



Magyar Nemzeti Valorant 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. | Nevezési szabály | 4 |
| 1.5. | Tartózkodási hely | 4 |
| 1.6. | Csapatkompozíció | 4 |
| 1.7. | Csapatlétszám | 4 |
| 1.8. | Beugró játékosok | 4 |
| 1.9. | Leigazolás és Csapatfeltöltés | 5 |
| 1.10. | Játékfűók | 5 |
| 1.11. | Eltiltások | 5 |
| 1.12. | Szervezetekre vonatkozó korlátozások | 5 |
| 1.12.1. | Selejtező | 5 |
| 1.12.2. | Meghívott szervezet | 5 |
| 1.13. | Azonosítás | 5 |
| 1.14. | Kommunikáció | 5 |
| 1.15. | Bejutás a minor szakasz rájátszásába | 6 |
| 1.15.1. | A verseny alapszakaszába kétféle módon lehet bekerülni: | 6 |
| 1.16. | Regisztrációs folyamatok | 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. | Mapvétó menete (Bo1) | 7 |
| 2.1.8. | Mapvétó menete (Bo3) | 7 |
| 2.1.9. | Mapvétó menete (Bo5) | 8 |
| 2.1.10. | Rájátszás | 8 |
| 2.1.11. | Rájátszás ütemezése és időpontjai | 8 |
| 2.1.12. | Oldalválasztás | 9 |
| 2.1.13. | Halasztás/Mérkőzésmozgás | 9 |
| 2.2. | Őszi Major szakasz | 9 |
| 2.2.1. | Major időpontjai | 9 |
| 2.2.2. | Bejutás | 10 |
| 2.2.3. | Formátum | 10 |
| 2.2.4. | Halasztás/Mérkőzésmozgás | 10 |
| 2.2.5. | Oldalválasztás | 11 |
| 2.2.6. | Sorsolás | 11 |
| 3. | Játékoskeret feltöltésre vonatkozó szabályozások | 11 |
| 3.1. | Nyári minor | 11 |
| 3.1.1. | Meghívott csapatnak | 11 |
| 3.1.2. | Nyílt selejtező kupa előtt | 11 |
| 3.1.3. | I. Nyílt selejtező kupa után | 11 |
| 3.1.4. | II. Nyílt selejtező kupa után | 11 |
| 3.1.5. | Rájátszás közben | 12 |
| 3.1.6. | Rájátszás – őszi major kezdetéig | 12 |
| 3.1.7. | Őszi major közben | 12 |
| 4. | Játékbeállítások | 12 |
| 4.1. | Mérkőzések menete | 12 |
| 4.1.1. | Selejtező | 12 |
| 4.1.2. | Rájátszás | 12 |
| 4.2. | Kliens és szerver | 13 |

| | | |
|--------|--|----|
| 4.3. | Tiltott ügynökök | 13 |
| 5. | Mérkőzésbizonyítékok | 13 |
| 5.1. | Screenshot | 13 |
| 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 | 14 |
| 6.1.4. | Előkészületek a selejtezők alatt | 14 |
| 6.1.5. | Játékosok name | 14 |
| 6.1.6. | Nem megfelelő játékosok név | 14 |
| 6.1.7. | Játékosok száma | 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 | 16 |
| 6.7.1. | Eredmény leadása | 16 |
| 6.7.2. | Lezárt mérkőzések | 16 |
| 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 | 17 |
| 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. | Játékosok | 17 |
| 8.2. | Technikai problémák | 17 |
| 8.3. | Internet | 17 |
| 8.4. | Nicknevek | 18 |
| 9. | Csapatra vonatkozó extra szabályozások | 18 |
| 9.1. | Csapatnév | 18 |
| 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 | 19 |
| 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 (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.

Érvényes: 2022.06.10-től

Utoljára frissítve: 2022.09.30.

Majorre meghívott csapat esetén nevezési feltétel, hogy a tavaszi és nyári minor kezdőfelállásához képest legalább 3 játékost szükséges megtartani a major kezdőfelállásában.

