



**K&H Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság  
2021-es III. évad**

**Rainbow Six Siege szabályzat**

**Érvényes: 2021.04.18-tól**

Elfogadva és jóváhagyva a HUNESZ 2021 (év)/E007/1. sz. Elnökségi határozatával.  
Utoljára frissítve: 2021.06.17.

## TARTALOMJEGYZÉK

1.	<b>Kiemelt szabályok</b>	4
1.1.	Alapszabályzatok	4
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	5
1.8.	Eltiltások	5
1.9.	Szervezetekre vonatkozó korlátozások	5
1.9.1.	Osztályozó kupán résztvett csapat	5
1.9.2.	Meghívott szervezet	5
1.10.	Azonosítás	5
1.11.	Kommunikáció	5
1.12.	Bejutás az alapszakaszba	6
1.13.	Jogi személyiség megléte	6
1.14.	Csapat szerződések	6
1.15.	További megkötések	6
2.	<b>Verseny lebonyolítása</b>	6
2.1.	Osztályozó kupa nyílt szakasza	6
2.1.1.	Formátum	6
2.1.2.	Sorsolás	7
2.1.3.	Fordulók lebonyolítása (Bo1)	7
2.1.4.	Fordulók lebonyolítása (Bo3)	7
2.1.5.	Kezdőoldal eldöntése osztályozó kupa alatt	7
2.1.6.	Halasztás	7
2.2.	Osztályozó kupa – zárt szakasz	7
2.2.1.	Formátum	7
2.2.2.	Fordulók lebonyolítása (Bo1)	8
2.2.3.	Fordulók lebonyolítása (Bo3)	8
2.2.4.	Kezdőoldal eldöntése	8
2.2.5.	Halasztás	8
2.3.	Alapszakasz	9
2.3.1.	Alapszakasz ütemezése	9
2.3.2.	Továbbjutás	11
2.3.3.	Pontegyenlőség esetén	11
2.3.4.	Halasztások/Mérkőzésmozgatások alapszakaszon belül	11
2.3.4.1.	Mérkőzések halasztásának módja	12
2.3.5.	Cserelehetőségek	12
2.4.	Rájátszás/Döntő	12
3.	<b>Játékbeállítások</b>	12
3.1.	Beállítások	12
3.2.	Meccs beállítások (Bo1/Bo3/Bo5)	12
3.3.	Operátor	13
3.4.	Pályák	13
3.5.	Tiltott kinézetek	13
4.	<b>Mérkőzés bizonyítékok</b>	14
4.1.	Monitor System Status (MOSS)	14
4.1.1.	Hiányzó MOSS fájl esetén	14
4.1.2.	Hibás MOSS fájl esetén	14
4.1.3.	MOSS fájl manipulálása	14
4.1.4.	MOSS fájl feltöltése	14
4.1.5.	MOSS fájl tárolása	14
4.2.	Screenshot	14
4.3.	Csalás bejelentése	15
5.	<b>Játékoskeret/Átigazolásra vonatkozó szabályozások</b>	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	15

