

HUNESZ Rainbow Six Siege

1v1 Secure Area Cup

Játékspecifikus szabályzat

1. Kiemelt szabályzatok.....	3
1.1. Alapszabályzatok.....	3
1.2. Életkor.....	3
1.3. Nemzetiségi szabályok.....	3
1.4. Tartózkodási hely.....	3
1.5. Eltiltások.....	3
1.6. Kommunikáció.....	4
2. Verseny lebonyolítása.....	4
2.1. Formátum.....	4
2.1.1. Sorsolás.....	4
2.1.2. Fordulók lebonyolítása (BO1).....	4
2.1.3. Fordulók lebonyolítása (BO3).....	4
2.1.4. Kezdőoldal eldöntése.....	4
2.1.5. Halasztás/Mérkőzésmozgás.....	5
3. Játékbeállítások.....	5
3.1. Operátor.....	5
3.2. Tiltott kinézetek.....	5
3.3. Pályák.....	6
4. Mérkőzésre vonatkozó alapszabályzatok.....	6
4.1. Tiltott programok.....	6
4.2. Grafikus driverek, vagy hasonló eszközök.....	6

4.3. Egyedi fájlok.....	6
4.4. Újra hoztólás.....	6
5. Mérközés bizonyítékok.....	7
5.1. Screenshot.....	7
5.2. Monitor System Status (MOSS).....	7
5.3. Hiányzó MOSS fájl esetén.....	7
5.4. Hibás MOSS fájl esetén.....	7
5.5. MOSS fájl manipulálása.....	8
5.6. MOSS fájl feltöltése.....	8
5.7. MOSS fájl tárolása.....	8
5.8. Csalás bejelentése.....	8
5.9. Versenyből való kizárás.....	8
6. Egyéb szabályzatok/ kiegészítések.....	8
6.1. Szabályváltozások.....	8
6.2. Bizalmasság, titoktartás.....	9
6.3. Mapveto pontos menete.....	9
6.3.1. Bo1 formátum.....	9
6.3.2. Bo3 formátum.....	9
7. Játékosok technikai felkészültsége.....	10
7.1. Játékfiók.....	10
7.2. Technikai problémák.....	10
7.3. Internet.....	10
7.4. Magas ping.....	10
7.5. Nicknevek.....	10
8. KINÉZET MELLÉKLET.....	10
9. Támogatás mértéke.....	11

1. Kiemelt szabályzatok

1.1. Alapszabályzatok

A HUNESZ R6S 1v1 Secure Area Cup (továbbiakban: verseny) 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 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 verseny különböző szakaszain csak 16 évnél idősebbek vehetnek részt. A 16 és 18 év közötti játékosoknak kötelező legkésőbb a kupa kezdetéig szülői beleegyezést e-mailen (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.

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.Eltiltások

- A HUNESZ R6S 1v1 Secure Area Cup powered by K&H állomásain nem vehet részt olyan játékos kinek a Ubisoft Connect fiókja eltiltás alatt van.
- A verseny platform, avagy játékiadó által kiosztott eltiltások/bannok/profiltörölések felülírják a versenyszabályzatot és akkor is vonatkoznak a játékosra, ha azt nem a versenyen-en elkövetett vétség miatt kapta.
- Az a játékos, aki a 2023-as versenykiírásban a K&H MNEB Rainbow Six Siege Masters, vagy Challengers versenyén regisztrált játékosként szerepel valamelyik résztvevő e-sport szervezetben nem vehet részt a HUNESZ R6S 1v1 Secure Area Cup powered by K&H versenyein.
- Ezen felül, a versenyre érvényes a Magyar E-sport Büntetőpont Kódexe, ami alapján a játékos sorozatos szabályszegésért bizonyos számú fordulóról eltiltásban részesülhet.
- A versenyen nem vehetnek részt indulóként a Magyar E-sport Szövetség alkalmazottai, versenybírói, alvállalkozói, illetve a szövetséghez köthető szerződéses partnerek és mindezen személyek közeli hozzátartozói.

1.6.Kommunikáció

A verseny alatt különböző félhivatalos/hivatalos csatornákat különböztetünk meg:

- HUNESZ Intercom Discord: Elsődlegesen játékos és versenybíró között direkt segítségnyújtás céljából. Elérhető [EZEN](#) a linken.
- OPL verseny platform: Csapatok közötti direkt kommunikációra ad lehetőséget.

