



## **K&H Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság**

**2021-es III. évad**

**League of Legends szabályzat**

**Érvényes: 2021.02.13-tól**

Elfogadva és jóváhagyva a HUNESZ 2021 (év)/E001/3. sz. Elnökségi határozatával  
Utoljára frissítve: 2021.06.02.

1.	Kiemelt szabályok.....	4
1.1.	Alapszabályzatok .....	4
1.2.	Életkor .....	4
1.3.	Nemzetiségi szabályok .....	4
1.4.	Tartózkodási hely .....	5
1.5.	Csapatkompozíció .....	5
1.6.	Csapatlétszám .....	5
1.7.	Beugró játékosok.....	5
1.8.	Játékfiókok .....	5
1.9.	Eltiltások .....	5
1.10.	Szervezetekre vonatkozó korlátozások.....	5
1.10.1.	Osztályozó kupán résztvevő csapat .....	5
1.10.2.	Meghívott szervezet .....	5
1.11.	Azonosítás .....	6
1.12.	Kommunikáció .....	6
1.13.	Bejutás az alapszakaszba .....	6
1.14.	Jogi személyiség megléte.....	6
1.13.	Csapat szerződések .....	6
1.14.	További megkötések .....	6
1.15.	Regisztrációs folyamatok.....	7
2.	Verseny lebonyolítása .....	7
2.1.	Osztályozó kupa nyílt szakasza .....	7
2.1.1.	Formátum .....	7
2.1.2.	Sorsolás .....	7
2.1.3.	Fordulók lebonyolítása (Bo1).....	7
2.1.4.	Fordulók lebonyolítása (Bo3).....	7
2.1.5.	Kezdőoldal eldöntése .....	8
2.1.6.	Halasztás .....	8
2.2.	Osztályozó kupa – zárt szakasz .....	8
2.2.1.	Formátum .....	8
2.2.2.	Oldalválasztás (Bo1) .....	9
2.2.3.	Oldalválasztás (Bo3) .....	9
2.2.4.	Pontosság.....	9
2.2.5.	Halasztás .....	9
2.3.	Alapszakasz .....	9
2.3.1.	Alapszakasz ütemezése .....	9
2.3.2.	Pontrendszerek .....	12
2.3.3.	Továbbjutás csoportkörből.....	12
2.3.5.	Oldalválasztás csoportkörön belül.....	12
2.3.6.	Oldalválasztás kommunikációja.....	12
2.3.7.	Halasztások/Mérkőzésmozgások .....	12
2.3.7.1.	Mérkőzések halasztásának módja .....	13
2.4.	Rájátszás/Döntő .....	13
2.4.1.	Oldalválasztás .....	13
2.4.1.1.	Oldalválasztás (Bo3) .....	13
2.4.1.2.	Oldalválasztás (Bo5) .....	13
2.4.2.	Oldalválasztás határideje és kommunikációja .....	13
3.	Játékbeállítások.....	14

3.1.	Mérkőzések menete .....	14
3.1.1.	Osztályozó kupák - nyílt szakasz .....	14
3.1.2.	Osztályozó kupák – zárt szakasz .....	14
3.1.3.	Alapszakasz .....	14
3.2.	Kliens és szerver .....	14
3.3.	Tiltott hősök .....	14
4.	Mérkőzésbizonyítékok .....	15
4.1.1.	Screenshot készítése .....	15
4.2.	Csalás bejelentése .....	15
5.	Játékoskeret/Átigazolásra vonatkozó szabályozások .....	15
5.1.	Osztályozó kupán résztvevő csapatoknak.....	15
5.1.1.	Nyílt osztályozó kupa előtt .....	15
5.1.2.	I. Nyílt osztályozó kupa után.....	15
5.1.3.	II. Nyílt osztályozó kupa után.....	16
5.1.4.	Osztályozó kupa zárt szakasz alatt.....	16
5.1.5.	Osztályozó kupa zárt szakasz vége – alapszakasz kezdete között.....	16
5.2.	Alapszakaszba meghívott csapat .....	16
5.3.	Alapszakasztól kezdődően.....	16
5.3.1.	Alapszakasz közben .....	16
5.3.2.	Alapszakasz végetől a döntőig .....	17
5.4.	Átigazolási kommunikációja .....	17
5.4.1.	Kommunikáció módja.....	17
5.4.2.	Átigazolás jóváhagyása.....	17
5.4.3.	Résztvevők értesítése .....	17
5.5.	Átigazolás és keretleadási határidők .....	17
6.	Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó általános szabályok .....	17
6.1.	Mérkőzés előtt .....	17
6.1.2.	Pontosság a csoportkör alatt .....	18
6.1.2.1.	Késés esetén.....	18
6.2.	Mérkőzés közben .....	19
6.3.	Mérkőzés után.....	20
6.3.1.	Eredmény leadása .....	20
6.3.2.	Lezárt mérkőzések.....	20
6.3.3.	Meccs óvás .....	21
6.3.3.1.	Határidő az óvásra.....	21
6.3.3.2.	Óvás tartalma .....	21
6.3.3.3.	Az óvásban való viselkedés.....	21
6.3.3.4.	Óvás kommunikációja .....	21
6.3.4.	Diszkvalifikáció .....	21
6.3.5.	Kizárások .....	21
6.3.6.	Kizárások lehetséges okai .....	22
7.	Kiegészítések.....	22
7.1.	Szabályváltozások .....	22
7.2.	A szabályzat érvényessége .....	22
7.3.	Bizalmasság, titoktartás.....	22
7.4.	Közvetítés.....	22
8.	Játékosok technikai felkészültsége .....	23
8.1.	Játékfiók.....	23