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 .....	16
5.4.	Átigazolási kommunikációja .....	16
5.4.1.	Kommunikáció módja .....	16
5.4.2.	Átigazolás jóváhagyása .....	16
5.4.3.	Résztevők értesítése .....	16
5.5.	Átigazolás és keretleadási határidők .....	17
6.	<b>Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó általános szabályozások .....</b>	<b>17</b>
6.1.	Mérkőzés előtt .....	17
6.1.1.	Pontosság az osztályozó kupák alatt .....	17
6.1.2.	Pontosság az alapszakasz/rájátszás alatt .....	17
6.1.3.	Noshow osztályozó kupa alatt .....	17
6.1.4.	Noshow alapszakasz alatt .....	17
6.1.5.	Feladás .....	18
6.1.6.	Óvások .....	18
6.1.7.	Webkamera feed biztosítása .....	18
6.1.8.	Tiltott programok .....	18
6.1.9.	Grafikus driverek, vagy hasonló eszközök .....	18
6.1.10.	Egyedi fájlok .....	18
6.1.11.	Játékos kiesés .....	19
6.1.12.	Újra hoztolás .....	19
6.1.13.	Taktikai időkérés .....	19
6.1.14.	Szabálytalan cselekedetek .....	20
6.1.15.	Spawnkilling / Spawnpeaking .....	20
6.1.16.	Mérkőzés elhagyása .....	20
6.2.	Mérkőzés után .....	20
6.2.1.	Eredmény leadása .....	20
6.2.2.	Lezárt mérkőzések .....	20
6.2.3.	Interjú a mérkőzés után .....	20
6.2.4.	Meccs óvás .....	20
6.2.5.	Határidő az óvásra .....	20
6.2.6.	Óvás tartalma .....	21
6.2.7.	Az óvásban való viselkedés .....	21
6.2.8.	Óvás kommunikációja .....	21
6.2.9.	Mérkőzésbizonyítékok .....	21
6.2.10.	Diszkvalifikáció .....	21
6.2.11.	Kizárások .....	21
6.2.12.	Kizárások lehetséges okai .....	22
7.	<b>Egyéb szabályok/kiegészítések .....</b>	<b>22</b>
7.1.	Mapveto pontos menete .....	22
7.1.1.	Bo1 formátum osztályozó kupa alatt .....	22
7.1.2.	Bo1 formátum alapszakasz alatt .....	22
7.1.3.	Bo3 formátum .....	23
7.1.4.	A szabályzat érvényessége .....	23
7.1.5.	Bizalmasság, titoktartás .....	24
7.1.6.	Nem megfelelő nicknevek/játékiók/csapatnevek .....	24
7.1.7.	Csapaton való változtatások .....	24
7.1.8.	Kezdő játékosok és csapatfelállítás .....	24
7.1.9.	Elérhetőség .....	24
8.	<b>Játékosok technikai felkészültsége .....</b>	<b>25</b>
8.1.	Játékiók .....	25
8.2.	Technikai problémák .....	25
8.3.	Internet .....	25
8.4.	Magas Ping .....	25
8.5.	Nicknevek .....	25
9.	<b>Csapatra vonatkozó extra szabályozások .....</b>	<b>25</b>
9.1.	Csapat feloszlása, liga elhagyása .....	25
9.2.	Csapat pótlása .....	25

9.3.	Pótló csapat .....	25
9.4.	Csapat neve .....	26
10.	Közvetítés .....	26
11.	Nyeremények .....	26
12.	Változáskövetés .....	27

## **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 2021. osztályozó kupára vonatkozó versenykiírása](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség K&H MNEB 2021. 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 (operátor választás) mind az öt felsorolt játékosnak részt kell vennie a mérkőzés végéig.

### **1.8. Eltiltások**

A K&H MN3B állomásain nem vehet részt olyan játékos kinek a Ubisoft Connect fiókja eltiltás alatt van.

A versenyplatform, avagy játékkiadó 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 MN3B 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.

### **1.10. 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.

### **1.11. 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](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: <https://discord.gg/N4YSHEJ4Tm>
- **Battlefy versenyplatform:** Az osztályozó kupák alatt a csapatok közötti direkt kommunikációra ad lehetőséget.

### 1.12. 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

### 1.13. 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.

### 1.14. Csapatszerződések

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

### 1.15. 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 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 13. – 12:00
- 2021. Március 20. – 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" – 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 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 vetot, vagy:
  - Melyik oldalon szeretne kezdeni

Az a csapat amelyik kezdi a vetot, 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 vetot szeretné kezdeni, vagy pedig az oldalt választani az 1. mérkőzésen
  - 2. mérkőzés: Ahhoz képest aki az 1. meccsen 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 27-28.-án 13:00-ás kezdéssel. Amennyiben 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 fordulók 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>					
2021.03.27	13:00:00	1:15:00	14:15:00	Bo1	1. kör - TOP8
2021.03.27	14:15:00	3:30:00	17:45:00	Bo3	2. kör - TOP4
<b>Alsóág</b>					
2021.03.27	14:15:00	1:15:00	15:30:00	Bo1	1.kör
2021.03.27	17:45:00	3:30:00	21:15:00	Bo3	2.kör
2021.03.27	21:15:00	3:30:00	00:45:00	Bo3	3.kör
<b>2. nap</b>					
<b>Felsőág</b>					
2021.03.28	13:00:00	3:30:00	16:30:00	Bo3	Felső ági döntő
<b>Alsóág</b>					
2021.03.28	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 lejátszva.

