

# HUNESZ Rainbow Six Siege

## 1v1 Secure Area Cup

### Játékspecifikus szabályzat

<b>1. Kiemelt szabályzatok.....</b>	<b>3</b>
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
<b>2. Verseny lebonyolítása.....</b>	<b>4</b>
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
<b>3. Játékbeállítások.....</b>	<b>5</b>
3.1. Operátor.....	5
3.2. Tiltott kinézetek.....	5
3.3. Pályák.....	6
<b>4. Mérkőzésre vonatkozó alapszabályzatok.....</b>	<b>6</b>
4.1. Tiltott programok.....	6
4.2. Grafikus driverek, vagy hasonló eszközök.....	6

4.3. Egyedi fájlok.....	6
4.4. Újra hoztolás.....	6
<b>5. Mérkőzés bizonyítékok.....</b>	<b>7</b>
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
<b>6. Egyéb szabályzatok/ kiegészítések.....</b>	<b>8</b>
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
<b>7. Játékosok technikai felkészültsége.....</b>	<b>10</b>
7.1. Játékfiók.....	10
7.2. Technikai problémák.....	10
7.3. Internet.....	10
7.4. Magas ping.....	10
7.5. Nicknevek.....	10
<b>8. KINÉZET MELLÉKLET.....</b>	<b>10</b>
<b>9. Támogatás mértéke.....</b>	<b>11</b>

## 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](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.

## 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 játékkidő által kiosztott eltiltások/bannok/profilitörések 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, vagy 2024-es 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/softver 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 veszteséget 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 fájloknek 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 lebonyolításához 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: 15 000 Ft vásárlási utalvány + 3 hónapos VIP hozzáférés a BARD képességfejlesztő platformhoz
2. helyezett játékos: 10 000 Ft vásárlási utalvány + 2 hónapos VIP hozzáférés a BARD képességfejlesztő platformhoz
3. helyezett játékos: 5000 Ft vásárlási utalvány + 1 hónapos VIP hozzáférés a BARD képességfejlesztő platformhoz