



**K&H Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság
2022-es IV. évad**

Rainbow Six Siege szabályzat

Érvényes: 2022.02.23-tól

Elfogadva és jóváhagyva a HUNESZ 2022 (év)/E003 /1.sz. Elnökségi határozatával.
Utoljára frissítve: 2022.05.18.

TARTALOMJEGYZÉK

TARTALOMJEGYZÉK	2
1.Kiemelt szabályok	3
1.1. Alapszabályzatok	3
1.2. Életkor	3
1.3. Nemzetiségi szabályok	3
1.4. Tartózkodási hely	3
1.5. Csapatkompozíció	3
1.6. Csapatlétszám	3
1.7. Beugró játékosok	3
1.8. Eltiltások	4
1.9. Szervezetekre vonatkozó korlátozások	4
2.Verseny lebonyolítása	5
2.1. Osztályozó kupa nyílt szakasza	5
2.2. Osztályozó kupa – zárt szakasz	6
2.3. Alapszakasz	7
2.4. Rájátszás/Döntő	11
3.Játékbeállítások	11
3.1. Meccs beállítások (Bo1/Bo3/Bo5)	11
3.2. Operátor	11
3.3. Map Pool	12
3.4. Tiltott kinézetek	12
4.Mérkőzés bizonyítékok	12
4.1. Monitor System Status (MOSS)	12
4.2. Screenshot	13
4.3. Csalás bejelentése	13
5.Játékoskeret/Átigazolásra vonatkozó szabályozások	13
5.1. Osztályozó kupán résztvevő csapatoknak	13
5.2. Alapszakaszba meghívott csapat	14
5.3. Alapszakasztól kezdődően	14
5.4. Átigazolási kommunikációja	15
5.5. Átigazolás és keretleadási határidők	15
6.Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó általános szabályozások	15
6.1. Mérkőzés előtt	15
6.2. Mérkőzés után	19
7.Egyéb szabályok/kiegészítések	20
7.1. Mapveto pontos menete	20
8.Játékosok technikai felkészültsége	23
8.1. Játékfiók	23
8.2. Technikai problémák	23
8.3. Internet	23
8.4. Magas Ping	23

8.5. Nicknevek	23
9.Csapatra vonatkozó extra szabályozások	23
9.1. Csapat feloszlása, liga elhagyása	23
9.2. Csapat pótlása	24
9.3. Pótló csapat	24
9.4. Csapat neve	24
10.Közzvetítés	24
10.1. Observerek	24
10.2. Saját játék közvetítése	24
11.Kinézetek melléklet	24
12.Nyeremények	26
13.Változáskövetés	26

1. Kiemelt szabályok

1.1. Alapszabályzatok

A **K&H Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság** (továbbiakban: K&H MNEB, verseny, bajnokság) állomásaira az ebben a dokumentumban foglalt játékspecifikus szabályzatot felül a HUNESZ (Magyar E-sport Szövetség) általános szabályzatai érvényesek. Ezen dokumentumok:

- [A Magyar E-sport Szövetség Versenyszabályzata](#)
- [A Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság versenykiírása - 2022](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség Fegyelmi szabályzata](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség Etika Kódexe](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség 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 (info@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 játékoskeretben legfeljebb 2 külföldi játékos regisztrációja lehetséges. Ezen felül a kezdőcsapatban legalább 3 magyar és legfeljebb 2 külföldi játékos részvétele engedélyezett.

1.6. Csapatlétszám

A maximálisan megengedett csapat létszám 7 fő, ami 5 kezdő és 2 csere játékosból adódik össze. Egy csapatnak legalább 5 játékoskal kell rendelkeznie, hogy elindulhasson a versenyen.

1.7. Beugró játékosok

Amennyiben egy csapat több, mint 5 játékoskal 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.

1.8. Eltiltások

A K&H MNEB állomásain nem vehet részt olyan játékos kinek a Ubisoft Connect fiókja eltiltás alatt van.

A versenyplatform, avagy játékkidó által kiosztott eltiltások/bannok/profiltörölések 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 szabályszegésekért bizonyos számú fordulóról eltiltásban részesülhet.

1.9. Szervezetekre vonatkozó korlátozások

Egy szervezetnek vagy csapatnak nem lehet semmilyen formális vagy informális pénzügyi vagy szerződésbeli kapcsolata másik egyazon fázisban versenyző szervezettel vagy csapattal. Részletesebben:

1.9.1. Osztályozó kupán résztvevő csapat

Egy szervezet csak és kizárólag egy csapatot indíthat.

1.9.2. Meghívott szervezet

Meghívott szervezet nem indíthat másik keretet, csak azzal a kerettel képviselheti magát, amit a szervezőségnek előzetesen leadott az alapszakaszra vonatkozóan.

1.9.3. 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.