2. Verseny lebonyolítása

2.1.Formátum

A verseny lebonyolítása a nevezők számától függően egyenes, vagy alsó-felső ágas rendszerben kerül megrendezésre.

2.1.1. Sorsolás

Véletlenszerű sorsolás lesz alkalmazva.

2.1.2. Fordulók lebonyolítása (BO1)

A mérkőzés egy győzelemig tart.

2.1.3. Fordulók lebonyolítása (BO3)

A versenyen belül azok a mérkőzések, amik a verseny döntőjében vannak, két győzelemig tartanak. Példa BO3-as formátumra:

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

- Összesített eredmény: 2:1, "A" játékos nyerte a fordulót

2.1.4. Kezdőoldal eldöntése

A kezdőoldal eldöntése az adott mérkőzés formátumához képest változik:

- BO1-es formátum: Mindig az a játékos választhat, hogy melyik oldalon szeretne kezdeni amelyik a hivatalos versenyplatformon (OPL) a bal oldalon szerepel a meccsoldalon.
- BO3-as formátum: Az 1. mérkőzésen a meccsoldalon bal oldalt szereplő játékos választhat, hogy melyik oldalon szeretne kezdeni, a 2. alkalommal az ellentétes játékosé a választás joga, míg 3. mérkőzés esetén az a játékos döntheti el, hogy melyik oldalon szeretne kezdeni, aki a saját győztes meccsét gyorsabban fejezte be

2.1.5. Halasztás/Mérkőzésmozgás

A mérkőzéseknek az eredetileg kiírt időpontban kell megtörténnie.

3. Játékbeállítások

- Game Mode: Secure Area
- Secure Time Limit: 15
- Unsecure Time Limit: 15
- Preparation Phase Duration: 25
- Action Phase Duration: 140
- Time of day: Day
- HUD settings: Normal
- Number of bans: 4
- Ban Times: 10
- Number of rounds: 12
- Attack/Defense swap: 1
- 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

3.1. Operátor

Minden operátor a megjelenésétől kezdve használható.

3.2. Tiltott kinézetek

A HUNESZ R6S 1v1 Secure Area Cup powered by K&H mérkőzései alatt csak a következő kinézetek használata engedélyezett:

- Operator's default skins
- Pro League skins (gold sets)
- Esports Teams' branded cosmetics

- Esports Programs' cosmetics
 - *Six Invitational Battlepass kinézetek nem engedélyezettek.

Továbbá ami nem a fenti csoportokba tartozó kinézet, azon engedélyezett kinézetek a 8. Kinézetek mellékletben tekinthető meg.

Drón kinézetek, operátor gadget kinézetek használata tilos. A játékosok csak az alapértelmezett kinézetet használhatják.

Fegyver kinézeteket, charmokat, operátor háttérképeket a szabályzat nem érinti. Tiltott kinézet használatának büntetése:

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

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.

3.3. Pályák

A pályák amiket lehet játszani: House, Plane, Yacht, Border, Oregon, Club House, Coastline, Chalet.

4. Mérkőzésre vonatkozó alapszabályzatok

4.1. 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.

4.2. 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.

4.3. Egyedi fájlok

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

4.4. Újra hoztolás

A rehostra vonatkozó szabályok az alábbi pontokban vannak meghatározva, beleértve, hogy mikor van megengedve.

- Problémák a preparation fázis előtt. (játék, szoftver vagy hardver problémák)
- A játékosok nem tudnak mozogni. - rehost az első 30 másodpercében az action fázisban, ha a játékosokat nem érte sebzés.
- Játék mechanika nem működik megfelelően (lövés, újratöltés, mozgás, felszerelések stb) - rehost az első 30 másodpercében az action fázisban, ha a játékosokat nem érte sebzés. • Disconnect/hardver/szoftver probléma - rehost a preparation fázis első 15 másodpercében • Observer probléma - rehost az első 30 másodpercében az action fázisban, ha a játékosokat

nem érte sebzés.