1.9. Játékiók

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
- A versenyplatform, avagy játékiadó által kiosztott eltiltások/bannok/profilitörések felülírják a versenyszabályzatot és akkor is vonatkoznak a játékosra, ha azt nem az adott esemény végett kapta.
- Alapszakaszba meghívott jogi személyiség által regisztrált játékos nem vehet részt a K&H MNEB selejtező versenyen
- 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, 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.

1.13. Kommunikáció

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

- **E-mail:** Az elsődleges hivatalos kommunikációs forma a verseny egésze alatt az email formában. 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>
- **FacelT versenyplatform:** A mérkőzések alatt a csapatok közötti direkt kommunikációra ad lehetőséget, illetve mapveto folyamatok

Érvényes: 2022.06.10-től

Utoljára frissítve: 2022.09.30.

lebonyolítására.

1.14. Bejutás a minor szakasz rájátszásába

A verseny alapszakaszába 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. Július 5. – 18:00
- 2022. Július 12. – 18:00

2.1.2. Formátum

A verseny lebonyolítása 16 csapatig alsó-felső ágas (Double-Elimination) rendszerben fog zajlani, míg 16 csapat felett egyenes ágas (Single Elimination) rendszerben fog zajlani. A versenyeken Rolling schedule elvet alkalmazunk, vagyis amin egy mérkőzés befejeződik a szükséges szüneteket leszámítva azonnal folytatjuk. Ez az adott napon második meccset játszó csapatoknak akár órákkal korábbi kezdést is jelenthet.

2.1.3. Sorsolás

Véletlenszerű sorsolás lesz alkalmazva.

2.1.4. Fordulók lebonyolítása (BO1)

Érvényes: 2022.06.10-től

Utoljára frissítve: 2022.09.30.

A mérkőzés egy győzelemig tart.

2.1.5. Fordulók lebonyolítása (B03)

A kvalifikáción belül azok a mérkőzések, amik a verseny következő szakaszába biztosítják a bejutást, két győzelemig tartanak. Példa B03-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

2.1.6. Kezdőoldal eldöntése

A kezdőoldal eldöntése az adott mérkőzés formátumához képest változik:

- B01-es formátum: Mindig az a csapat választhat, hogy melyik oldalon szeretne kezdeni amelyik a hivatalos versenyplatformon (Battlefy) a /coinflip parancsot megnyeri.
- B03-as formátum: Mindig az a csapat választhat, hogy melyik oldalon szeretne kezdeni amelyik a hivatalos versenyplatformon (Battlefy) a /coinflip parancsot megnyeri.

2.1.7. Mapvétó menete (Bo1)

A mapvétó a battlefy kupa chatjében fog zajlani, ennek a meccs létrejövele után legkésőbb 15 perccel (rájátszás szakaszban 1 órával a kiírt kezdés előtt) meg kell történnie. Az a csapat, amelyik a Battlefy chaten a /coinflip parancs beírása után megnyeri azt, eldöntheti, hogy kezd a mapvetot, vagy átadja annak lehetőségét. Ennek sorrendje:

- "A" csapat kitilt egy pályát
- "B" csapat kitilt egy pályát
- "A" csapat kitilt egy pályát
- "B" csapat kitilt egy pályát
- "A" csapat kitilt egy pályát
- "B" csapat kitilt egy pályát
- Az utolsó megmaradt pálya lesz a "Decider" pálya.
- "A" csapat választ oldalt a "Decider" pályára.

2.1.8. Mapvétó menete (Bo3)

A mapvétó a battlefy kupa chatjében fog zajlani, ennek a meccs létrejövele után legkésőbb 15 perccel (rájátszás szakaszban és Minor eventen 1 órával a kiírt kezdés előtt) meg kell történnie. Az a csapat, amelyik a Battlefy chaten a /coinflip parancs beírása után megnyeri azt, eldöntheti, hogy kezd a mapvetot, vagy átadja annak lehetőségét. Ennek sorrendje:

- "A" csapat kitilt egy pályát
- "B" csapat kitilt egy pályát
- "A" csapat kiválasztja az 1.pályát
- "B" csapat választ oldalt 1. pályára
- "B" csapat kiválasztja a 2. pályát
- "A" csapat választja a kezdőoldalt a 2. pályára
- "A" csapat kitilt egy pályát
- "B" csapat kitilt egy pályát

Érvényes: 2022.06.10-től

Utoljára frissítve: 2022.09.30.