1.9.4. Kommunikáció

A K&H MNEB 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: info@mneb.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 lekommunikálására. Elérhető: <https://discord.gg/N4YSHEJ4Tm>
- **Battlefy versenyplatform:** Az osztályozó kupák alatt a csapatok közötti direkt kommunikációra ad lehetőséget.

1.9.5. Bejutás az alapszakaszba

A verseny alapszakaszába három féle módon bejutni:

1. Osztályozó kupán keresztül
2. A 2020/2021-es évad (III. évad) alapján nevezési joggal rendelkező csapatoknak a nevezési feltételek elfogadásával
3. Direkt meghívás esetén a nevezési feltételek elfogadásával

1.9.6. Jogi személyiség megléte

Az alapszakaszban 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.

1.9.7. Csapatszerződések

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

1.9.8. 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 TOP4 csapat jut tovább az osztályozó kupa zárt szakaszába.

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:

- 2022. március 05. – 12:00

- 2022. március 19. – 12:00

2.1.1. Formátum

A verseny lebonyolítása alsó-felső ágas (Double-Elimination) rendszerben fog megtörténni, de ez a nevezett csapatok számától függően változhat.

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" – Mérkőzés „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. Kezdőoldal eldöntése osztályozó kupa alatt

A kezdőoldal eldöntése az adott mérkőzés formátumához képest változik és sorsolással dől el. A sorsolás mindig az adott mérkőzés Battlefy chat platformján, „pénzfeldobással” (coinflip) a /coinflip parancs használatával fog eldőlni.

- Bo1-es formátum: Az a csapat, amelyik megnyeri a pénzfeldobást eldöntheti, hogy:
 - Melyik csapat kezdje a vétót, vagy:
 - Melyik oldalon szeretne kezdeni

Az a csapat amelyik kezdi a vétót, az azzal ellentétes csapat dönthet, hogy a játszott pályán melyik oldalon szeretne kezdeni.

- Bo3-as formátum:
 - 1. mérkőzés: Coinflip, majd a győztes csapat dönti el, hogy a vétót szeretné kezdeni, vagy pedig az oldalt választani az 1. mérkőzésen
 - 2. mérkőzés: Ahhoz képest, aki az 1. mérkőzésen választott oldalt, az azzal ellentétes választ a 2. pályára oldalt.
 - 3. mérkőzés: Ismételt coinflip, az a csapat, aki nyer, ő dönthet az oldalról

2.1.6. Halasztás

Azt 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.

2.2. Osztályozó kupa – zárt szakasz

A 8 bejutott csapat számára, az osztályozó kupa zárt szakasza március 26-27.-án 13:00-ás kezdéssel. Amennyiben 6 hely foglalt, úgy az osztályozó kupa zárt részéből összesen X csapat juthat tovább az alapszakaszba.

2.2.1. Formátum

Az osztályozó kupa zárt szakaszának lebonyolítása alsó-felső ágas (Double Elimination) rendszerben fog megvalósulni. Ezen lebonyolítás egy példa, amely feltételezi, hogy összesen 2 csapat jut tovább az alapszakaszba. Amennyiben ez változik, úgy az adott fordulók formátuma és ütemezése ahhoz idomul. A pontos lebonyolítás legkésőbb március 24-én kerül kommunikálásra.

Dátum	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Esemény
K&H MNEB Osztályozó kupa – Zárt rész					
1. nap					
Felsőág					
2022.03.26	13:00:00	1:15:00	14:15:00	Bo1	1. kör - TOP8
2022.03.26	14:15:00	3:30:00	17:45:00	Bo3	2. kör - TOP4
Alsóág					
2022.03.26	14:15:00	1:15:00	15:30:00	Bo1	1.kör
2022.03.26	17:45:00	3:30:00	21:15:00	Bo3	2.kör
2022.03.26	21:15:00	3:30:00	00:45:00	Bo3	3.kör
2. nap					
Felsőág					
2022.03.27	13:00:00	3:30:00	16:30:00	Bo3	Felső ági döntő
Alsóág					
2022.03.27	16:30:00	3:30:00	20:00:00	Bo3	Alsó ági döntő

*Ebben a lebonyolítási formában, mindkét csapat, aki a nagydöntőbe jutott, már kvalifikálta magát az alapszakaszba. A döntő nincs lejátssza.

A rájátszás sorsolása az osztályozó kupa nyílt szakaszában nyújtott teljesítmény függvénye. Az első kupa 1-4. helyezettje kapja az 1-4. seedet, míg a 2. kupa 1-4. helyezettje az 5-8-as számmal rendelkezni.

Ez alapján a párosítások a felsőág első fordulóban fentről-lefelé a következőképpen alakulnak.

- 1. vs 8. / 5. vs 4 / 2. vs 7. / 3. vs 6

2.2.2. Fordulók lebonyolítása (Bo1)

Lásd 2.1.3

2.2.3. Fordulók lebonyolítása (Bo3)

Lásd 2.1.4

2.2.4. Kezdőoldal eldöntése

Lásd 2.1.5

2.2.5. 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 8 csapattal, Double Round-Robin (oda-visszavágó csoportkörön 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

Az alapszakasz fordulói az alábbi kezdési időpontokkal valósulnak meg.