8.2.	Technikai problémák .....	23
8.3.	Internet .....	23
8.4.	Nicknevek.....	23
9.	Csapatra vonatkozó extra szabályozások.....	23
9.1.	Csapat név .....	23
9.2.	Csapat feloszlása, liga elhagyása .....	23
9.3.	Csapat pótlása .....	23
9.4.	Pótló csapat.....	23
9.5.	Kezdő játékosok és csapatfelállítás .....	24
9.6.	Média megkeresések.....	24
10.	Közvetítés .....	24
10.1.	Observerek .....	24
11.	Nyeremények.....	24
11.1.	Osztályozó kupa díjazása .....	25
12.	Változáskövetés .....	25

## 1. Kiemelt szabályok

### 1.1. Alapszabályzatok

A **K&H Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság** (továbbiakban: K&H MN3B, verseny, bajnokság) állomásaira az ebben a dokumentumban foglalt játékspecifikus szabályzaton felül a HUNESZ (Magyar E-sport Szövetség) általános szabályzatai érvényesek. Ezen dokumentumok:

- [A Magyar E-sport Szövetség Versenyszabályzata](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség K&H MNEB osztályozó kupára vonatkozó versenykiírása](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség K&H MNEB alapszakaszra vonatkozó versenykiírása](#)
- [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 MN3B 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](mailto: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 csapatlétszám 7 fő, ami 5 kezdő és 2 csere játékosból adódik össze. Egy csapatnak legalább 5 játékosal kell rendelkeznie, hogy elindulhasson a versenyen.

#### **1.7. Beugró játékosok**

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

#### **1.8. Játékfiókok**

A verseny egésze alatt, egy játékos kizárólag egy játékfiókkal versenyezhet.

#### **1.9. Eltiltások**

- A K&H MN3B állomásain nem vehet részt olyan játékos kinek Riot fiókja eltiltás alatt van.
- A versenyplatform, avagy játékiadó által kiosztott eltiltások/bannok/profiltörölések felülírják a versenyszabályzatot és akkor is vonatkoznak a játékosra, ha azt nem a K&H MN3B-hez köthető esemény végett kapta.
- Alapszakaszba meghívott jogi személyiség által regisztrált játékos nem vehet részt a K&H MN3B osztályozó versenyein.
- Ezen felül, a versenyre érvényes a Fegyelmi Szabályzat, ami alapján a játékos sorozatos szabályszegésekért bizonyos számú fordulóról eltiltásban részesülhet.

#### **1.10. 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:

##### **1.10.1. Osztályozó kupán résztvett csapat**

Egy szervezet csak és kizárólag egy csapatot indíthat.

##### **1.10.2. Meghívott szervezet**

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

### **1.11. 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 azonalli kizárást von maga után.

### **1.12. 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 formában. Minden kiemelten fontos információt ezen csatornán keresztül közöl a szervezőség. Használt cím: [info@mneb.hu](mailto: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: <http://discord.gg/N4YSHEJ4Tm>
- **Battlefy versenyplatform:** Az osztályozó kupák alatt a csapatok közötti direkt kommunikációra ad lehetőséget.

### **1.13. Bejutás az alapszakaszba**

A verseny alapszakaszába három féle módon bejutni:

1. Osztályozó kupán keresztül
2. A 2019/2020-as évad (II. évad) alapján nevezési joggal rendelkező csapatoknak a nevezési feltételek elfogadásával
3. Direkt meghívás esetén a nevezési feltételek elfogadásával.

### **1.14. 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 indulás jogát az alapszakaszban.

### **1.13. Csapatszerződések**

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

### **1.14. 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.

### **1.15. Regisztrációs folyamatok**

A játékosok kötelesek a regisztrációs folyamatokat a következők szerint követni:

1. Játékos által versenyengedély igénylés az [mneb.esport1.hu](http://mneb.esport1.hu) oldalon.
2. Játékos által regisztráció a versenyplatformon <https://battlefy.com>.
3. Csapatkapitány által csapat létrehozása a versenyplatformon.
4. Csapatkapitány általi meghívás játékos felé.
5. Játékos elfogadja a meghívást.
6. Csapatkapitány által nevezés megerősítése a versenyplatformon.

Az a játékos, aki elmulasztja a versenyengedély igénylést, nem vehet részt a versenyen, ellenőrzés esetén pedig annak hiánya a versenyből való kizárást is eredményezheti.