- Az utolsó megmaradt pálya lesz a "Decider" pálya.
- "A" csapat választ oldalt a "Decider" pályára.

2.1.9. Mapvétó menete (Bo5)

A mapvétó a battlefy kupa chatjében fog zajlani, ennek a meccs létrejövele után legkésőbb 15 perccel (rájátszás szakaszban és Minor eventen 1 órával a kiírt kezdés előtt) meg kell történnie. Az a csapat, amelyik a Battlefy chaten a /coinflip parancs beírása után megnyeri azt, eldöntheti, hogy kezd a mapvetot, vagy átadja annak lehetőségét. Ennek sorrendje:

- "A" csapat kitilt egy pályát
- "B" csapat kitilt egy pályát
- "A" csapat kiválasztja az 1.pályát
- "B" csapat választ oldalt 1. pályára
- "B" csapat kiválasztja a 2. pályát
- "A" csapat választja a kezdőoldalt a 2. pályára
- "A" csapat kiválasztja az 3.pályát
- "B" csapat választ oldalt 3. pályára
- "B" csapat kiválasztja a 4. pályát
- "A" csapat választja a kezdőoldalt a 4. pályára
- Az utolsó megmaradt pálya lesz a "Decider" pálya.
- "B" csapat választ oldalt a "Decider" pályára.

2.1.10. Rájátszás

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

2.1.11. Rájátszás ütemezése és időpontjai

| Dátum | Kezdés | Formátum | Csapat | vs | Csapat | Fázis |
|----------------|--------|----------|--------|----|--------|-------------|
| Felsőág | | | | | | |
| 2022.07.18 | 18.00 | Bo3 | Team A | vs | Team B | Top8 |
| 2022.07.18 | 21.00 | Bo3 | Team C | vs | Team D | Top8 |
| 2022.07.19 | 18:00 | Bo3 | Team E | vs | Team F | Top8 |
| 2022.07.19 | 21:00 | Bo3 | Team G | vs | Team H | Top8 |
| 2022.07.20 | 18.00 | Bo3 | Team ? | vs | Team ? | Top4 |
| 2022.07.20 | 21.00 | Bo3 | Team ? | vs | Team ? | Top4 |
| Alsóág | | | | | | |
| 2022.07.21 | 18.00 | Bo3 | Team ? | vs | Team ? | Top4 1. kör |
| 2022.07.21 | 21.00 | Bo3 | Team ? | vs | Team ? | Top4 1. kör |

| | | | | | | |
|----------------|-------|-----|--------|----|--------|---------------|
| 2022.07.25 | 18.00 | Bo3 | Team ? | vs | Team ? | Top4 2. kör |
| 2022.07.25 | 21.00 | Bo3 | Team ? | vs | Team ? | Top4 2. kör |
| Felsőág | | | | | | |
| 2022.07.26 | 18.00 | Bo3 | Team ? | vs | Team ? | Top2 |
| Alsóág | | | | | | |
| 2022.07.26 | 21.00 | Bo3 | Team ? | vs | Team ? | Top2 |
| Döntő | | | | | | |
| 2022.07.27 | 18.00 | Bo5 | Team ? | vs | Team ? | Alsóági döntő |
| 2022.07.28 | 18.00 | Bo5 | Team ? | vs | Team ? | Végső döntő |

2.1.12. Oldalválasztás

Az oldalválasztás joga minden esetben a coinflipet nyerő csapatnál van.

2.1.13. 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 Október 17-én kezdődik és Október 28-án ér véget. A verseny ütemezése a következők szerint alakul:

| Dátum | Kezdés | Formátum | Csapat | vs | Csapat | Fázis |
|------------|--------|----------|--------|----|--------|-----------------|
| 2022.10.17 | 18.00 | Bo3 | Team A | vs | Team B | Felsőág - TOP8 |
| 2022.10.17 | 21.00 | Bo3 | Team C | vs | Team D | Felsőág - TOP8 |
| 2022.10.18 | 18:00 | Bo3 | Team E | vs | Team F | Felsőág - TOP8 |
| 2022.10.18 | 21:00 | Bo3 | Team G | vs | Team H | Felsőág - TOP8 |
| 2022.10.19 | 18.00 | Bo3 | Team ? | vs | Team ? | Alsóág - 1. kör |
| 2022.10.19 | 21.00 | Bo3 | Team ? | vs | Team ? | Alsóág - 1. kör |
| 2022.10.23 | 18.00 | Bo3 | Team ? | vs | Team ? | Felsőág - TOP4 |