A rájátszás sorsolása az osztályozó kupa nyílt szakaszában nyújtott teljesítmény függvénye. Az első kupa 1-4. helyezette kapja az 1-4. seedet, míg a 2. kupa 1-4. helyezette 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: 3 pont
- Döntetlen: 1 pont
- Vereség: 0 pont

#### 2.3.1. Alapszakasz ütemezése

Az alapszakasz fordulói az alábbi kezdési időpontokkal valósulnak meg.

Dátum	Kezdés	Formátum	Csapat	vs	Csapat
<b>Mérkőzésnap 1</b>					
2021.04.23	19:00	Bo1	Team A	vs	Team B
2021.04.23	20:00	Bo1	Team C	vs	Team D
2021.04.23	21:00	Bo1	Team E	vs	Team F
2021.04.23	22:00	Bo1	Team G	vs	Team H
<b>Mérkőzésnap 2</b>					
2021.04.27	19:00	Bo1	Team C	vs	Team A
2021.04.27	20:00	Bo1	Team F	vs	Team D
2021.04.27	21:00	Bo1	Team G	vs	Team B
2021.04.27	22:00	Bo1	Team E	vs	Team H
<b>Mérkőzésnap 3</b>					
2021.04.28	19:00	Bo1	Team H	vs	Team F
2021.04.28	20:00	Bo1	Team B	vs	Team C
2021.04.28	21:00	Bo1	Team D	vs	Team G
2021.04.28	22:00	Bo1	Team E	vs	Team A
<b>Mérkőzésnap 4</b>					
2021.05.07	19:00	Bo1	Team D	vs	Team H
2021.05.07	20:00	Bo1	Team E	vs	Team C
2021.05.07	21:00	Bo1	Team B	vs	Team F
2021.05.07	22:00	Bo1	Team A	vs	Team G
<b>Mérkőzésnap 5</b>					

2021.05.08	16:00	Bo1	Team F	vs	Team A
2021.05.08	17:00	Bo1	Team E	vs	Team D
2021.05.08	18:00	Bo1	Team H	vs	Team B
2021.05.08	19:00	Bo1	Team G	vs	Team C
<b>Mérkőzésnap 6</b>					
2021.05.09	16:00	Bo1	Team A	vs	Team H
2021.05.09	17:00	Bo1	Team E	vs	Team G
2021.05.09	18:00	Bo1	Team B	vs	Team D
2021.05.09	19:00	Bo1	Team C	vs	Team F
<b>Mérkőzésnap 7</b>					
2021.05.28	19:00	Bo1	Team D	vs	Team A
2021.05.28	20:00	Bo1	Team H	vs	Team C
2021.05.28	21:00	Bo1	Team E	vs	Team B
2021.05.28	22:00	Bo1	Team F	vs	Team G
<b>Mérkőzésnap 8</b>					
2021.05.29	16:00	Bo1	Team A	vs	Team B ..
2021.05.29	17:00	Bo1	Team E	vs	Team F
2021.05.29	18:00	Bo1	Team C	vs	Team D
2021.05.29	19:00	Bo1	Team G	vs	Team H
<b>Mérkőzésnap 9</b>					
2021.05.30	16:00	Bo1	Team E	vs	Team H
2021.05.30	17:00	Bo1	Team F	vs	Team D
2021.05.30	18:00	Bo1	Team G	vs	Team B
2021.05.30	19:00	Bo1	Team C	vs	Team A
<b>Mérkőzésnap 10</b>					
2021.06.04	19:00	Bo1	Team E	vs	Team A
2021.06.04	20:00	Bo1	Team D	vs	Team G
2021.06.04	21:00	Bo1	Team H	vs	Team F
2021.06.04	22:00	Bo1	Team B	vs	Team C
<b>Mérkőzésnap 11</b>					
2021.06.05	16:00	Bo1	Team D	vs	Team H
2021.06.05	17:00	Bo1	Team B	vs	Team F
2021.06.05	18:00	Bo1	Team A	vs	Team G
2021.06.05	19:00	Bo1	Team E	vs	Team C