Dátum	Kezdés	Formátum	Csapat	vs	Csapat
Mérkőzésnap 1					
2022.04.15	19:00	Bo1	Team A	vs	Team B
2022.04.15	20:15	Bo1	Team C	vs	Team D
2022.04.15	21:30	Bo1	Team E	vs	Team F
2022.04.15	22:45	Bo1	Team G	vs	Team H
Mérkőzésnap 2					
2022.04.16	16:00	Bo1	Team C	vs	Team A
2022.04.16	17:15	Bo1	Team F	vs	Team D
2022.04.16	18:30	Bo1	Team G	vs	Team B
2022.04.16	19:45	Bo1	Team E	vs	Team H
Mérkőzésnap 3					
2022.04.22	19:00	Bo1	Team H	vs	Team F
2022.04.22	20:15	Bo1	Team B	vs	Team C
2022.04.22	21:30	Bo1	Team D	vs	Team G
2022.04.22	22:45	Bo1	Team E	vs	Team A
Mérkőzésnap 4					
2022.04.23	16:00	Bo1	Team D	vs	Team H
2022.04.23	17:15	Bo1	Team E	vs	Team C
2022.04.23	18:30	Bo1	Team B	vs	Team F
2022.04.23	19:45	Bo1	Team A	vs	Team G
Mérkőzésnap 5					
2022.04.29	19:00	Bo1	Team F	vs	Team A
2022.04.29	20:15	Bo1	Team E	vs	Team D
2022.04.29	21:30	Bo1	Team H	vs	Team B
2022.04.29	22:45	Bo1	Team G	vs	Team C
Mérkőzésnap 6					
2022.04.30	16:00	Bo1	Team A	vs	Team H
2022.04.30	17:15	Bo1	Team E	vs	Team G
2022.04.30	18:30	Bo1	Team B	vs	Team D

2022.04.30	19:45	Bo1	Team C	vs	Team F
Mérkőzésnap 7					
2022.05.06	19:00	Bo1	Team D	vs	Team A
2022.05.06	20:15	Bo1	Team H	vs	Team C
2022.05.06	21:30	Bo1	Team E	vs	Team B
2022.05.06	22:45	Bo1	Team F	vs	Team G
Mérkőzésnap 8					
2022.05.07	16:00	Bo1	Team A	vs	Team B ..
2022.05.07	17:15	Bo1	Team E	vs	Team F
2022.05.07	18:30	Bo1	Team C	vs	Team D
2022.05.07	19:45	Bo1	Team G	vs	Team H
Mérkőzésnap 9					
2022.05.13	19:00	Bo1	Team E	vs	Team H
2022.05.13	20:15	Bo1	Team F	vs	Team D
2022.05.13	21:30	Bo1	Team G	vs	Team B
2022.05.13	22:45	Bo1	Team C	vs	Team A
Mérkőzésnap 10					
2022.05.14	16:00	Bo1	Team E	vs	Team A
2022.05.14	17:15	Bo1	Team D	vs	Team G
2022.05.14	18:30	Bo1	Team H	vs	Team F
2022.05.14	19:45	Bo1	Team B	vs	Team C
Mérkőzésnap 11					
2022.05.20	19:00	Bo1	Team D	vs	Team H
2022.05.20	20:15	Bo1	Team B	vs	Team F
2022.05.20	21:30	Bo1	Team A	vs	Team G
2022.05.20	22:45	Bo1	Team E	vs	Team C
Mérkőzésnap 12					
2022.05.21	16:00	Bo1	Team E	vs	Team D
2022.05.21	17:15	Bo1	Team G	vs	Team C
2022.05.21	18:30	Bo1	Team H	vs	Team B
2022.05.21	19:45	Bo1	Team F	vs	Team A
Mérkőzésnap 13					
2022.05.27	19:00	Bo1	Team C	vs	Team F
2022.05.27	20:15	Bo1	Team E	vs	Team G
2022.05.27	21:30	Bo1	Team A	vs	Team H
2022.05.27	22:45	Bo1	Team B	vs	Team D
Mérkőzésnap 14					
2022.05.28	16:00	Bo1	Team D	vs	Team A
2022.05.28	17:15	Bo1	Team E	vs	Team B
2022.05.28	18:30	Bo1	Team H	vs	Team C

2022.05.28	19:45	Bo1	Team F	vs	Team G
------------	-------	-----	--------	----	--------

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

2.3.2. Továbbjutás

A 14. forduló után a csoportkör 1-4. helyezett csapata továbbjut a verseny rájátszásába.

2.3.3. Pontegyenlőség esetén

Amennyiben a 14. 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

Minden esetben, az ezen kritériumok alapján kialakult ranglista a végleges, nem az egyéb versenyplatformon/weboldalon megjelentetett.