Érvényes: 2022.06.10-től
Utoljára frissítve: 2022.09.30.

| | | | | | | |
|------------|-------|----------------------|--------|----|--------|-------------------|
| 2022.10.23 | 21.00 | Bo3 | Team ? | vs | Team ? | Felsőág - TOP4 |
| 2022.10.24 | 18.00 | Bo3 | Team ? | vs | Team ? | Alsóág - 2. kör |
| 2022.10.24 | 21.00 | Bo3 | Team ? | vs | Team ? | Alsóág - 2. kör |
| 2022.10.25 | 18.00 | Bo3 | Team ? | vs | Team ? | Felsőág - Döntő |
| 2022.10.25 | 21.00 | Bo3 | Team ? | vs | Team ? | Alsóág - Elődöntő |
| 2022.10.26 | 18.00 | Bo5 | Team ? | vs | Team ? | Alsóági döntő |
| 2022.10.28 | 18.00 | Bo5 (pálya előnnyel) | 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

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

2.2.4. Halasztás/Mérkőzésmozgás

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

2.2.5. Oldalválasztás

A Major oldalválasztás joga, azaz, hogy "A" vagy "B" csapat szeretnének lenni a vétóban 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. / 3. vs 6. / 2. vs 7.

2.2.7. Mapvétó menete (Bo3)

A mapvétó a FacelT kupa rendszerében fog zajlani, ennek legkésőbb a meccs kezdete előtt 1 órával meg kell történnie. A magasabban seedelt - vagyis az aki több pontot szerzett a két minor alatt - csapat eldöntheti, hogy kezdi a mapvetot, vagy átadja annak lehetőségét. Ennek sorrendje:

- "A" csapat kitilt egy pályát
- "B" csapat kitilt egy pályát
- "A" csapat kiválasztja az 1.pályát
- "B" csapat választ oldalt 1. pályára
- "B" csapat kiválasztja a 2. pályát
- "A" csapat választja a kezdőoldalt a 2. pályára
- "A" csapat kitilt egy pályát
- "B" csapat kitilt egy pályát
- Az utolsó megmaradt pálya lesz a Decider pálya.

Érvényes: 2022.06.10-től

Utoljára frissítve: 2022.09.30.

- "A" csapat választ oldalt a "Decider" pályára.

2.2.8. Mapvétó menete (Bo5)

A mapvétó a FaceIT kupa rendszerében fog zajlani, ennek legkésőbb a meccs kezdete előtt 1 órával meg kell történnie. A magasabban seedelt - vagyis az aki több pontot szerzett a két minor alatt - csapat eldöntheti, hogy kezdi a mapvetot, vagy átadja annak lehetőségét. Ennek sorrendje:

- "A" csapat kitilt egy pályát
- "B" csapat kitilt egy pályát
- "A" csapat kiválasztja az 1.pályát
- "B" csapat választ oldalt 1. pályára
- "B" csapat kiválasztja a 2. pályát
- "A" csapat választja a kezdőoldalt a 2. pályára
- "A" csapat kiválasztja az 3.pályát
- "B" csapat választ oldalt 3. pályára
- "B" csapat kiválasztja a 4. pályát
- "A" csapat választja a kezdőoldalt a 4. pályára
- Az utolsó megmaradt map lesz a Decider map.
- "B" csapat választ oldalt decider pályára

2.2.9. Mapvétó menete (Bo5 pályelőnnel)

A mapvétó a FaceIT kupa chatjében fog zajlani, ennek legkésőbb a meccs kezdete előtt 1 órával meg kell történnie. A magasabban seedelt - vagyis az aki több pontot szerzett a két minor alatt - csapat eldöntheti, hogy kezdi a mapvetot, vagy átadja annak lehetőségét. Ennek sorrendje:

- "A" csapat kitilt egy pályát
- "B" csapat kitilt egy pályát
- "A" csapat kiválasztja az 1.pályát
- "B" csapat választ oldalt 1. pályára
- "B" csapat kiválasztja a 2. pályát
- "A" csapat választja a kezdőoldalt a 2. pályára
- "A" csapat kiválasztja az 3.pályát
- "B" csapat választ oldalt 3. pályára
- "B" csapat kiválasztja a 4. pályát
- "A" csapat választja a kezdőoldalt a 4. pályára
- Az utolsó megmaradt map lesz a Decider map, mely a mapelőny miatt nem kerül lejátszásra.