Mérkőzésnap 12					
2021.06.11	19:00	Bo1	Team E	vs	Team D
2021.06.11	20:00	Bo1	Team G	vs	Team C
2021.06.11	21:00	Bo1	Team H	vs	Team B
2021.06.11	22:00	Bo1	Team F	vs	Team A
Mérkőzésnap 13					
2021.06.12	16:00	Bo1	Team C	vs	Team F
2021.06.12	17:00	Bo1	Team E	vs	Team G
2021.06.12	18:00	Bo1	Team A	vs	Team H
2021.06.12	19:00	Bo1	Team B	vs	Team D
Mérkőzésnap 14					
2021.06.13	16:00	Bo1	Team D	vs	Team A
2021.06.13	17:00	Bo1	Team E	vs	Team B
2021.06.13	18:00	Bo1	Team H	vs	Team C
2021.06.13	19:00	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 megjelenített.

### 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 játéknapján 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, hogylehetséges máskor lejátszani a meccset, vagy nem megjelentként (no-show) könyvelik el a mérkőzést.

#### **2.3.4.1. 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 <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.

#### **2.3.5. Cserelehetőségek**

Alapszakaszra vonatkozó cserelehetőségekkel 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 – 2021.06.25 – Bo3 – 17:00
- 2. Elődöntő – 2021. 06.25 – Bo3 – 20:45 (19:45 amennyiben az előző Bo3 két pályából befejeződik)
- Bronzmérkőzés – 2021.06.26 – Bo5 – 17:00
- Döntő – 2021.06.27 – Bo5 – 17:00

## **3. Játékbeállítások**

A mérkőzéseket az alábbi beállításokkal kell lejátszani:

### **3.1. Beállítások**

- Playlist Type: Normal Mode
- Server Type: Dedicated Server
- Voice Chat: Team Only
- Time of the Day: Day
- HUD Settings: Pro League

### **3.2. Meccs beállítások ( Bo1/Bo3/Bo5 )**

- Game Mode: Team Deathmatch Bomb
- Plant Duration: 7
- Defuse Duration: 7
- Death Duration: 2
- Fuse Time: 45

- Preparation: 45
- Action: 180
- Time of Day: Day
- HUD Settings: Pro League
- Number of Bans: 4
- Ban Timer: 20
- Number of Rounds: 12
- Attack/Defense Swap: 6
- Overtime Rounds: 3
- Overtime Score Difference: 2
- Overtime Role Change: 1
- Object Rotation Parameter: 2
- Objective Type for Rotation: Rounds played
- Individual Attack Spawn: On
- Pick Phase Timer: 15
- 6th Pick Phase: On
- 6th Pick Phase Timer: 15
- Reveal Phase Timer: 5
- Damage Handicap: 100
- Friendly Fire Damage: 100
- Injured: 20
- Sprint: On
- Lean: On
- Death Replay: Off
- Match Replay: On

### **3.3. Operátor**

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

Jelenleg tiltott operátor:

- Thunderbird

### **3.4. Pályák**

- Chalet
- Oregon
- Club House
- Coastline
- Consulate
- Kafe Dostoyevsky
- Villa

### **3.5. Tiltott kinézetek**

A K&H MN3B 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.

Fegyver kinézeteket és charmokat 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.

#### **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 MN3B 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.

#### **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 Battliefy weboldalán. Ebből adódóan, mindkét csapatnak screenshotot kell készítenie a meccs végén, ahol látható az eredmény és a scoreboard. Ezután ezt fel kell tölteni a Battliefy weboldalára a mérkőzéshez.

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

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 játékos 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 7. fordulótól alkalmazható.

#### **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](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 22 – Március 25
- Keretbővítés osztályozó kupa zárt szakasz és alapszakasz között:  
2021. Március 29 – Április 10
- Alapszakasz közbeni változtatás:  
Május 10 – Május 19. (A cserélt/hozzáadott játékos legelőbb Május 29-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.

Minden játékosnak legkésőbb a kiírt időpontig 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 az adminok 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 versenybíróat 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 percig 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/Aggresszív 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 kitarakásával, 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 versenytől 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 szabállyal való visszaélés megtévesztésként 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 az admin, vagy a szerveren lévő observer az admin 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 az admin csapat dönthet úgy, hogy a meccset 0:0-ról kell előlről elkezdni.

A meccs elhagyása mielőtt a rehost meg lett erősítve egy admin, vagy felhatalmazott observer által azonnali kör veszteséget jelent annak a csapatnak, aki ezt megtette.

