



Magyar Nemzeti LoL kupa powered by K&H

Nyári minor és őszi major

Játékspecifikus Szabályzat

Tartalomjegyzék

1.	Kiemelt szabályok.....	3
1.1.	Alapszabályzatok.....	3
1.2.	Életkor.....	4
1.3.	Nemzetiségi szabályok.....	4
1.4.	Tartózkodási hely.....	4
1.5.	Csapatkompozíció.....	4
1.6.	Csapatlétszám.....	4
1.7.	Beugró játékosok.....	4
1.8.	Leigazolás és Csapatfeltöltés.....	4
1.9.	Játékfiókok.....	4
1.10.	Eltiltások.....	5
1.11.	Szervezetekre vonatkozó korlátozások.....	5
1.11.1.	Selejtező.....	5
1.11.2.	Meghívott szervezet.....	5
1.12.	Azonosítás.....	5
1.13.	Kommunikáció.....	5
1.14.	Bejutás a minor szakasz rájátszásába.....	6
2.	Verseny lebonyolítása.....	6
2.1.	Nyári minor szakasz.....	6
2.1.1.	Nyílt selejtező.....	6
2.1.2.	Formátum.....	6
2.1.3.	Sorsolás.....	6
2.1.4.	Fordulók lebonyolítása (B01).....	6
2.1.5.	Fordulók lebonyolítása (B03).....	6
2.1.6.	Kezdőoldal eldöntése.....	7
2.1.7.	Rájátszás.....	7
2.1.8.	Rájátszás ütemezése és időpontjai.....	7
2.1.9.	Oldalválasztás.....	8
2.1.10.	Halasztás/Mérkőzésmozgás.....	8
2.2.	Őszi Major szakasz.....	8
2.2.1.	Major időpontjai.....	8
2.2.2.	Bejutás.....	9
2.2.3.	Formátum.....	9
2.2.4.	Halasztás/Mérkőzésmozgás.....	10
2.2.5.	Oldalválasztás.....	10
2.2.6.	Sorsolás.....	10
2.2.7.	Roster szabályok.....	10
3.	Játékoskeret feltöltésre vonatkozó szabályozások.....	10
3.1.	Nyári minor.....	10
3.1.1.	Nyílt selejtező kupa előtt.....	10
3.1.2.	I. Nyílt selejtező kupa után.....	10
3.1.3.	II. Nyílt selejtező kupa után.....	11
3.1.4.	Rájátszás közben.....	11
3.1.5.	Rájátszás vége – őszi major kezdetéig.....	11
3.1.6.	Őszi major közben.....	11
3.2.	Átigazolás kommunikációja.....	11
3.2.1.	Átigazolás kommunikációja.....	11
3.2.2.	Részvevők értesítése.....	11
3.2.3.	Részvevők értesítése.....	11
4.	Játékbeállítások.....	12
4.1.	Mérkőzések menete.....	12
4.1.1.	Selejtező.....	12
4.1.2.	Rájátszás.....	12
4.2.	Kliens és szerver.....	12
4.3.	Tiltott hősök.....	12
5.	Mérkőzésbizonyítékok.....	12
5.1.	Screenshot.....	12
5.2.	Csalás bejelentése.....	13
6.	Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó szabályok.....	13

6.1.	Mérkőzés előtt	13
6.1.1.	Selejtezők alatt	13
6.1.2.	Zárt szakaszban.....	13
6.1.3.	Késés esetén.....	13
6.1.4.	Előkészületek a selejtezők alatt.....	13
6.1.5.	Játékiók/Summoner name.....	14
6.1.6.	Nem megfelelő summoner név	14
6.1.7.	Játékosok száma	14
6.1.8.	Placeholder	14
6.1.9.	Nem pickelt champion használata	14
6.2.	Mérkőzés közben.....	14
6.2.1.	Pause szabály	14
6.2.2.	Újrajátszás szabályai	15
6.3.	Mérkőzés vége.....	15
6.4.	Mérkőzés feladása.....	15
6.5.	Illegális tevékenységek	15
6.6.	Nézők.....	15
6.7.	Mérkőzés után	15
6.7.1.	Eredmény leadása.....	15
6.7.2.	Lezárt mérkőzések	15
6.7.3.	Meccs óvás	16
6.7.4.	Határidő az óvásra	16
6.7.5.	Óvás tartalma	16
6.7.6.	Az óvásban való viselkedés	16
6.8.	Diszkvalifikáció	16
6.9.	Kizárás.....	16
6.9.1.	Kizárás okai.....	16
7.	Kiegészítések.....	17
7.1.	Szabályváltozások	17
7.2.	A szabályzat érvényessége	17
7.3.	Bizalmasság, titoktartás	17
8.	Játékosok technikai felkészültsége	17
8.1.	Játékiók.....	17
8.2.	Technikai problémák	17
8.3.	Internet	17
8.4.	Nicknevek.....	17
9.	Csapatra vonatkozó extra szabályozások	17
9.1.	Csapatnév.....	17
9.2.	Csapat feloszlása, liga elhagyása	18
9.3.	Csapat pótlása	18
9.4.	Pótló csapat	18
9.5.	Kezdő játékosok és csapatfelállítás.....	18
9.6.	Média megkeresések.....	18
10.	Közvetítés.....	18
10.1.	Observerek	18
10.2.	Saját játék közvetítése.....	18
11.	Díjazás	19
12.	Változáskövetés.....	19