## **2. Verseny lebonyolítása**

### **2.1. Osztályozó kupa nyílt szakasza**

A K&H MN3B 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:

- 2021. Március 7. – 12:00
- 2021. Március 13. – 12:00

#### **2.1.1. Formátum**

A verseny lebonyolítása alsó-felső ágas (Double-Elimination) rendszerben fog megtörténni, 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)**

A kvalifikáción belül azok a mérkőzések, amik a verseny következő szakaszába biztosítják a bejutást, két győzelemig tartanak. Példa BO3-as formátumra:

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

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

### 2.1.5. Kezdőoldal eldöntése

A kezdőoldal eldöntése az adott mérkőzés formátumához képest változik:

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

### 2.1.6. 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.

## 2.2. Osztályozó kupa – zárt szakasz

A 8 bejutott csapat számára, az osztályozó kupa zárt szakasza Március 28-29.-án kerül megrendezésre. Amennyiben az alapszakaszban 6 hely foglalt, úgy a az osztályozó kupa zárt részéből összesen 2 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, mely feltételezi, hogy összesen 2 csapat jut tovább az alapszakaszba. Amennyiben ez változik, úgy az adott forduló formátuma és ütemezése ahhoz idomul. A pontos lebonyolítás legkésőbb Március 22-én kerül kommunikálásra.

Dátum	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Esemény
<b>K&amp;H MN3B Osztályozó kupa – Zárt rész</b>					
<b>1. nap</b>					
<b>Felsőág</b>					
2021.03.28	13:00:00	1:00:00	14:00:00	Bo1	1. kör - TOP8
2021.03.28	14:00:00	2:30:00	16:30:00	Bo3	2. kör - TOP4
<b>Alsóág</b>					
2021.03.28	14:00:00	1:00:00	15:00:00	Bo1	1.kör



2021.03.28	16:30:00	2:30:00	19:00:00	Bo3	2.kör
2021.03.28	19:00:00	2:30:00	21:30:00	Bo3	3.kör
<b>2. nap</b>					
<b>Felsőág</b>					
2021.03.31	18:00:00	2:30:00	20:30:00	Bo3	Felső ági döntő
<b>Alsóág</b>					
2021.03.31	20:30:00	2:30:00	23:00:00	Bo3	Alsó ági döntő

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

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

### 2.2.2. Oldalválasztás (Bo1)

Az osztályozó kupából jobb eredménnyel továbbjutó csapat(magasabb seed) döntheti el, hogy melyik oldalon szeretne kezdeni.

### 2.2.3. Oldalválasztás (Bo3)

BO3-as formátum: Az 1. mérkőzésen az 1. kvalifikáción jobb eredménnyel kvalifikált (magasabb seed) csapat választhat, hogy melyik oldalon szeretne kezdeni, a 2. alkalommal az ellentétes csapaté a választás joga, míg 3. mérkőzés esetén az a csapat döntheti el, hogy melyik oldalon szeretne kezdeni, aki a saját győztes meccsét gyorsabban fejezte be.

### 2.2.4. Pontosság

Egy adott csapatnak, a hivatalosan kiírt időpont előtt legkésőbb 1 órával, már készen kell állnia a mérkőzés elkezdésére. Arra való tekintettel, hogy az összes mérkőzés 2, vagy 3 mérkőzésen dőlhet el, a mérkőzések kezdési időpontja a nap folyamán módosulhat.

### 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.

### 2.3.1. Alapszakasz ütemezése

Az alapszakasz fordulói az alábbi ütemezéssel kerülnek megrendezésre:

Szaksz	Dátum	Kezdés	Formátum	Csapat	vs	Csapat
<b>Mérkőzésnap 1</b>						
1. forduló	2021.04.25	16:00	Bo1	Team A	vs	Team B
	2021.04.25	17:00	Bo1	Team C	vs	Team D
	2021.04.25	18:00	Bo1	Team E	vs	Team F
	2021.04.25	19:00	Bo1	Team G	vs	Team H
<b>Mérkőzésnap 2</b>						
2. forduló	2021.04.26	19:00	Bo1	Team C	vs	Team A
	2021.04.26	20:00	Bo1	Team F	vs	Team D
	2021.04.26	21:00	Bo1	Team G	vs	Team B
	2021.04.26	22:00	Bo1	Team E	vs	Team H
<b>Mérkőzésnap 3</b>						
3. forduló	2021.04.29	19:00	Bo1	Team H	vs	Team F
	2021.04.29	20:00	Bo1	Team B	vs	Team C
	2021.04.29	21:00	Bo1	Team D	vs	Team G
	2021.04.29	22:00	Bo1	Team E	vs	Team A
<b>Mérkőzésnap 4</b>						
4. forduló	2021.04.30	19:00	Bo1	Team D	vs	Team H
	2021.04.30	20:00	Bo1	Team E	vs	Team C
	2021.04.30	21:00	Bo1	Team B ..	vs	Team F
	2021.04.30	22:00	Bo1	Team A	vs	Team G
<b>Mérkőzésnap 5</b>						
5. forduló	2021.05.04	19:00	Bo1	Team F	vs	Team A
	2021.05.04	20:00	Bo1	Team E	vs	Team D
	2021.05.04	21:00	Bo1	Team H	vs	Team B
	2021.05.04	22:00	Bo1	Team G	vs	Team C
<b>Mérkőzésnap 6</b>						
6. forduló	2021.05.05	19:00	Bo1	Team A	vs	Team H
	2021.05.05	20:00	Bo1	Team E	vs	Team G
	2021.05.05	21:00	Bo1	Team B	vs	Team D
	2021.05.05	22:00	Bo1	Team C	vs	Team F
<b>Mérkőzésnap 7</b>						