2.3.4. Halasztások/Mérkőzésmozgatások alapszakaszon belül

Az alapszakaszban 2 lehetősége van egy csapatnak meccs mozgatásra, ekkor is csak az alábbiak figyelembevételével:

- Az adott fordulónapon belül vagy a következő forduló játéknapiján lévő mérkőzésekkel lehetséges cserélni időpontokat, figyelembe véve, hogy a mozgatott mérkőzések előtt 72 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.
- Ha egy csapat a 72 órás határidőn túl jelenti be, hogy nem tud játszani az adott mérkőzésen, úgy a csapatszerződésben foglaltak szerint lesz elbírálva az eset. Ezután a versenybírói csapat eldönti, hogy lehetséges máskor lejátszani a meccset, vagy nem megjelentként (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 a <mailto:info@mneb.hu> címre.
2. A versenybírók engedélyezik/vétózzák a mérkőzés halasztását emailen keresztül.
3. A csapat köteles pótmérkőzést keresni, és lebeszélni az eredeti ellenfél csapatkapitányával 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 emailen úton megerősíteni a megváltozott időpont tényét.

2.3.6. Cserelehetőségek

Alapszakaszra vonatkozó cserелеhetőségekkel kapcsolatban az 5. pont ad részletesebb tájékoztatást.

2.4. Rájátszás/Döntő

A rájátszás egyenes ágas (Single-Elimination) rendszerben kerül lebonyolításra. Az alapszakasz 1.-4. helyezett csapata kerül be egy kupába, ahol az alapszakaszban elért helyezéstől függően alakulnak ki a párosítások.

- 1. Elődöntő – 2022.06.17 – Bo3 – 17:00
- 2. Elődöntő – 2022. 06.17 – Bo3 – 20:30 (19:30 amennyiben az előző Bo3 két pályából befejeződik)
- Bronzmérkőzés – 2022.06.18 – Bo5 – 17:00
- Döntő – 2022.06.19 – Bo5 – 17:00

3. Játékbeállítások

A mérkőzéseket az alábbi beállításokkal kell lejátszani:

3.1. Meccs beállítások (Bo1/Bo3/Bo5)

- Number of Bans: 4
- Ban Timer: 15
- Number of Rounds: 12
- Attacker/Defender Role Swap: 6
- Overtime Rounds: 3
- Overtime Score Difference: 2
- Overtime Role Change: 1
- Objective Rotation Parameter: 2
- Objective Type Rotation: Rounds Played
- Pick Phase Timer: 15
- Operator HP: 100
- Friendly Fire Damage: 100
- Reverse Friendly Fire: Off
- Injured: 20
- Sprint: On
- Lean: On
- Death Duration: 2
- Death Replay: Off
- Plant Duration: 7
- Defuse Duration: 7
- Fuse Time: 45
- Defuser Carrier Selection: On
- Preparation Phase Duration: 45
- Action Phase Duration: 180
- HUD Settings: Pro League
- Game Mode: Bomb

3.2. Operátor

Az éppen játszott szezonban érkezett operátor használata a következő szezon kezdetéig tilos!

Jelenleg tiltott operátor:

- Azami

3.3. Map Pool

- Border
- Chalet
- Club House
- Bank
- Kafe Dostoyevsky
- Oregon
- Skyscraper
- Theme Park
- Villa

3.4. Tiltott kinézetek

A K&H MNEB 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 **11. Kinézetek mellékletben** tekinthető meg.

Fegyver kinézeteket, charmokat, operátor háttérképeket a szabályzat nem érinti.

Amennyiben egy csapat észreveszi, hogy ellenfele egy tiltott kinézetet használ, úgy instant kilépés szükséges és informálni kell a versenybírókat, hogy a figyelmeztetés megtörténhessen. 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 állomásain. A MOSS legújabb verziója letölthető itt: <https://nohope.eu/down/Moss.zip>

4.1.1. 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

4.1.2. Hibás MOSS fájl esetén

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

4.1.3. MOSS fájl manipulálása

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

4.1.4. MOSS fájl feltöltése

A K&H MNEB különböző fázisaiban minden játékosnak, minden mérkőzésen szükséges, hogy futtassa a MOSS-t. A résztvevő játékosoknak, amennyiben az ellenfél csapata, vagy a versenybírói csapat indokoltnak látja, ezen MOSS fájlokat bekérheti.

Ilyen esetben, mindkét csapatkapitánynak legkésőbb 15 perccel az igénylést követően kötelező a szervező csapatnak emailben elküldeni az összes játékos adott mérkőzéséhez tartozó MOSS fájlját.

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.

Alapszakasz során a játékosoknak kötelezően fel kell tölteniük a versenybírók által megadott Drive felületre saját MOSS fájljaikat. Erre a mérkőzések után 15 perce van minden játékosnak.

4.1.5. MOSS fájl tárolása

A MOSS fájlokat legalább a verseny után 2 hétig szükséges tárolni.