Abban az esetben, ha a fent említett kondíciók egyeznek, akkor a játékosoknak azonnal rehostot kell kérniük az ingame chatben a "rehost" beírásával, illetve azonnal utána indoklással. A játékosoknak mindaddig játszaniuk kell, amíg a versenybíró, vagy a szerveren lévő observer az versenybíró utasítására a rehostot meg nem erősíti. Ha a megerősítés megtörtént, akkor mindenkinek azonnal el kell hagynia a játékot.

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 elkezdni.

A meccs elhagyása mielőtt a rehost meg lett erősítve egy versenybíró, vagy felhatalmazott observer által azonnali kör vesztést jelent annak a csapatnak, aki ezt megtette. Ha egy csapat ezt egy meccs során többször megteszi, a pályát elveszíti és további büntetésben részesülhet.

5. Mérkőzés bizonyítékok

5.1.Screenshot

Minden mérkőzéssel kapcsolatos bizonyítékot (screenshot, replay stb) legalább 14 napig meg kell tartani. Általános esetben, ezeknek a bizonyítékoknak feltöltésre kell kerülni a mérkőzés részletek menüpontban.

A mérkőzésekkel kapcsolatos bizonyítékok meghamisítása büntetőpontokat von maga után. A feltöltött bizonyítékok elnevezésének mindig tükröznie kell azoknak tartalmát.

A selejtezők alatt minden résztvevőknek kötelező screenshotot készítenie a játék végén a statisztikai oldalról, majd ezután azt fel kell tölteni a meccs oldalra.

5.2.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 HUNESZ R6S 1v1 Secure Area Cup powered by K&H 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>

5.3.Hiányzó MOSS fájl esetén

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

5.4. Hibás MOSS fájl esetén

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

5.5.MOSS fájl manipulálása

Manipulálása a MOSS fájloknak szigorúan büntetve lesz és szándékos csalásként lesz

értékelve.

5.6. MOSS fájl feltöltése

A verseny mérkőzésein minden játékosnak, minden mérkőzésen szükséges, hogy futtassa a MOSS-t. A résztvevő játékosoknak, amennyiben az ellenfél játékos, vagy a versenybírói csapat indokoltnak látja, ezen MOSS fájlokat bekérheti.

Ilyen esetben, mindkét játékosnak legkésőbb 15 perccel az igénylést követően kötelező a szervező csapatnak Discordon elküldeni a mérkőzéséhez tartozó MOSS fájlját.

Amennyiben az egyik játékosnak abszolút nincs semmiféle mérkőzéshez köthető bizonyítéka, a játékos azonnali kizárásban részesül.

5.7.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.)

5.8.Csalás bejelentése

Csalással megvádolni az ellenfeledet 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 emailen úton kell benyújtani pontosan jól érthetően struktúrálva. Minden jegyzőkönyv, ami nem a megfelelő formában érkezik el lesz utasítva

5.9. Versenyből való kizárás

A játékos kizárható a versenyből, ha:

- ha az adott mérkőzés napján amin a versenyen belül részt vesz 14. 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;

További büntetés típusokat amiért kizárás járhat a Fegyelmi szabályzat tartalmaz

6. Egyéb szabályzatok/ kiegészítések

6.1.Szabályváltozások

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.

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.

6.2. Bizalmasság, titoktartás

Az óvások tartalma, vagy bármilyen beszélgetés a verseny hivatalos versenybíróival/szervezőivel, vagy versenybírókkal folytatott egyéb levelezés tartalmát szigorúan bizalmasnak kell tekinteni. Ezeknek a publikációja a verseny szervezőinek beleegyezése nélkül nem engedélyezett.

6.3. Mapveto pontos menete

A mapveto a mérkőzés verseny platformján történik.

6.3.1. 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.

6.3.2. 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. Játékosok technikai felkészültsége

7.1. Játékfiók

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

7.2. 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 játékos nem tud játszani, ez esetben a mérkőzés az ellenfél javára automatikus győzelemként lesz lezárva.

7.3. Internet

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

7.4. 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.

7.5. Nicknevek

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

9. Támogatás mértéke

A versenyen jól teljesítőket a következő támogatásban részesítjük:

1. helyezett játékos: 5 000 Ft Konzolvilág utalvány
2. helyezett játékos: 3 500 Ft Konzolvilág utalvány
3. helyezett játékos: 1 500 Ft Konzolvilág utalvány