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 szabályzaton felül a HUNESZ

Érvényes: 2022.05.26-tól

Utoljára frissítve: 2022.08.08

(Magyar E-sport Szövetség) általános szabályzatai érvényesek. Ezen dokumentumok:

- [A Magyar E-sport Szövetség Versenyszabályzata](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség Fegyelmi szabályzata](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség Etika Kódexe](#)
- [A Magyar E-sport 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 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. Leigazolás és Csapatfeltöltés

Az MNEB szezonja során (2022-es év) amely 2 minor és 1 major versenyt foglal magába a csapatok tudnak játékos leigazoláshoz illetve csapatfeltöltéshez folyamodni.

Majorre meghívott csapat esetén nevezési feltétel, hogy a tavaszi és nyári minor összesített kezdő játékoskeretéhez képest az őszi majorre a kezdőfelállásban minden esetben legalább 3 játékost szükséges megtartani.

1.9. Játékfiókok

Érvényes: 2022.05.26-tól

Utoljára frissítve: 2022.08.08

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

1.10. Eltiltások

- A K&H MNEB állomásain nem vehet részt olyan játékos kinek Riot fiókja eltiltás alatt van
- Egy MNEB-en versenyző játékosnak nem lehet ERL ligában szereplő csapattal (Beleértve az ERL liga 2. osztály, 3. osztály, vagy bármely egyéb alsóbb osztályát) aktív szerződése. Az aktív szerződés ténye, kizárja a játékost az MNEB-en való szereplésből függetlenül attól, hogy a játékos kezdőjátékosként, csereként, vagy más egyéb pozícióban (pl.: coachként, assistant coachként) van feltüntetve.
- A versenyplatform, avagy játékkiadó által kiosztott eltiltások/bannok/profilitörések felülírják a versenyszabályzatot és akkor is vonatkoznak a játékosra, ha azt nem az adott esemény végett kapta.
- Rájátszásba meghívott jogi személyiség által regisztrált játékos nem vehet részt a K&H MNEB selejtező versenyein
- A versenyre érvényes a Fegyelmi Szabályzat, ami alapján a játékos sorozatos szabályszegésekért bizonyos számú fordulóról eltiltásban részesülhet.

1.11. 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:

1.11.1. Selejtező

Egy szervezet egy csapatot indíthat, meghívott csapatok részére sem engedett meg további csapatok indítása a selejtezőn.

1.11.2. Meghívott szervezet

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

1.12. Azonosítás

Amennyiben a versenybírók úgy döntenek, a játékosoknak hivatalos dokumentumokkal (személyi igazolvány, laccímkártya) 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.

1.13. Kommunikáció

A K&H MNEB alatt különböző félhivatalos/hivatalos csatornákat különböztetünk meg.

- **E-mail:** Az elsődleges hivatalos kommunikációs forma a verseny egésze alatt az emailés 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: <http://discord.gg/N4YSHEJ4Tm>
- **Battlefy versenyplatform:** Az osztályozó kupák alatt a csapatok közötti

direkt kommunikációra ad lehetőséget.

1.14. Bejutás a minor szakasz rájátszásába

1.14.1. A verseny alpszakaszába kétféle módon lehet bekerülni:

- Selejtezőn keresztül
- A 2021-es évad (III. évad) alapján nevezési joggal rendelkező csapatoknak a nevezési feltételek elfogadásával

1.15. Regisztrációs folyamatok

A játékosok kötelesek a regisztrációs folyamatokat a következők szerint követni:

1. Játékos által versenyengedély igénylés az 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

2. Verseny lebonyolítása

Ezen szakasz magába foglalja a nyári minor, és az őszi major verseny formátumát.

