonja;
- ha jelentkezése bárkinek a jogát, jogos érdekét bármilyen módon sérti;
- ha a fénykép/videós/szöveges anyagok lebonyolító általi elkészítéséhez, közzétételéhez nem járul hozzá
- ha a verseny kezdete előtt, továbbá annak tartama alatt a jelen szabályzat bármely pontját megsérti.
- További büntetés típusokat amiért kizárás járhat a Magyar E-sport Büntetőpont kódexe részletezi.

## 7. Egyéb szabályok/kiegészítések

A szervező fenntartja a jogot, hogy a jelen szabálykönyvben felvázolt szabályokat módosítsa, eltávolítsa vagy más módon módosítsa, további értesítés nélkül. A szervező fenntartja magának a jogot, hogy egyénileg elbírálja azokat az eseteket, amelyek nem kifejezetten támogatottak vagy szerepelnek részletesen a szabálykönyvben, vagy szélsőséges esetekben még a jelen szabályzat ellen is döntsenek a fair play és a sportszerűség fenntartásának érdekében.

### 7.1 Mapveto pontos menete

A mapveto a mérkőzés verseny platformján történik.

#### 7.1.1 Bo1 formátum

A mapveto elején a verseny platformon pénzfeldobás történik (ezt a rendszer automatikusan elvégzi). Tegyük fel, azt az "A" csapat nyerte, így "A" csapat dönt, hogy ki kezdje a mapvetot. Példánkban "A" csapat úgy dönt, hogy szeretné kezdeni a mapvetot. Ez esetben:

- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- Az utolsó nem választott pályán lesz szükséges játszani.
- "A" csapat választ kezdőoldalt

Overtime oldal választást a mérkőzés felület chatén szükséges választani. Az adott mapok kezdőoldalát választó csapattal ellentétes csapat választ overtime kezdési oldalt.

#### 7.1.2 Bo3 formátum

- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat választ egy pályát
- "B" csapat választ kezdőoldalt
- "B" csapat választ egy pályát
- "A" csapat választ kezdőoldalt
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- Az utolsó nem választott lesz - szükség esetén - a 3. pálya
- "A" csapat választ kezdőoldalt

Overtime oldal választást a mérkőzés felület chatén szükséges választani. Az adott mapok kezdőoldalát választó csapattal ellentétes csapat választ overtime kezdési oldalt.

### 7.1.3 Bo5 formátum

- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat választ egy pályát
- "B" csapat választ kezdőoldalt
- "B" csapat választ egy pályát
- "A" csapat választ kezdőoldalt
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat választ egy pályát
- "B" csapat választ kezdőoldalt
- "B" csapat választ egy pályát
- "A" csapat választ kezdőoldalt
- Az utolsó nem választott lesz - szükség esetén - az 5. pálya
- "B" csapat választ kezdőoldalt

Overtime oldal választást a mérkőzés felület chatén szükséges választani. Az adott mapok kezdőoldalát választó csapattal ellentétes csapat választ overtime kezdési oldalt.

### 7.1.4 A szabályzat érvényessége

Ha a szabálykönyv valamelyik rendelkezése érvénytelen vagy megvalósíthatatlan részben vagy egészben, ez nem érinti a jelen szabálykönyv fennmaradó részének érvényességét. Az érvénytelen vagy nem kivitelezhető rendelkezés helyett megfelelő rendelkezést kell alkalmazni, amely legközelebb áll ahhoz a szándékhoz, amire a szabálykönyv értelmét és célját figyelembe véve szándékoztak volna.

### 7.1.5 Bizalmasság, titoktartás

Az óvások, vagy bármilyen beszélgetés a K&H MNEB versenybíróival/szervezőivel vagy adminisztrátorokkal folytatott egyéb levelezés tartalmát szigorúan bizalmasnak kell tekinteni. Ezeknek a publikációja a verseny szervezőinek beleegyezése nélkül nem engedélyezett és szigorú szabályszegésnek minősül.