4.2. Screenshot

Osztályozó kupák alatt mind a két csapat felelős a megfelelő eredmény leadásáért a Battlefy weboldalán. Ebből adódóan, mindkét csapatnak screenshotot kell készítenie a meccs végén, ahol látható az eredmény és a scoreboard. Ezután ezt fel kell tölteni a Battlefy weboldalára a mérkőzéshez.

Ha probléma adódik a mérkőzés oldalán a „Report match issue” -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.

4.3. 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 struktúráva. Minden jegyzőkönyv, ami nem a megfelelő formában érkezik el lesz utasítva.

5. Játékoskeret/Átigazolásra vonatkozó szabályozások

Az alapszakasz kezdetéig az átigazolási 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 kezdőjátékosként 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:

- Osztályozó kupán résztvevő csapat tagja nem lehet olyan játékos, aki regisztrált játékosként szerepel egy a már alapszakaszba meghívott csapatban.

- A használatos versenyplatformon 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)

Játékoscserére nincs lehetőség.

5.1.4. Osztályozó kupa zárt szakasz alatt

Az osztályozó kupa zárt részének 1. és 2. napja között játékosmozgásra nincs lehetőség.

5.1.5. Osztályozó kupa zárt szakasz vége – alapszakasz kezdete között

Azon csapatok melyek osztályozó kupából alapszakaszba 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 megkezdeni az alapszakaszban való versenyzést. Ezen játékosok nem szerepelhetnek az osztályozó kupa egyik fázisában sem.

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

5.3. Alapszakasztól kezdődően

5.3.1. Alapszakasz közben

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

- Ha 5 fős volt a keret, akkor egy játékosal kilehet egészíteni a keretet, vagy pedig az 5 fős keretből egy játékosal lehet cserélni

- Ha 6 fős volt a keret, akkor egy játékossal kilehet egészíteni a keretet, vagy pedig a meglévő 6 játékosból egyet le lehet cserélni.
- Ha 7 fős volt a keret, akkor csak csere lehetséges.

A kiegészítésként/csereként hozzáadott játékos a 7. fordulótól alkalmazható.

Alapszakasz közben játékoskeretet csak olyan új játékossal lehetséges feltölteni, aki nem szerepelt más szintén alapszakaszban versenyző csapatban.

5.3.2. Alapszakasz végétől a döntőig

A verseny további szakaszában nem engedélyezett semmiféle változtatás a játékoskereten.

5.4. Átigazolási kommunikációja

5.4.1. Kommunikáció módja

Az átigazolásra vonatkozó igényt csak és kizárólag a kijelölt kapcsolattartó, e-mailes formában jelezheti. Minden más platformon jelzett, vagy kommunikált változtatást, semmisnek tekinthető. A szervezőség a következő címen értesítendő: info@mneb.hu

Az átigazolási 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 játékosfotóval.

5.4.2. Átigazolás jóváhagyása

Az átigazolás csak akkor tekinthető szabályosnak és véglegesnek, ha a szervezőség azt e-mailes formában jóváhagyta.

5.4.3. Résztvevők értesítése

Amennyiben a változtatás időszerű, úgy a játékoskereten bekövetkezett változtatásról a szervezőség értesíti az alapszakasz többi résztvevőjét.

5.5. Átigazolás és keretleadási határidők

Az átigazolás és keretbővítés bejelentésére versenyfázistól függően a következő határidők vonatkoznak:

- Keretbővítés II. osztályozó kupa után és zárt szakasz között:
2022. március 20 – március 25
- Keretbővítés osztályozó kupa zárt szakasz és alapszakasz között:
2022. március 28 – április 14
- Alapszakasz közbeni változtatás:
május 1 – május 6. (A cserélt/hozzáadott játékos legelőbb május 7-én, a 8. fordulóban szerepelhet először)

Ezen határidőkön túl történő átigazolási igényeket a szervezőség nem köteles figyelembe venni.

6. Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó általános szabályozások

6.1. Mérkőzés előtt

6.1.1. Pontosság az osztályozó kupák alatt

Minden csapatnak 15 perc áll rendelkezésére, hogy megjelenjen az adott mérkőzésen. (Mérkőzés időpont +15 perc). Ha csak egy vagy kettő játékos hiányzik egy csapatverseny esetén, a versenybíró engedélyezhet még néhány percet.

6.1.2. Pontosság az alapszakasz/rájátszás alatt

Minden mérkőzésnek legkésőbb pontosan akkor kell elkezdődni, 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 versenybírónak, 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 15 perccel meg kell érkeznie a lobbiba. 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.

6.1.3. Noshow osztályozó kupa alatt

Osztályozó kupa alatt, ha az ellenfél a kiírt időpont meglététől számított 15 percen belül nem áll készen a mérkőzés lejátszására, akkor azt a versenyplatformon a "Report Match Issue" gomb segítségével kell jelezni a versenybírók felé. 15 perc késés után alapértelmezett győzelem kerül jóváírásra a jelenlévő csapatnak.