2.1. Nyári minor szakasz

2.1.1. Nyílt selejtező

Összesen két selejtező kerül megrendezésre, ahonnan a TOP1 csapat jut tovább a nyári minor szakasz rájátszásába.

Azok a mérkőzések melyek kiemelt jelentőséggel bírnak, pl.: a verseny következő fázisába biztosít továbbjutást, mindig Bo3 formátumban kerülnek lebonyolításra. A selejtező többi fordulója BO1-ben fog zajlani

Selejtező időpontjai:

- 2022. Június 7. – 18:00
- 2022. Június 14. – 18:00

2.1.2. Formátum

A verseny lebonyolítása Single Elimination rendszerben fog zajlani.

2.1.3. Sorsolás

Véletlenszerű sorsolás lesz alkalmazva.

2.1.4. Fordulók lebonyolítása (BO1)

A mérkőzés egy győzelemig tart.

2.1.5. Fordulók lebonyolítása (BO3)

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

Érvényes: 2022.05.26-tól

Utoljára frissítve: 2022.08.08

- 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

2.1.6. 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

2.1.7. Rájátszás

A rájátszás 8 csapattal, double elimination (Felső-Alsó ágas) formátumban kerül megrendezésre, ahol a meccsek BO3, a Döntők pedig BO5-ben kerülnek lejátszásra.

2.1.8. Rájátszás ütemezése és időpontjai

Dátum	Kezdés	Formátum	Csapat	vs	Csapat	Fázis
Felsőág						
2022.06.20	18.00	Bo3	Team A	vs	Team B	Top8
2022.06.20	21.00	Bo3	Team C	vs	Team D	Top8
2022.06.21	18:00	Bo3	Team E	vs	Team F	Top8
2022.06.21	21:00	Bo3	Team G	vs	Team H	Top8
2022.06.22	18.00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4
2022.06.22	21.00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4
Alsóág						
2022.06.23	18.00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4 1. kör
2022.06.23	21.00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4 1. kör

2022.06.27	18.00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4 2. kör
2022.06.27	21.00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4 2. kör
Felsőág						
2022.06.28	18.00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top2
Alsóág						
2022.06.28	21.00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top2
Döntő						
2022.06.29	18.00	Bo5	Team ?	vs	Team ?	Alsóági döntő
2022.06.30	18.00	Bo5	Team ?	vs	Team ?	Végső döntő

2.1.9. Oldalválasztás

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

2.1.10. Halasztás/Mérkőzésmozgás

A mérkőzéseknek az eredetileg kiírt napon kell megtörténnie, mérkőzések mozgatására csakis adott napon belül van lehetőség.

2.2. Őszi Major szakasz

2.2.1. Major időpontjai

Az őszi major Szeptember 12-án kezdődik és Október 2-án ér véget. A verseny ütemezése a következők szerint alakul:

Dátum	Kezdés	Formátum	Csapat	vs	Csapat	Fázis
Felsőág						
2022.09.12	18.00	Bo3	Team A	vs	Team B	Top8
2022.09.12	21.00	Bo3	Team C	vs	Team D	Top8
2022.09.13	18:00	Bo3	Team E	vs	Team F	Top8
2022.09.13	21:00	Bo3	Team G	vs	Team H	Top8
2022.09.14	18.00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4
2022.09.14	21.00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4
Alsóág						
2022.09.26	18.00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4 1. kör
2022.09.26	21.00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4 1. kör
2022.09.27	18.00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4 2. kör
2022.09.27	21.00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top4 2. kör
Felsőág						
2022.09.28	18.00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top2
Alsóág						
2022.09.28	21.00	Bo3	Team ?	vs	Team ?	Top2
Döntő						
2022.10.11	18.00	Bo5	Team ?	vs	Team ?	Alsóági döntő
2022.10.12	18.00	Bo5	Team ?	vs	Team ?	Végső döntő

2.2.2. Bejutás

A majorre való bejutás a tavaszi és nyári minorokon szerzett helyezések alapján fog eldőlni.

2.2.3. Formátum

Érvényes: 2022.05.26-tól
Utoljára frissítve: 2022.08.08

Az őszi major lebonyolítása double elimination (Alsó-Felső ágas) rendszerben fog zajlani.

2.2.4. Halasztás/Mérkőzésmozgás

A mérkőzéseknek az eredetileg kiírt napon kell megtörténnie, mérkőzések mozgatására csakis adott napon belül van potenciális lehetőség.