7. forduló	2021.05.11	19:00	Bo1	Team D	vs	Team A
	2021.05.11	20:00	Bo1	Team H	vs	Team C
	2021.05.11	21:00	Bo1	Team E	vs	Team B
	2021.05.11	22:00	Bo1	Team F	vs	Team G
<b>Mérkőzésnap 8</b>						
8. forduló	2021.05.12	19:00	Bo1	Team A	vs	Team B ..
	2021.05.12	20:00	Bo1	Team E	vs	Team F
	2021.05.12	21:00	Bo1	Team C	vs	Team D
	2021.05.12	22:00	Bo1	Team G	vs	Team H
<b>Mérkőzésnap 9</b>						
9. forduló	2021.05.18	19:00	Bo1	Team E	vs	Team H
	2021.05.18	20:00	Bo1	Team F	vs	Team D
	2021.05.18	21:00	Bo1	Team G	vs	Team B
	2021.05.18	22:00	Bo1	Team C	vs	Team A
<b>Mérkőzésnap 10</b>						
10. forduló	2021.05.19	19:00	Bo1	Team E	vs	Team A
	2021.05.19	20:00	Bo1	Team D	vs	Team G
	2021.05.19	21:00	Bo1	Team H	vs	Team F
	2021.05.19	22:00	Bo1	Team B	vs	Team C
<b>Mérkőzésnap 11</b>						
11. forduló	2021.05.25	19:00	Bo1	Team D	vs	Team H
	2021.05.25	20:00	Bo1	Team B	vs	Team F
	2021.05.25	21:00	Bo1	Team A	vs	Team G
	2021.05.25	22:00	Bo1	Team E	vs	Team C
<b>Mérkőzésnap 12</b>						
12. forduló	2021.05.26	19:00	Bo1	Team E	vs	Team D
	2021.05.26	20:00	Bo1	Team G	vs	Team C
	2021.05.26	21:00	Bo1	Team H	vs	Team B
	2021.05.26	22:00	Bo1	Team F	vs	Team A
<b>Mérkőzésnap 13</b>						
13. forduló	2021.06.01	19:00	Bo1	Team C	vs	Team F
	2021.06.01	20:00	Bo1	Team E	vs	Team G
	2021.06.01	21:00	Bo1	Team A	vs	Team H

	2021.06.01	22:00	Bo1	Team B	vs	Team D
<b>Mérkőzésnap 14</b>						
14. forduló	2021.06.02	19:00	Bo1	Team D	vs	Team A
	2021.06.02	20:00	Bo1	Team E	vs	Team B
	2021.06.02	21:00	Bo1	Team H	vs	Team C
	2021.06.02	22:00	Bo1	Team F	vs	Team G

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

### 2.3.2. Pontrendszerek

Csoportkörön belül a következő pontok szerezhetőek:

- Győzelem: 3 pont
- Vereség: 0 pont

### 2.3.3. Továbbjutás csoportkörből

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

### 2.3.4. Döntetlen esetén

Amennyiben két csapat között a 14. forduló után pontegyenlőség áll fenn, sorrendben fentről lefelé a következő kritériumok alapján kerül meghatározásra a végső ranglista:

1. Egymás elleni eredmény
2. Több nyert mérkőzés az alapszakasz 2. felében (8-14. forduló)
3. Tiebreaker mérkőzés

Többszörös döntetlen esetén és minden egyéb esetben melyet ezen bekezdés nem fed le, az [LEC 2021-es szezonjának 6.4-es bekezdése](#) (és annak alpontjai) érvényesek. Minden esetben, az ezen kritériumok alapján kialakult ranglista a végleges, nem az ami egyéb platformokon (weboldal, versenyplatform stb. látható)

### 2.3.5. Oldalváltás csoportkörön belül

Az oldalváltás joga minden esetben a kiírás szerint bal oldalon szereplő csapatnál van.

### 2.3.6. Oldalváltás kommunikációja

Az adott forduló első mérkőzésére, legkésőbb 4 órával a mérkőzés kezdete előtt, szükséges információt adnia a csapatkapitánynak a specifikusan csoportkör kommunikációjára létrehozott Discord szerveren.

### 2.3.7. Halasztások/Mérkőzésmozgások

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

- Az adott fordulónapon belül vagy a következő forduló játéknapiján lévő mérkőzésekkel lehetséges cserélni időpontokat, figyelembe véve, hogy a mozgató 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/Fegyelmi szabályzatban 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.

#### **2.3.7.1. 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 [info@mneb.hu](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(ok) köteles(ek) emailen úton megerősíteni a megváltozott időpont tényét.