### 7.1.6 Nem megfelelő nicknevek/játékiókok/csapatnevek

Azon játékosok részvétele, kiknek a regisztráció során megadott adatai (nicknevek, csapatnevek, játékióknévek) nem felelnek meg a liga értékrendjének az az obszcén, szexuális, vulgáris avagy politikai tartalommal rendelkeznek, vagy arra bármilyen közvetett, vagy közvetlen módon utalnak elutasítható és a versenyből, annak bármely pontján kizárható.

A nicknevek nem tartalmazhatnak szponzort, illetve az általános nicknevekre vonatkozó OPL szabályozás érvényes.

### 7.1.7 Csapaton való változtatások

Bármilyen változtatás – Pl. Csapatnév, Játékosnicknév, Játékoskeret, Csapatkapitány, Kapcsolattartó személye - a csapaton csak a versenybírók jóváhagyásával lehetséges.

### 7.1.8 Kezdő játékosok és csapatfelállítás

Osztályozó kupa zárt szakasza alatt amennyiben egy csapatban több, mint 5 regisztrált játékos szerepel, a csapat köteles a közvetített mérkőzés előtt 90 perccel megnevezni azokat a tagokat, akik részt fognak venni a mérkőzésen. Ezt a központi Discord szerveren létrehozott szobában szükséges megtenni.

Az alapszakasz és további verseny fázisok alatt amennyiben egy csapat a kezdőként regisztrált 5 játékoson kívül más, a keretben lévő cserejátékost alkalmazna úgy azt email-es úton 48 órán belül szükséges jeleznie a szervezőségnek.

### 7.1.9 Elérhetőség

Minden csapat kijelölt kapcsolattartójának 72 órán belül a megadott email címen rendelkezésre kell állnia a lebonyolítónak.

## 8. Játékosok technikai felkészültsége

### 8.1 Játékfiók

Minden játékosnak rendelkeznie kell OPL profiljához rendelt Ubisoft Connect játék fiókkal.

### 8.2 Technikai problémák

Minden játékos saját maga felelős a megfelelő internet kapcsolatért és hardware eszközeiért. Technikai probléma esetén cserejátékos alkalmazása lehetséges. Ha a problémából adódóan az egyik csapat nem tud 5 játékosal játszani, ez esetben a mérkőzés az ellenfél javára automatikus győzelemként lesz lezárva.

### 8.3 Internet

Mindenki saját maga felelős a régiójának lehető legjobb internet kapcsolatáért (ping). Valamint, minden nem szükséges programot és letöltést a mérkőzés alatt kötelező kikapcsolni.

### 8.4 Magas ping

A ping korlát a mérkőzéseken 120 ms. Ha egy játékosnak efeletti értéke van, az esetben először újra kell hostolni a meccset, óvás nyitása előtt. Meg kell győződni, hogy dedikált szerver lett készítve. Ha a játékosnak továbbra is 120 feletti ping értéke van, és nem játszható le a mérkőzés probléma nélkül, akkor a nyílt szakasz alatt óvást kell nyitni a "Report Match Issue" gomb használatával. Óvást csak abban az esetben lehet kezdeményezni, ha a játékosnak folyamatosan 120 feletti értéket mutat a játék! Ez esetben a mérkőzést nem kell lejátszani és az érintett csapatnak legalább három screenshottal kell rendelkeznie, melyek 2 körön belül különböző időben készültek.

Alapszakasz mérkőzéseinek ezen problémák specifikusan lesznek elbírálva a fenti elvek figyelembevételével.

### 8.5 Nicknevek

A nicknevek nem tartalmazhatnak szponzort, illetve az általános nick nevekre vonatkozó OPL szabályozás érvényes.

## 9. Csapatra vonatkozó extra szabályozások

### 9.1 Csapat felozlása, liga elhagyása

Ha egy csapat felozlik a verseny közben, vagy elhagyja azt, akkor minden az ahhoz a szakaszhoz tartozó pénznyereményt azzal felad.