2.2.5. Oldalváltás

Az oldalváltás joga a magasabban seedelt csapatnál (vagyis aki több ponttal jutott be a Majorbe)

2.2.6. Sorsolás

A verseny sorsolása a felsőág első fordulóban a seedek(vagyis a szerzett pontok szerint történik) fentről-lefelé a következőképpen sorrendben:

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

2.2.7. Roster szabályok

Az őszi majorre a következő roster szabályok vonatkoznak:

- Majorre meghívott csapat esetén nevezési feltétel, hogy a tavaszi és nyári minor összesített kezdő játékoskeretéhez (eredetileg 10 fő) képest az őszi majorre a kezdőfelállásban minden esetben legalább 3 játékost szükséges megtartani.

3. Játékoskeret feltöltésre vonatkozó szabályozások

Az átigazolási logikák a nyári minor kezdetétől, az őszi major végéig versenyszakasztól függően változhatnak a következő elrendezés szerint.

3.1. Nyári minor

3.1.1. Nyílt selejtező kupa előtt

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

- Selejtező 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.

3.1.2. I. Nyílt selejtező kupa után

- Kiesés esetén: Amennyiben a csapat amiben a játékos szerepelt nem szerzett továbbjutást érő helyet, úgy a következő selejtező kupára szabadonválaszthat/indíthat csapatot.
- Továbbjutás esetén: Ha a csapat továbbjut a verseny rájátszásába 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 selejtező 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 selejtező 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. Kivételt képez ez alól, ha a játékos a csapat regisztrált tagja, de nem szerepelt kezdőjátékosként)

3.1.3. II. Nyílt selejtező kupa után

Játékoskeretet kiegészíteni csak olyan játékosal lehetséges, aki nem jutottak be egyazon fázisba, kiegészítés csak olyan játékosal lehet, aki a nyílt szakaszban nem jutott be egyik csapattal sem, vagy, mint kezdőjátékos egyáltalán nem vett részt selejtező kupán)

3.1.4. Rájátszás közben

A rájátszás alatt nem lehetséges játékost hozzáadni, vagy cserélni.

3.1.5. Rájátszás vége – őszi major kezdetéig

Az őszi major versenyen való részvétel feltétele az, hogy a csapat a tavaszi és nyári összesített kezdőfelállásból legalább 3 játékost meg tud nevezni.

- Lineupleadás határideje őszi majorre: 2022. Augusztus 31.

3.1.6. Őszi major közben

Az őszi major verseny alatt játékoscserére nincs lehetőség.

3.2. Átigazolás kommunikációja

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.

3.2.1. Átigazolás kommunikációja

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

3.2.2. Résztvevők értesítése

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

3.2.3. Résztvevők értesítése

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

- Keretbővítés II. selejtező kupa után és nyári minor rájátszás között:
 - 2022. Június 15-17

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

4. 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 (Selejtező kupákra)
- Allow spectators: Lobby only (rájátszásra)

4.1. Mérkőzések menete

4.1.1. Selejtező

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. Győzelem esetén csatlakozás a következő lobbiba

4.1.2. Rájátszás

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.

4.2. Kliens és szerver

A selejtező minden mérkőzésének az EU Nordic & East szerveren kell mennie. Minden csapat beleegyezésével

4.3. Tiltott hősök

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

5. Mérkőzésbizonyítékok

5.1. Screenshot

- Minden mérkőzéssel kapcsolatos bizonyítékot (screenshot, replay stb) legalább 14 napig meg kell tartani. Általános esetben, ezeknek a bizonyítékoknak feltöltésre kell kerülni a mérkőzés részletek menüpontban.
- A mérkőzésekkel kapcsolatos bizonyítékok meghamisítása büntetőpontokat von maga után. A feltöltött bizonyítékok elnevezésének mindig tükröznie kell azoknak tartalmát.
- A selejtezők alatt minden 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

5.2. 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 emailen át kell benyújtani pontosan jól érthetően struktúrálva. Minden jegyzőkönyv, ami nem a megfelelő formában érkezik el lesz utasítva

6. Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó szabályok

6.1. Mérkőzés előtt

6.1.1. Selejtezők 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. Zárt szakaszban

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 30 perccel, már készen kell állnia a mérkőzés elkezdésére.

6.1.3. Késés esetén

Amennyiben a csapat a mérkőzés hivatalosan kommunikált időpontjáig nem érkezik meg a lobbiba, 15 perc elteltével a nem megjelenő csapatnak kötelező feladnia és (no-show) nem megjelentként lesz elkönyvelve a mérkőzést.