A mérkőzésmozgatás csak akkor tekinthető véglegesnek, ha az minden érintett fél által meglelt erősítve.

### **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 (1. vs 4.) – 2021.06.15 – Bo3 – 17:00
- 2. Elődöntő (2. vs 3.) – 2021. 06.15 – Bo3 – 20:30 ( 19:30, amennyiben az előző mérkőzés 2:0)
- Bronzmérkőzés – 2021.06.16 – Bo5 – 17:00
- Döntő – 2021.06.17 – Bo5 – 17:00

#### **2.4.1. Oldalválasztás**

##### **2.4.1.1. Oldalválasztás (Bo3)**

Az 1. mérkőzésen az oldalválasztás joga a magasabban seedelt (csoportkörben előrébb végző) csapatnál van, a 2. mérkőzésen az ellentétes oldalon, míg a 3. mérkőzésen az a csapat választhat aki a párosításon belül gyorsabban nyerte a saját mérkőzését.

##### **2.4.1.2. Oldalválasztás (Bo5)**

Az 1. és 3. és 5. mérkőzésen az oldalválasztás joga a magasabban seedelt (csoportkörben előrébb végző) csapatnál van, a 2. és 4. mérkőzésen az ellentétes csapatnál.

#### **2.4.2. Oldalválasztás határideje és kommunikációja**

Lásd 2.3.6 - Adott fordulón belül a rákövetkező mérkőzésekre annak a csapatnak, akinél a választás joga van, az előző mérkőzés végétől számítva 5 perc áll rendelkezésére, hogy a dedikált Discord szerveren kommunikálja melyik oldalon szeretne kezdeni.

### **3. Játékbeállítások**

Az osztályozó kupák különböző szakasza alatt kötelező a Tournament Code által diktált beállításokat alkalmazni. Technikai probléma esetén, ha Custom Lobbyt szükséges csinálni, akkor a következő beállítások érvényesek:

- Map: Summoner's Rift
- Game type: Tournament Draft
- Allow spectators: All ( Osztályozó kupákra )
- Allow spectators: Lobby only (alapszakaszra)

#### **3.1. Mérkőzések menete**

##### **3.1.1. Osztályozó kupák - nyílt szakasz**

A játékosok kötelesek a verseny platform által biztosított Tournament Code rendszert használni a lobbiba való belépésre. Ennek megfelelően a mérkőzés menete:

1. Battlefy chaten kapcsolatfelvétel az ellenfél játékosával
2. A Battlefy meccs adatlap alapján Tournament Code kimásolása
3. Tournament Code beillesztése a játékkliensbe
4. Lobbibeállítások ellenőrzése
5. Mérkőzés elindítása
6. Mérkőzés után az eredmény automatikusan regisztrálására kerül a versenyplatformon
7. Győzelem esetén csatlakozás a következő lobbiba

További zárt szakaszok pontos menete az erre a célra létrehozott Discord szobákban lesz.

##### **3.1.2. Osztályozó kupák – zárt szakasz**

A mérkőzések a nyílt szakaszhoz hasonlóan a Battlefy versenyplatformon Tournament Code rendszerrel fog működni, a közvetített mérkőzések koordinálása pedig a specifikusan erre a célra létrehozott Discord szobákban fog zajlani.

##### **3.1.3. Alapszakasz**

Ezen szakaszra vonatkozóan a bejutó csapatok külön tájékoztatást fognak kapni.

### **3.2. Kliens és szerver**

Minden mérkőzésnek az EU Nordic & East szerveren kell mennie.

### **3.3. Tiltott hősök**

Jelenleg minden hős szabadon választható, amennyiben változás történik úgy azt a versenybírók hivatalos csatornán fogják közölni.

## **4. Mérkőzésbizonyítékok**

### **4.1. 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 meghamisítás büntetőpontokat von maga után. A feltöltött bizonyítékok elnevezésének mindig tükröznie kell azoknak tartalmát.

#### **4.1.1. Screenshot készítése**

Az osztályozó kupákalatt minden csapatnak kötelező screenshotot készítenie a játék végén a statisztikai oldalról, majd ezután azt fel kell tölteni a meccs oldalra.

Egy csapatból minimum egy játékosnak fel kell töltenie screenshotot.

### **4.2. 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 emailés úton kell benyújtani pontosan jól érthetően struktúrálva. 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 nevezési lehetőségével élő/meghívott jogi személyiség csapatáról beszélünk.

Általánosságban kijelenthető, hogy a játékosmozgás alapfeltétele, hogy az eredeti játékoskeretből a kezdőcsapatban (Osztályozó kupa esetében a bejutásért zajló mérkőzésen résztvevő öt fő, meghívott csapatnál a kezdőjátékosként megjelölt játékoskeret) 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 alapszakaszban résztvevő 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**

Osztályozó kupából, alapszakaszba jutott csapatnak kötelező megtartania azt a játékoskeretet, amivel bejutott a szezonba. Amennyiben a csapat a bejutás pillanatában 5, vagy 6 játékosal rendelkezett, úgy kiegészítésként hozzáadhat 1, vagy 2 játékos, kivétel akkor, ha korábban az osztályozó kupa nyílt és zárt szakasza között már élt a kiegészítés lehetőségével.