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 rájátszásba meghívott csapatban.

Érvényes: 2022.06.10-től

Utoljára frissítve: 2022.09.30.

- 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 szabadon választhat/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 – őszi major kezdetéig

Amennyiben a csapat kevesebb, mint 7 játékosal rendelkezett, úgy meghatározott időpontig feltöltheti a játékoskeretet.

3.1.6. Őszi major közben

Az őszi major verseny alatt játékos cserére nincs lehetőség.

3.1.7. Vészhelyzeti csere kérelem/keretfeltöltés

A zárt szakasz során vészhelyzeti csere kérelmet nyújthatnak be a csapatok, ha valamelyik csapattagjuk váratlan okok miatt nem tudna megjelenni a mérkőzésen. Az, hogy egy esemény mikor, milyen esetben tekinthető vészhelyzetnek mindig a versenybírók egyéni elbírálása alapján történik. Amennyiben ezen eset megtörténne, úgy a csapat köteles minden rendelkezésre álló bizonyítékot a szervezőség számára átnyújtani. Vészhelyzeti csere kérelem nem alkalmazható 2-nél több esetben egyszerre, vagy külön-külön, tehát 3 játékost mindig meg kell tartani az eredeti kezdőfelállásból.

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:

Lobby beállítások:

- Default server Location: Frankfurt 1 (A csapatok közös megegyezéssel változtathatnak ezen)
- Allow Cheats: Off
- Tournament Mode: On
- Play Out All Rounds: Off
- Overtime: Win by Two: On
- Hide Match History: Off
- Mapok: Ascent/Bind/Haven/Pearl/Icebox/Breeze/Fracture

4.1. Mérkőzések menete

4.1.1. Selejtező

A mérkőzés menete:

1. Battlefy/FaceIT chaten kapcsolatfelvétel az ellenfél játékosával
2. Nyílt selejtezőn "A" csapat, a többi meccsnapokon egy versenybíró létrehozza a lobbyt
3. A Lobby létrehozója meghívja a csapatkapitány(oka)t, majd a kapitány a többi csapattársát
4. Lobby beállítások ellenőrzése
5. Mérkőzés elindítása
6. Mérkőzés után az eredmény leadása a versenyplatformon.
7. Győzelem esetén csatlakozás a következő lobbiba

4.1.2. Rájátszás

A mérkőzések a nyílt szakasz alatt Battlefyon, a rájátszás pedig a FaceIT versenyplatformon fog zajlani a mérkőzések koordinálása pedig a specifikusan erre a célra létrehozott Discord szobákban fog történni.

4.2. Kliens és szerver

A verseny minden mérkőzésének a Frankfurt szerveren kell mennie. Mindkét résztvevő csapat beleegyezésével lehet változtatni ezen.

4.3. Tiltott ügynökök

Jelenleg minden ügynök 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

Érvényes: 2022.06.10-től

Utoljára frissítve: 2022.09.30.

- 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 emailes úton kell benyújtani pontosan jól érthetően struktúrávalva. 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,
 - o (a) Figyelmeztetés,
 - o (b) Kizárás,

- o (c) Újrajátszás követheti, a körülményektől függően. Amennyiben ennek a gyanúja felmerül, a versenybírók részletesen megvizsgálják az ügyet

6.1.5. Játékosok neve

Minden résztvevő játékos köteles hozzáadni a jelenlegi játékosnevet a Battlefy, vagy FaceIT profiljához, a megfelelő szerveren természetesen. Kismértékű elírás esetén nem fog kizárás történni, de a játékos köteles hozzáadni a későbbiekben a megfelelő nevet a Battlefy, vagy FaceIT profiljához.