6.1.4. Előkészületek a selejtezők 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 lebonyolítása érdekében.

- Ellenőrizzétek a lobby beállításait
- Bizonyosodjatok meg arról, hogy minden játékos készen áll.
- Egy csapatjátékban, minden résztvevő 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

6.1.5. Játékiók/Summoner name

Minden résztvevő játékos köteles hozzáadni a jelenlegi játékbeli nevét a Battlefy 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 Battlefy profiljához.

A játékosok **a versenyek ideje alatt NEM válhatnak idézői nevet**, kivételt képez ezalól, amennyiben a megadott summoner név sértő., rasszista vagy egyéb olyan jelzõt tartalmaz, amely mások számára bántó lehet és a szervezõség kéri ennek cseréjét.

6.1.6. Nem megfelelő summoner név

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

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

6.1.7. Játékosok száma

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

6.1.8. Placeholder

Placeholder használata csak a selejtezõk alatt engedélyezett, azon túl már nem. Ez esetben kötelezõ a játékosnak tájékoztatni az ellenfél csapatát a) Battlefy chat vagy b) Játékon belüli chat használatával mielőtt a játék elkezdõdne.

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

6.1.9. Nem pickelt champion használata

Ha egy csapat egy olyan hõssel kezdi meg a mérkõzést, amit nem pickelt, a játékot újra létre kell hozni. Semmit sem szabad változtatni a két mérkõzés létrehozása között, csak a rossz hõst kell kicserélni.

6.2. Mérkõzés 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 összidõtartama 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 mérkõzés 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

chatben. 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.

6.3. 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.

6.4. 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.

6.5. Illegális tevékenységek

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

6.6. Nézők

Spectator meghívása – a selejtezők 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.

6.7. Mérkőzés után

6.7.1. Eredmény leadása

Spectator meghívása – a selejtezők 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.

6.7.2. 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.

6.7.3. 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.

6.7.4. Határidő az óvásra

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

6.7.5. Óvás tartalma

Az óvásnak tartalmaznia kell, hogy miért lett az nyitva, illetve minden olyan információt, amit tudni kell az esettel kapcsolatban.

6.7.6. Az óvásban való viselkedés

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

6.8. Diszkvalifikáció

Selejtező 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.

6.9. Kizárás

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 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.

6.9.1. Kizárás okai

A játékos kizárható a versenyből, ha:

- ha az adott mérkőzés napján amin a versenyen belül részt vesz 16. életévét nem töltötte be

Érvényes: 2022.05.26-tól

Utoljára frissítve: 2022.08.08

- 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

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.

8. Játékosok technikai felkészültsége

8.1. Játékfiók

Minden játékosnak rendelkeznie kell a 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 Esportmanager szabályzás érvényes.

9. Csapatra vonatkozó extra szabályozások

9.1. Csapatnév

Érvényes: 2022.05.26-tól

Utoljára frissítve: 2022.08.08

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

Amennyiben egy csapatban több, mint 5 regisztrált játékos szerepel, a csapat köteles a közvetített mérkőzés előtt 30 perccel megnevezni azokat a tagokat, akik részt fognak venni a mérkőzésen. Ezt a központi Discord szerveren létrehozott szobában szükséges megtenni.

9.6. Média megkeresések

Minden csapat a kijelölt kapcsolattartójának 72 órán belül a megadott email címen rendelkezésre kell állnia a K&H 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 selejtező alatt csak szervezők által biztosított ingame overlay használatával engedélyezett, legalább 180 másodperc késleltetéssel ahhoz képest, mint az élőben megtörténne. Azok a meccsek, amelyek a selejtező alatt partner által közvetítve vannak nem streamelhetőek.

A nyári minor rájátszásától kezdődően saját játék közvetítése nem engedélyezett.

Érvényes: 2022.05.26-tól

Utoljára frissítve: 2022.08.08

11. Díjazás

A nyári minor verseny díjazása összesen 750.000 Forint, ami a következőképp oszlik meg.

- 1. helyezett csapat: 500.000 Ft
- 2. helyezett csapat: 150.000 Ft
- 3. helyezett csapat: 100.000 Ft

Az őszi major verseny díjazása a következőképp alakul:

- 1. helyezett csapat: 1.500.000 Ft
- 2. helyezett csapat: 1.000.000 Ft
- 3. helyezett csapat: 300.000 Ft
- 4. helyezett csapat: 200.000 Ft

12. Változáskövetés

- 2022. 07. 24. – 1.10 – Eltiltások
- 2022. 07. 24. – 2.2.7 – Őszi major roster szabályok
- 2022.08.08 – 2.2.2 – Őszi Major időpontok frissítésre kerültek
- 2022.08.15 – 2.1.7 – Pontatlanságok javítva