## **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 játékosal kilehet egészíteni a keretet, vagy pedig a meglévő 6 játékosból egyet lelehet cserélni.
- Ha 7 fős volt a keret, akkor csak csere lehetséges.

A kiegészítésként/csereként hozzáadott játékos a 8. fordulótól alkalmazható.

### **5.3.2. Alapszakasz végetől 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 változtatás, semmisnek tekinthető. A szervezőség a következő címen értesítendő: [info@mneb.hu](mailto: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:  
2021. Március 14 – Március 19
- Keretbővítés osztályozó kupa zárt szakasz és alapszakasz között:  
2021. Március 29 – Április 10
- Alapszakasz közbeni változtatás:  
Május 1 – Május 9. (A cserélt/hozzáadott játékos legelőbb Május 12-én szerepelhet először)

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

## **6. Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó általános szabályok**

### **6.1. Mérkőzés előtt**

#### **6.1.1. Pontosság 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, az admin engedélyezhet még néhány percet..

### **6.1.2. Pontosság a csoportkör/rájátszás alatt**

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

Minden játékosnak legkésőbb a meccsoldalon 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 Discordon admin fogja definiálni.

Egy adott csapatnak, a hivatalosan kiírt időpont előtt legkésőbb 1 órával, már készen kell állnia a mérkőzés elkezdésére.

#### **6.1.2.1. Késés esetén**

Amennyiben a csapat a mérkőzés hivatalosan kommunikált időpontjáig nem érkezik meg a lobbiba, úgy első alkalommal figyelmeztetésben, majd ez azt követő alkalmakkor ismételt késés esetén minden megkezdett 3 perc után 1 ban elvesztésére kerül sor, amíg a 15 perc le nem telik. Ekkor a meccset a nem megjelenő csapatnak kötelező feladnia és (no-show) nem megjelentként lesz elkönyvelve a mérkőzés.

Nem megjelenésre vonatkozó további szankciókat a Fegyelmi szabályzat részletezi.

A versenybíró csapat dönthet úgy, hogy annak érdekében, hogy a mérkőzés játékkal dőljön el, engedélyezi annak lejátszását.

### **6.1.3. Előkészületek osztályozó kupa alatt**

Minden problémát próbáljatok meg elhárítani a meccs előtt. Kapcsolat vagy hardware probléma mely akadályozza a mérkőzés indítását súlyosabb esetben akár kizárással is büntetheti a csapatot, a kupa gördülékeny lebnyoltása érdekében.

- Ellenőriztétek, hogy rendesen van-e beállítva a lobb
- Bizonyosodjatok meg arról, hogy minden játékos készen áll. Egy csapatjátékban, mindenrésztevő csak egy Battelfy csapatban lehet. Ha egy résztvevő nem a csapat tagja, (a) Figyelmeztetés, (b) Kizárás, (c) Újrajátszás követheti, a körülményektől függően. Amennyiben ennek a gyanúja felmerül, a versenybírók részletesen megvizsgálják az ügyet.

#### **6.1.4. Játékfiók / Summoner Name**

Minden résztvevő játékos köteles hozzáadni a jelenlegi játékbeli nevét a Battelfy profiljához, a megfelelő szerveren természetesen (pl. EU Nordic & East Summoner name). Kismértékű elírás esetén nem fog kizárás történni, de a játékos köteles hozzáadni a későbbiekben a megfelelő nevét a Battelfy profiljához.

##### **6.1.4.1. Nem megfelelő summoner nevek**

Amennyiben az admin csapat úgy ítéli meg, hogy egy játékos summoner neve, nem összeegyeztethető a liga értékrendjével úgy kötelezhetik a játékost annak megváltoztatására.

Ezen felül játékosok által választott nicknevek és játékiók nevek nem tartalmazhatnak, vagy utalhatnak semmilyen vulgáris, politikai, vagy szexuális tartalomra.

#### **6.1.5. Játékosok száma**

A mérkőzést 5 az 5 ellen kell lejátszani, 4 az 5, vagy 4 a 4 ellen még megegyezés esetén sem indítható el a mérkőzés.

#### **6.1.6. Placeholder**

Placeholder használata csak az osztályozó kupa nyílt szakaszában engedélyezett, azon túl már nem. Ez esetben kötelező a játékosnak tájékoztatni az ellenfél csapatát a) Battlefy chat vagy b) Játékon belüli chat használatával mielőtt a játék elkezdődne.

Placeholder akkor használandó, amikor egy játékos nem rendelkezik egy hőssel, amelyet a csapata ki szeretne választani. Ez esetben az a játékos, akinek nincs meg az a bizonyos hős, egy véletlenszerű, nem gyakran játszott karaktert választ ki. Minden esetben magyarázzátok el rendesen, hogy az a hős, amit választott egy placeholder (a hőseket meg kell nevezni). Amint az ellenfél informálva lett, kiválaszthatod azt a hőst, és folytathatjátok a pick fázist. Amint befejeződött az összes hős kiválasztása, egy játékosnak el kell hagynia a hős választást, majd visszalépnie a lobbiba. Amint mindenki a helyén van, újra el kell kezdeni a hős választást, de most már mindenkinek a saját karakterét kell választani.