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

6.1.6. Nem megfelelő játékosok név

Amennyiben az admin csapat úgy ítéli meg, hogy egy játékos játékosneve, nem összeegyeztethetõ a liga értékrendjével, úgy kötelezhetik a játékos megváltoztatására.

Ezen felül játékosok által választott nicknevek és játékosnevek 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.

6.2. Mérkõzés közben

6.2.1. Pause szabály

Taktikai pause: Mindkét csapatnak lehetõsége van 1 taktikai szünet kérésre. Ezt a beállításoknál találjátok meg.

Technikai pause: Tournament 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 mérkõzést. Minden pause esetén be kell írni all chatbe annak okát. A Technikai pause elindításához a beállításokban a játékosoknak használniuk kell a "Stop match timer" funkciót. A pause nem megfelelõ használata kizáráshoz vezethet. Bizonyítékként screenshotot kell készíteni a történésekrõl és azt a versenybírókkal megosztani.

6.2.2. Újrajátszás szabályai

Az új mérkõzésen is az elõzõ bannokkal és pickekkel kell játszani és nem megengedett a játékos csere. Ha egy játékos nem tud semmilyen módon vissza csatlakozni egy elindult mérkõzéshez (pl: bug) és a mérkõzés még nem tart régebb óta mint 1 perc, akkor új mérkõzést kell indítani. Ebben az esetben kötelezõ screenshot-ot feltölteni a bugról.

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

6.3. Mérkőzés vége

Ha egy csapat megnyert legalább 13 kört és legalább 2 körrel vezet 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 végéig kell mennie, a mérkőzést 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

Coach 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. Az osztályozó kupa zárt szakaszától kezdődően coach meghívása engedélyezett.

6.7. Mérkőzés után

6.7.1. Eredmény leadása

Eredményleadás minden esetben a Battlefy, vagy a FaceIT felületén, a meccsoldalon történik. A leadás felületén van lehetőség a screenshotok feltöltésére is.

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.

Érvényes: 2022.06.10-től

Utoljára frissítve: 2022.09.30.

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
- 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.

Érvényes: 2022.06.10-től

Utoljára frissítve: 2022.09.30.

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 az eredeti szándékhoz.

7.3. Bizalmasság, titoktartás

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

8. Játékosok technikai felkészültsége

8.1. Játékosok

Minden játékosnak rendelkeznie kell a Battlefy, vagy FaceIT profiljához rendelt, játékos 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 nicknevek nem tartalmazhatnak szponzort, illetve az általános nick nevekre vonatkozó szabályzás érvényes.

9. Csapatra vonatkozó extra szabályozások

9.1. Csapatnév

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 pénzgyerményt 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)

Érvényes: 2022.06.10-től

Utoljára frissítve: 2022.09.30.

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 Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság 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.

A rájátszás alatt lehetőség van a mérkőzések közvetítésére, melynek procedúrája a következő:

1. lépés: Igénylés leadása [ezen a formon](#) keresztül.
2. lépés: Közvetítés alatt in-game overlayen szükséges [megjeleníteni az alábbi bannert](#).
3. lépés: Szükséges jelezni a közvetítés statisztikáit [ezen a formon](#) keresztül.

11. Díjazás

A nyári minor verseny díjazása összesen 300.000 Forint, ami a következőképp oszlik meg.

- 1. helyezett csapat: 150.000 Ft
- 2. helyezett csapat: 100.000 Ft
- 3. helyezett csapat: 50.000 Ft

Az őszi major verseny díjazása a következőképp alakul:

- 1. helyezett csapat: 700.000 Ft
- 2. helyezett csapat: 200.000 Ft
- 3. helyezett csapat: 100.000 Ft

12. Változáskövetés

- 2.1.2 Rolling schedule (2022.08.12.)
- 2.2.1 Major időpontjai (2022.08.12.)
- 2.2.1 Major időpontjai (2022.09.14.)
- 4. Játékbeállítások -split +pearl (2022.09.14.)
- 2.2.1 Major időpontjai (2022.09.29)
- 3.1.7 Vészhelyzeti csere kérelem (2022.09.29)
- 10.2 Saját játék közvetítése (2022.09.29)
- 2.2.8. Mapvétó menete (2022.09.29)
- 2.2.9. Mapvétó menete (2022.09.29)