Alapszakaszban és későbbi fázisokban a megjelenés elmulasztásánál a csapatszerződésben foglaltak és a Fegyelmi szabályzat Büntetőpont kódexében megfogalmazott szerint fog a szervezőség eljárni.

6.1.4. Noshow 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 csapatszerződésben, illetve a Fegyelmi szabályzat Büntetőpont kódexében megfogalmazottak szerint kerül büntetésre.

6.1.5. 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.

6.1.6. Óvások

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

6.1.7. 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 használnia.

- Szükséges kamerakép minőség: 16:9, vagy 4:3-as felbontás.
- A webkamera feednek a mérkőzés teljes időtartama, és utána legalább egy percre szükséges működnie.

A játékost/csapatot - ezen lehetőség használata esetén - további viselkedésszabályok 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 súlytható, vagy akár extrém esetben a versenyből való kizárást is eredményezheti.

6.1.8. 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.

6.1.9. 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.

6.1.10. Egyedi fájlok

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

6.1.11. 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 másodpercétől 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 újrahosztolás már megtörtént, akkor a csapatnak a megmaradt 4 játékosal kell folytatni. A szabályzattal való visszaélés megtevesztésként 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.

6.1.12. Újra hosztolás

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 veszteszt jelent annak a csapatnak, aki ezt megtette.

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

6.1.13. Taktikai időkérés

Taktikai időkérés egy rövid szünet a mérkőzés folyamán, melyet a csapat edzője tud kérni. Az időkéréshez az edzőnek értesítenie kell ingame chaten az observert, amit a kör vége vagy az operátor választás első 15 másodpercében tudja megtenni. A kérés után a mérkőzés szüneteltetve lesz 60 másodpercig. Ez idő alatt az edző kommunikálhat a saját csapatával. 60 másodperc elteltével a mérkőzés automatikusan folytatódik.

Minden csapat egyszer kérhet taktikai időkérést egy pályán. Nem használt időkérés nem kerül át a következő pályára.

Amennyiben az egyik csapat taktikai időkérést kér, a másik csapat edzőjének is engedélyezve van, hogy kommunikáljon a saját csapatával, ugyanazon feltételekkel.

6.1.14. Szabálytalan cselekedetek

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

6.1.15. Spawnkilling / Spawnpeaking

Valaki azonnali megölése a spawnolás után az első 2 másodpercben, esélyt sem adva, hogy reagáljanak vagy arrébb mozogjanak, spawnkillként lesz kezelve és glitch/bug használataként lesz büntetve.

Valaki megölése, aki lespawnolt, arrébb mozgott vagy ráfutottak az spawnpeakingként lesz kezelve és nem lesz büntetve.

6.1.16. Mérkőzés elhagyása

A játékosoknak a mérkőzés vége után egészen a final scoreboard megjelenéséig kötelező bent maradni a mérkőzés lobbiban. A mérkőzéslobbi 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 eredményleadás okán az versenybírók jogosultak a mérkőzést újra nyitni bizonyos helyzetekben.

6.2.3. Interjú a mérkőzés után

Minden csapatnak szükséges egy, maximum kettő 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 biztosítani 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, képert 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 időpontváltoztatás 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 versenyszakaszban 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. Az 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. Mérkőzésbizonyítékok

Minden mérkőzésbizonyítékot (screenshotok, MOSS fájlok stb.) kötelező megtartani legalább a verseny utolsó napja utáni 14 napig megtartani. Hamis vagy manipulált mérkőzésbizonyítékok 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 lejátsszani, 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 versenyszabályzatban 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 menete versenyszakasztól függően változhat. Az osztályozó kupa nyílt és zárt szakasza alatt, kötelezően a Battliefy Chat platformot szükséges használni és manuálisan írásban lefolytatni a bannolás menetét ezen a platformon.

7.1.1. Bo1 formátum

A mapveto elején a versenyplatformon pénzfeldobás történik (/coinflip parancs). Tegyük fel, azt az "A" csapat nyerte, így "A" csapat dönt, hogy melyik oldalon szeretne kezdeni, vagy, 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.
 - Amely csapat döntött arról, hogy ki kezdje a mapvetot, az azzal ellentétes csapat fogja eldönteni, hogy ki melyik oldalon akar kezdeni. Hosszabbítás esetén az a csapat kapja a döntés jogát az oldalválasztásról, melyik a mapveto sorsáról döntött.

7.1.2. Bo3 formátum

Alapszakasz végeredménye alapján a magasabb seeddel rendelkező csapat dönthet arról, hogy melyik csapat kezdi a tiltást. Példánkban „A” csapat rendelkezik nagyobb seeddel, aki úgy döntött, hogy szeretné kezdeni a mapvetot.

- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat választ egy pályát (1. pálya)
- "B" csapat választja az oldalt az 1. pályán
- "A" csapat választ oldalt hosszabbítás esetén az 1. pályán
- "B" csapat választ egy pályát (2. pálya)
- "A" csapat választja az oldalt a 2. pályán (mivel ellentétes az 1. maphoz képest)
- "B" csapat választ oldalt a hosszabbítás esetén a 2. pályán
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- Az utolsó nem választott lesz - szükség esetén - a 3. pálya
 - Az előző két pályán összesített jobb körkülönbséggel rendelkező csapatnak van joga dönteni a kezdési oldalról.
 - Amelyik csapat nem választotta a kezdési oldalt a 3. pályán, van joga dönteni a hosszabbításban a kezdőoldalról

A mapvetot a mérkőzés kezdete előtt egy órával szükséges elvégezni. Minden csapatnak 3 perce van az egyes lépések elvégzésére.

7.1.3. Bo5 formátum

Alapszakasz végeredménye alapján a magasabb seeddel rendelkező csapat dönthet arról, hogy melyik csapat kezdi a tiltást. Példánkban „A” csapat rendelkezik nagyobb seeddel, aki úgy döntött, hogy szeretné kezdeni a mapvetot.

- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat választ egy pályát (1. pálya)
- "B" csapat választ oldalt a 1. pályán

- "A" csapat választ oldalt a hosszabbításra a 1. pályán
- "B" csapat választ egy pályát (2. pálya)
- "A" csapat választ oldalt a 2. pályán
- "B" csapat választ oldalt a hosszabbításra a 2. pályán
- "A" csapat választ egy pályát (3. pálya)
- "B" csapat választ oldalt a 3. pályán
- "A" csapat választ oldalt a hosszabbításra a 3. pályán
- "B" csapat választ egy pályát (4. pálya)
- "A" csapat választ oldalt a 4. pályán
- "B" csapat választ oldalt a hosszabbításra a 4. pályán
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- Utolsó, nem választott pálya - szükség esetén - az 5. pálya
 - Az előző négy pályán összesített jobb körkülönbséggel rendelkező csapatnak van joga dönten a kezdési oldalról.
 - Amelyik csapat nem választotta a kezdési oldalt az 5. pályán, van joga dönten a hosszabbításban a kezdőoldalról

A mapvetot a mérkőzés kezdete előtt egy órával szükséges elvégezni. Minden csapatnak 3 perce van az egyes lépések elvégzésére.

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/játékiók/csapatnevek

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

A nick nevek nem tartalmazhatnak szponzort, illetve az általános nicknevekre vonatkozó Battlefy szabályzás 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 versenyszakaszok alatt amennyiben egy csapat a kezdőként regisztrált 5 játékoson kívül más, a keretben lévő cserejátékost alkalmazna úgy azt emailen útton 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 Battlefy profiljához rendelt Ubisoft Connect játékfiókkal.

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 100 ms. Ha egy játékosnak efeletti értéke van, az esetben először újra kell hosztolni a meccset, óvás nyitása előtt. Meg kell győződni, hogy dedikált szerver lett készítve. Ha a játékosnak továbbra is 100 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 100 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 mérkőzésein ezen problémák specifikusan lesznek elbírálva a fenti elvek figyelembevételével.

8.5. Nicknevek

A nicknevek nem tartalmazhatnak szponzort, illetve az általános nick nevekre vonatkozó Battlefy szabályzás érvényes.

9. Csapatra vonatkozó extra szabályozások

9.1. Csapat feloszlása, liga elhagyása

Ha egy csapat feloszlik 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.

10. Közvetítés

A játékosok és csapatok nem tagadhatják meg a meccsük közvetítését, illetve nem mondhatják meg, hogy miként legyen a mérkőzésük közvetítve.

Ha egy csapat vagy játékos megtagadja a mérkőzése közvetítését és a mérkőzés lejátszásra kerül az versenybírók eldönthetik, hogy a meccs újra játszásra kerüljön közvetítéssel együtt vagy sem.

10.1. Observerek

Observer jelenléte csak akkor lehetséges, ha abba mindkét csapat beleegyezik. Kivételek erre az versenybírók és olyan emberek, akik az versenybírók által lettek engedélyezve (streamerek, kommentátorok). Semmilyen körülmények között nem lehet másokkal játszani, mint akiket az versenybírók engedélyeztek. Mások mérkőzésének közvetítéséhez versenybírói engedély szükséges.

10.2. Saját játék közvetítése

Saját játék közvetítése az osztályozó kupák nyílt szakasza alatt csak szervezők által adott biztosított ingame overlay használatával engedélyezett, legalább 180 másodperc késleltetéssel ahhoz képest, mint az élőben megtörténne.

Osztályozó kupa zárt részére vonatkozóan, csak azok a mérkőzések kerülhetnek közvetítésre, ami időben nem ütközik más, ugyanahhoz a versenyhez köthető hivatalos közvetítéssel, illetve a mérkőzést tekintve nincs átfedésben vele.