#### **6.1.7. Nem pickelt champion használata**

Ha egy csapat egy olyan hőssel kezdi meg a mérkőzést, amit nem pickelt, a játékot újra létre kell hozni. Semmit sem szabad változtatni a két mérkőzés létrehozása között, csak a rossz hőst kell kicserélni.

### **6.2. Mérkőzés közben**

#### **6.2.1. Pause szabály**

Tournament Draft módban a pause funkció használata csak különlegesen indokolt esetben engedélyezett, ilyen például a kifagyás. Alapesetben a pause idejének összidőtartama nem tarthat tovább 10 percnél és azt maximum 3 alkalommal használni kizárólag technikai probléma esetén. Ennél hosszabb igénybevétel esetén, engedélyt kell kérni a versenybíróktól, ha ez nem teljesül a mérkőzés folytatódik. Játékos kifagyásnál engedélyezett a pause használata.

Minden más esetben mindkét csapat beleegyezésére szükség van a játék megszakításához, amit all chatbe jelezni kell. Játék újraindítása, csak akkor engedélyezett, ha mindkét fél készen áll a folytatásra és ezt jelezte is all chatbe. Amennyiben a pause összesített hossza eléri a 10 percet és a meghosszabbításra engedély nem lett adva úgy folytatni kell a mérkőzést.

A pause nem megfelelő használata kizáráshoz vezethet. Bizonyítékként screenshotot kell készíteni a történésekről és azt a versenybírókkal megosztani.

### **6.2.2. Újrajátszás szabályai**

Az új mérkőzésen is az előző bannokkal és pickekkel kell játszani és nem megengedett a játékos csere. Ha egy játékos nem tud semmilyen módon vissza csatlakozni egy elindult mérkőzéshez ( pl: bug ) és a mérkőzés még nem tart régebb óta mint 1 perc, akkor új mérkőzést kell indítani. Ebben az esetben kötelező screenshot-ot feltölteni a bugról.

Szervezői oldalról fellépő technikai gondok esetében (pl.: közvetítés) az újrajátszás szintén elrendelhető.

### **6.2.3. Mérkőzés vége**

Ha egy csapat megsemmisíti az ellenfél nexusát úgy a mérkőzésnek vége. A játékosoknak kötelező a mérkőzés vége után további 5 másodpercet várni, csak ezután történhet meg a mérkőzés elhagyása. Amennyiben ezen időhatárt a játékosok szándékosan figyelmen kívül hagyják, úgy figyelmeztetésben részesülnek.

Technikai gondokból fakadó, nem szándékos kilépés esetenként külön-külön kerül elbírálásra.

### **6.2.4. Mérkőzés feladása**

Minden mérkőzésnek – függetlenül a mérkőzés aktuális állásától - , az elejétől a Nexus lerombolásáig végig kell mennie, a mérkőzést a "Surrender" funkció használatával nem engedélyezett feladni.

Az a csapat, amelyik a csoportkörben, közvetítés közben feladja a mérkőzést, figyelmeztetésben, ismételt esetben büntetőpontban részesül.

### **6.2.5. Illegális tevékenységek**

Bármilyen cselekvés, amely jogosulatlan előnyhöz juttat, az szigorúan tilos, beleértve a bármilyen bug használatát.

### **6.2.6. Nézők (Spectators)**

Spectator meghívása – az osztályozó kupák alatt - csak akkor engedélyezett, ha mind a két csapat beleegyezik. Kivételt képez ez alól a versenybírói csapat és minden olyan személy, akik engedélyt kaptak erre (pl. közvetítők, vagy observerek). Ha a hivatalos közvetítő csatorna valamelyike szeretné a meccsedet közvetíteni, a játékos azt nem utasíthatja vissza. Csak olyan spectatorok meghívása javasolt, akikben megbíztok. Az osztályozó kupa zárt szakaszától kezdődően spectator meghívása nem engedélyezett.

## **6.3. Mérkőzés után**

### **6.3.1. 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.

### **6.3.2. Lezárt mérkőzések**

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

### **6.3.3. 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.

#### **6.3.3.1. 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.

#### **6.3.3.2. 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.

#### **6.3.3.3. Az óvásban való viselkedés**

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

#### **6.3.3.4. Óvás kommunikációja**

Az óvást kizárólag a kijelölt kapcsolattartó kezdeményezheti emailés formában.

### **6.3.4. Diszkvalifikáció**

Osztályozó kupa alatt – kivétel ha közvetített - a mérkőzést olyan hamar kell lejátszani, amilyen hamar csak lehet. (Amikor a párosítás megtörtént)

Hogy a kupa csúszásának az időtartamát a minimálisra csökkenthessük, a csapatok kizárására vonatkozó jogot az adminok 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.

### **6.3.5. 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 Fegyelmi szabályzatban foglaltak 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 játékos 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.