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

#### **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 időkéres 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, esélyt sem adva, hogy reagáljanak vagy arrébb mozogjanak, spawnkillként lesz kezelve és glitch/bug használatként 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 bentmaradni 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 adminok 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 biztosítania 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, képernt 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 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.

#### **6.2.11. 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 büntetéstípusokat 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 Battlery Chat platformot szükséges használni és manuálisan írásban lefolytatni a bannolás menetét ezen a platformon.

#### 7.1.1. Bo1 formátum osztályozó kupa alatt

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
- 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. Bo1 formátum alapszakasz alatt

A sorsolásban a baloldali csapatnak van joga kezdeni a mapvetot, illetve dönt a kezdő oldalról, míg a jobb oldali csapatnak van joga a játszott pályát választani.

Példa: "A" vs "B"

- "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
- Utolsó, nem választott pálya, melyen a mérkőzést játszani kell.

Példánkban a kezdőoldalról az "A" csapatnak van joga dönteni.

### **7.1.3. 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
- "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
- 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 kezdőoldaltól

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

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

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

#### **7.1.5. 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.

#### **7.1.6. Bizalmasság, titoktartás**

Az óvások, vagy bármilyen beszélgetés a K&H MN3B 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.

#### **7.1.7. 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.

#### **7.1.8. Csapaton való változtatások**

Bármilyen változtatás – Pl. Csapatnév, Játékosnicknév, Játékoskeret, Csapatkapitány, Kapcsolattartó személye - a csapaton csak a versenybírók jóváhagyásával lehetséges.

#### **7.1.9. 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 versenyszékek alatt amennyiben egy csapat a kezdőként regisztrált 5 játékoson kívül más, a keretben lévő cserejátékost alkalmazna úgy azt emailés úton 48 órán belül szükséges jeleznie a szervezőségnek.

#### **7.1.10. 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 nick nevek 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 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 a az osztályozó kupák nyílt szakasza alatt csak szervezők által adott biztosított ingame overlay használatával engedélyezett, legalább 180 másodperc késletetéssel 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 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  $8 \cdot 100\,000$  Ft = 800 000 Ft)
- Meccsdíjazás: Minden alapszakasz mérkőzés után a győztes csapat 20.000 Forint ( döntetlen esetén 10-10 ezer) díjazásban részesül. Az alapszakasz alatt összesen 56 mérkőzés kerül megrendezésre.  
( Összesen  $56 \cdot 20\,000$  Ft = 1 120 000 Ft )
- Versenydíjazás: A végső helyezések alapján a következő díjak szerezhetőek meg  
( Összesen  $600\,000 + 340\,000 + 140\,000 = 1\,080\,000$  Forint)

1. helyezett: 600.000 Forint

- 2. helyezett: 340.000 Forint
- 3. helyezett: 140.000 Forint

## **12. Változáskövetés**

- 2021.02.22 – Szervezetekre vonatkozó korlátozások (1.9)
- 2021.03.23 - Tiltott operátor (3.3)
- 2021.03.23 – Tiltott kinézetek (3.5)
- 2021.03.27 - Alsó-ág 2. kör (2.2.1)
- 2021.04.16 – Taktikai időkérés (6.1.13)
- 2021.04.16 – Webkamera feed biztosítása (6.1.7)
- 2021.04.16 – Pályák (3.4)
- 2021.04.16 – Mapveto pontos menete (7.1)
- 2021.04.16 – Tiltott kinézetek (3.5)
- 2021.04.16 – Interjú a mérkőzés után (6.2.3)
- 2021.04.16 – Alapszakasz ütemezése (2.3.1)
- 2021.04.26 – Webkamera feed biztosítása (6.1.7)
- 2021.05.04 – Mapveto menete – Bo1 formátum alapszakasz alatt (7.1.2)
- 2021.05.04 – Mapveto menete - Bo5 formátum (7.1.4)
- 2021.05.04 – Játékbeállítások - Operátor (3.3)
- 2021.05.04 – Rájtászás időpontja (2.4)
- 2021.06.17 – Bo3 formátum (7.1.3)
- 2021.06.17 – Bo5 formátum (7.1.4)
- 2021.06.17 – Operátor (3.3)