Az alapszakasztól kezdődően saját játék közvetítése nem engedélyezett.

11. Kinézetek melléklet

A listában szereplő operátor kinézetek használata engedélyezett. A lista a verseny folyamán frissülhet.

Ace; Heyday (Y6S4)

Alibi; Sharp Adversary (2021 North America League), Outstanding Performance (Y6S2)

Bandit; Resilient Entrant (2021 APAC League), Ultimate Competitor (Y5S4)

Blackbeard; Septentrion (2020 NAL Bundle), Hardy Candidate (2021 LATAM Bundle)

Blitz; Eastern Sunrise (2020 APAC League Bundle), Beyond Terrific (Y6S2), Competitor Blitz (SI 2020)

Buck; Elated Prodigy (2021 NAL Bundle)

Capitão; Athletics Professional (2021 LATAM Bundle)

Castle; NA Major (2021)

Caveira; Golden Courage (2020 LATAM League), Competitor Caveira (SI 2020)

Doc; Disciplined Contestant (2021 EUL Bundle)

Ela; Assiduous Venture (2020 APAC League), Art Explosion (SI 2022)

Finka; Unfailing Perseverance (2021 EUL Bundle), Nano Revolution (SI 2022)

Flores; Talented Strategist (2021 LATAM Bundle)

Frost; Sturdy Aspirant (2022 NAL Bundle)

Gridlock; Arduous Hardship (Y5S4)

Hibana; Triumphant Challenger (Y5S4), Competitor Hibana (SI 2020)

Iana; SI 2022

IQ; Doyenne (Y6S3)

Jager; Herculean (2020 EUL)

Kaid; One of a Kind (2020 EU Major Set)

Kali; SI 2022 Battlepass

Kapkan; Eminent Unity (2021 EUL)

Lesion; Dedicated Athletics (2021 APAC), APAC Major (2021)

Maestro; Studios Player (2021 EUL Bundle)

Maverick; Record Breaking Stamina (2020 NAL Bundle)

Melusi; Unending Endurance (2021 LATAM Bundle)

Mira; Wild Exuberance (2021 LATAM Bundle)

Mozzie; Competitor Mozzie (SI 2020), Split Squatter (SI 2022)

Nomad; Spirited Victor (2020 LATAM League Bundle)

Osa; Tough Partaker (2021 EUL Bundle)

Pulse; Seasoned Contender (Y5S4), Beating Heart (SI 22)

Sledge; Road to SI 2021, SI 2020 Attendee, Competitor Sledge (SI 2020)

Smoke; Orbes & Maples (2020 NAL League Bundle), Mortal Cloud (SI 22)

Tachanka; SI 2021 VIP

Thermite; Competitor Thermite (SI 2020)

Thunderbird; SI 2022 VIP

Twitch; Fierce Alliance (2020 EUL Bundle), Preeminent (Y6S4)

Valkyrie; SuperJock (2021 NAL Bundle)

Ying; Prestigious Heritage (2021 APAC Bundle)

Zofia; Soaring Flame (SI 22)

12. Nyeremények

A K&H MNEB IV. évadának díjazása nettó 3.000.000 Ft, ami a következő eloszlásban kerül kiosztásra a csapatok között.

- Alapdíjazás: Minden csapat – végső helyezéstől függetlenül. aki az alapszakaszban megkezdte a versenyzést, garantált 100.000 Forint alapdíjazásban részesül.
(Összesen $8 \cdot 100\,000\text{ Ft} = 800\,000\text{ Ft}$)
- Meccsdíjazás: Minden alapszakasz mérkőzés után a győztes csapat 20.000 Forint díjazásban részesül. Az alapszakasz alatt összesen 56 mérkőzés kerül megrendezésre.
(Összesen $56 \cdot 20\,000\text{ Ft} = 1\,120\,000\text{ Ft}$)
- Versenydíjazás: A végső helyezések alapján a következő díjak szerezhetőek meg
(Összesen $600\,000 + 340\,000 + 140\,000 = 1\,080\,000\text{ Forint}$)
 - 1. helyezett: 600.000 Forint
 - 2. helyezett: 340.000 Forint
 - 3. helyezett: 140.000 Forint

13. Változáskövetés

- 10.1 - Observerek
- 3.3 - Operátor
 - o Azami használata tilos, Thorn használata engedélyezett
- 3.4 - Map Pool
 - o Frissített Map Pool
- 7.1.1 - Mapveto Bo1 formátum
- 7.1.2 - Mapveto Bo1 formátum
- 7.1.3 - Mapveto Bo1 formátum
- 5.1.5 - Osztályozó kupa zárt szakasz vége – alapszakasz kezdete között
- 11. - Kinézetek melléklet
 - o Lista hozzáadása a szabályzathoz
- 4.1.4 - MOSS fájl feltöltése
- 5.3.1 - Alapszakasz közbeni keretfeltöltés
- 2.4 – Rájátszás/Döntő