#### **6.3.6. 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/vidéos/szöveges anyagok lebonyolító általi elkészítéséhez, közzétételéhez nem járul hozzá
- További büntetéstípusokat amiért kizárás járhat a Fegyelmi szabályzat tartalmaz.

### **7. Kiegészítések**

#### **7.1. 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.

#### **7.2. 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.

#### **7.3. Bizalmasság, titoktartás**

Az óvások tartalma, vagy bármilyen beszélgetés a K&H MN3B hivatalos versenybíróival/szervezőivel, vagy versenybírókkal folytatott egyéb levelezés tartalmát szigorúan bizalmasnak kell tekinteni. Ezeknek a publikációja a K&H MN3B szervezőinek beleegyezése nélkül nem engedélyezett.

#### **7.4. 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 a versenybírók eldönthetik, hogy a meccs újrajátszásra kerüljön közvetítéssel együtt vagy sem.

## **8. Játékosok technikai felkészültsége**

### **8.1. Játékfiók**

Minden játékosnak rendelkeznie kell Battlefy profiljához rendelt, idézői névvel.

### **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. Nicknevek**

A nick nevek nem tartalmazhatnak szponzort, illetve az általános nick nevekre vonatkozó Battlefy szabályzás érvényes. További szabályozást a 6.1.4.1-es pont tartalmaz.

## **9. Csapatra vonatkozó extra szabályozások**

### **9.1. Csapat név**

A csapat név nem tartalmazhat egynél több szponzor nevet, illetve azt is csak termék megjelölés nélkül lehetséges

### **9.2. 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.

### **9.3. 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)

### **9.4. 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.

## 9.5. 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 60 perccel megnevezni azokat a tagokat, akik részt fognak venni a mérkőzésen. Ezt a központi Discord szerveren létrehozott szobában szükséges megtenni.

Az alapszakasz és további versenyszékok alatt amennyiben egy csapat a kezdőként regisztrált 5 játékoson kívül más, a keretben lévő cserejátékost alkalmazna úgy azt emailen 48 órán belül szükséges jeleznie a szervezőségnek.

## 9.6. Média megkeresések

Minden csapat a kijelölt kapcsolattartójának 72 órán belül a megadott email címen rendelkezésre kell állnia a K&H MN3B média partnereinek.

## 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 adminisztrátorok 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 adminok és olyan emberek, akik az adminok által lettek engedélyezve (streamerek, kommentátorok). Semmilyen körülmények között nem lehet másokkal játszani, mint akiket az adminok engedélyeztek. A csapatok csak olyan observert engedjenek, fel akiben megbíznak.

### 10.2. Saját játék közvetítése

Saját játék közvetítése 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, ugyanahoz a versenyhez köthető hivatalos közvetítéssel, illetve a mérkőzést tekintve nincs átfedésben vele.

Az alapszakasztól kezdődően saját játék közvetítése nem engedélyezett.

## 11. Nyeremények

A K&H MN3B III. évadának díjazása nettó 3.000.000 Ft, ami a következő elosztásban 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\*100 000 Ft = 800 000 Ft)



- Meccsdíjazás: Minden alapszakasz mérkőzés után a győztes csapat 20.000 Forint díjazásban részesül. Az alapszakasz alatt összesen 56 mérkőzés kerül megrendezésre. (Összesen 56\*20000 Ft = 1 120 000 Ft)
- Versenydíjazás: A végső helyezések alapján a következő díjak szerezhetőek meg (Összesen 600 000 + 340 000 + 140 000 = 1080000 Forint)
  - 1. helyezett: 600.000 Forint
  - 2. helyezett: 340.000 Forint
  - 3. helyezett: 140.000 Forint

### **11.1. Osztályozó kupa díjazása**

Az osztályozó kupákon két különböző módon lehetséges RP nyereményhez hozzájutni.

- a. Sorsolás útján: Amennyiben egy játékos, mind a két osztályozó kupán résztvett, de egyikből sem ment tovább, úgy bekerül egy kalapba, ahonnan sorsolás útján 3 személy fejenként 1600 RP-t tud nyerni.
- b. Teljesítmény alapján: Azon csapatok akik az 1. illetve a 2. osztályozó kupán TOP2 helyezést érnek el, a következő díjazásban részesülnek.
  - 1. helyezett csapat: 5\*880 RP
  - 2. helyezett csapat: 5\*410 RP

## **12. Változáskövetés**

2021.02.22 – Szervezetekre vonatkozó korlátozások – 1.10

2021.02.22 – Selejtezők díjazás – 11.1

2021.02.22 – Zárt selejtező időpontja – 2.2

2021.03.16 – Alapszakasz kezdési időpont – 2.3.1

2021.03.24 – Zárt selejtező 2. napjának időpontja – 2.2

2021.04.11 – Oldalválasztás – 2.3.5

2021.04.17 – Rájátszás/Döntő – 2.4

2021.14.17 – Késés esetén – 6.1.2.1

2021.05.09 – Áigazolási határidők - 5.5

2021.06.02 – Rájátszás/Döntő 2.4