Ha egy csapat kilép vagy diszkvalifikálják, akkor a következő szezonra is kiszabható az eltiltás.

### 9.2 Csapat pótlása

Ha egy csapat elhagyja a ligát, vagy valamilyen módon kiesik, akkor a versenybírók fenntartják a jogot a csapat pótlására. Ezt a következő sorrendiség alapján lehetséges:

- egy korábbi szakasz eredményei alapján egy másik csapatot invitálnak
- egy külön kvalifikációt rendeznek a hely kitöltésére
- nem pótolják a helyet egyéb okokból (Pl.: idő, strukturális gondok miatt a pótlás nem lehetséges)

### 9.3 Pótló csapat

Ha megvan a kijelölt csapat, aki pótolni fogja a kiesőt, akkor fel lesznek keresve és egyeztetve lesz a csapattal, hogy részt akarnak venni a versenyen vagy sem. Ha kérést elutasítják, akkor más csapatok is felkeresésre kerülhetnek.

### 9.4 Csapat neve

A csapat név nem tartalmazhat egynél több szponzor nevet, illetve azt is csak termék megjelölés nélkül lehetséges. Masters osztályban szereplő csapatnak nincs lehetősége a csapatnév megváltoztatására a szezon alatt. Challengers osztály esetén két kupaszakasz között van lehetőség nevet váltani 1 alkalommal amennyiben azt megfelelően tudja indokolni a csapat.

## 10. Közvetítés

A játékosok és csapatok nem tagadhatják meg a saját mérkőzésük közvetítését. Ha egy csapat vagy játékos megtagadja a mérkőzése közvetítését és a mérkőzés lejátszásra kerül a versenybírók eldönthetik, hogy a meccs újra játszásra kerüljön közvetítéssel együtt vagy sem. Azon játékos mely tagja a versenyen résztvevő csapatok egyikének (legyen szó akár Challengers, akár Masters csapatról) nem közvetítheti más csapatok mérkőzéseit.

### 10.1 Saját játék közvetítése

Saját játék közvetítése a teljes nyári szezon alatt csak szervezők által adott biztosított ingame overlay megjelenítésével, illetve kitöltött és elfogadott igényléssel lehetséges legalább 180 másodperc késleltetéssel ahhoz képest, mint az élőben megtörténne. Ugyanezen procedúra érvényes a 3. fél által közvetített mérkőzésekre.

Akinek az engedély meg lett adva a POV/3rd party közvetítésre az köteles a szervezők által megküldött google formon leriportolni a közvetítés legfontosabb mérőszámait.

## 10.2 Pontos igénylési folyamat

Amennyiben egy játékos POV-ból, vagy 3. fél szeretné az nyári szezon bármely állomását közvetíteni, úgy a következő lépéseket szükséges megtennie:

1. lépés: Az igénylési [form kitöltése](#)
2. lépés: A szervezői csapat értékeli az igénylést.
3. lépés: Szervezői csapat visszajelez e-mailben.
4. lépés: Az engedélyezés után a játékosnak/közvetítőnek szükséges megjelenítenie a verseny hivatalos támogatóit a közvetítésen
5. lépés: A közvetítés után a szükséges közvetítési adatokat [ezen a formon](#) az adástól számított **24 órán belül reportolni.**

A közvetítés csak abban az esetben valósulhat meg, ha az arra vonatkozó kérvény jóváhagyásra került.

## 11. Nyeremények

A K&H MNEB VI. évadának nyári és őszi szezonjának díjazása nettó 2 500 000 Ft, ami egy szezonra vonatkozóan nettó 1 250 000 Forint díjazást jelent. Ez adott szezonra vonatkoztatva a következő elosztásban nyerhető meg:

- Versenydíjazás: Adott szezonban a végső helyezések alapján a következő díjak szerezhetőek meg:
  - 1. helyezett: 550 000 Forint
  - 2. helyezett: 350 000 Forint
  - 3. helyezett: 250 000 Forint
  - 4. helyezett: 100 000 Forint

## 12. Változáskövetés