



MAGYARORSZÁG  
KORMÁNYA

Készült Magyarország Kormánya támogatásával.

**Magyar E-sport Utánpótlásprogram**

**Rainbow Six Siege - 2v2 MAPLOCK series**

**Játékspecifikus szabályzat**

<b>1. Kiemelt szabályzatok.....</b>	<b>3</b>
1.1. Alapszabályzatok.....	3
1.2. Életkor.....	3
1.3. Nemzetiségi szabályok.....	3
1.4. Tartózkodási hely.....	3
1.5. Eltiltások.....	3
1.6. Kommunikáció.....	4
<b>2. Verseny lebonyolítása.....</b>	<b>4</b>
2.1. Kupák időpontjai.....	4
2.2. Kupák mapjai.....	4
2.3. Formátum.....	4
2.3.1. Sorsolás.....	4
2.3.2. Fordulók lebonyolítása (BO1).....	4
2.3.3. Fordulók lebonyolítása (BO3).....	5
2.3.4. Kezdőoldal eldöntése.....	5
2.2.5. Halasztás/Mérkőzésmozgás.....	5
<b>3. Játékbeállítások.....</b>	<b>5</b>
3.1. Operátor.....	6
<b>4. Mérkőzésre vonatkozó alapszabályzatok.....</b>	<b>6</b>
4.1. Tiltott programok.....	6
4.2. Grafikus driverek, vagy hasonló eszközök.....	7
4.3. Egyedi fájlok.....	7
4.4. Újra hoztolás.....	7
<b>5. Mérkőzés bizonyítékok.....</b>	<b>7</b>
5.1. Screenshot.....	7
5.2. Monitor System Status (MOSS).....	8
5.3. Hiányzó MOSS fájl esetén.....	8
5.4. Hibás MOSS fájl esetén.....	8
5.5. MOSS fájl manipulálása.....	8
5.6. MOSS fájl feltöltése.....	8
5.7. MOSS fájl tárolása.....	8
5.8. Csalás bejelentése.....	9
5.9. Versenyből való kizárás.....	9
<b>6. Egyéb szabályzatok/ kiegészítések.....</b>	<b>9</b>

6.1.Szabályváltozások.....	9
6.2.Bizalmasság, titoktartás.....	9
6.3.Mapveto pontos menete.....	10
6.3.1. Bo1 formátum.....	10
6.3.2. Bo3 formátum.....	10
<b>7. Játékosok technikai felkészültsége.....</b>	<b>10</b>
7.1. Játékfiók.....	10
7.2. Technikai problémák.....	11
7.3. Internet.....	11
7.4. Magas ping.....	11
7.5. Nicknevek.....	11
<b>8. Közvetítés.....</b>	<b>11</b>
<b>9. Nyeremények.....</b>	<b>11</b>

## 1. Kiemelt szabályzatok

A Magyar E-sport Szövetség 2026-ban is megszervezi a Magyar E-sport Utánpótlásprogramot, mivel kiemelt fontosságúnak tartja, hogy a versenyzői ambíciókkal rendelkező játékosok számára versenylehetőséget biztosítson, valamint, hogy fokozatosan bevonja a félprofi, majd a profi versenyrendszerbe, ezzel bővítve a versenyzői réteget. Ennek érdekében kerül lebonyolításra a Rainbow Six Siege 2v2 MAPLOCK Series, 2v2 módban, előre kijelölt mapokra fókuszálva, mely lehetővé teszi, hogy minden kupán más mapon játszva kiderüljön, ki az adott map legjobb játékosa.

### 1.1. Alapszabályzatok

A Magyar E-sport Utánpótlásprogram R6S 2v2 MAPLOCK Series (továbbiakban: verseny) 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 Etikai és gyermekvédelmi szabályzata](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség Doppingellenes szabályzata](#)

## 1.2. Életkor

A verseny különböző szakaszain csak 14 évnél idősebbek vehetnek részt. A 14 és 18 év közötti játékosoknak kötelező legkésőbb a kupa kezdetéig szülői beleegyezést e-mailben ([verseny@hunesz.hu](mailto:verseny@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.

## 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. Eltiltások

- A verseny állomásain nem vehet részt olyan játékos kinek a Ubisoft Connect fiókja eltiltás alatt van.
- A verseny platform, avagy játékkidő által kiosztott eltiltások/bannok/profilitörölések felülírják a versenyszabályzatot és akkor is vonatkoznak a játékosra, ha azt nem a versenyen-en elkövetett vétség miatt kapta.
- Az a játékos, aki a 2025-ös, vagy 2026-os versenykiírásban az MNEB Rainbow Six Siege Masters (1.) osztályában, vagy Challengers (2.) osztályában regisztrált játékosként szerepel valamelyik résztvevő e-sport szervezetben nem vehet részt a versenyen.
- Ezen felül, a versenyre érvényes a Magyar E-sport Büntetőpont Kódexe, ami alapján a játékos sorozatos szabályszegésért bizonyos számú versenyről eltiltásban részesülhet.
- A versenyen nem vehetnek részt indulóként a Magyar E-sport Szövetség alkalmazottai, versenybírói, alvállalkozói, illetve a szövetséghez köthető szerződéses partnerek és mindezen személyek közeli hozzátartozói.

## 1.6. Kommunikáció

A verseny alatt különböző félhivatalos/hivatalos csatornákat különböztetünk meg:

- HUNESZ Intercom Discord: Elsődlegesen játékos és versenybíró között direkt segítségnyújtás céljából. Elérhető [EZEN](#) a linken.
- OPL versenyplatform: Csapatok közötti direkt kommunikációra ad lehetőséget.

## 2. Verseny lebonyolítása

### 2.1. Kupák időpontjai

A versenyek a következő időpontokban kerülnek megrendezésre:

- 1. kupa: 2026.06.28. - 15:00 (Nevezés megerősítése: 14:00)
- 2. kupa: 2026.07.26. - 15:00 (Nevezés megerősítése: 14:00)
- 3. kupa: 2026.08.23. - 15:00 (Nevezés megerősítése: 14:00)
- 4. kupa: 2026.09.27. - 15:00 (Nevezés megerősítése: 14:00)
- 5. kupa: 2026.10.25. - 15:00 (Nevezés megerősítése: 14:00)
- 6. kupa: 2026.11.22. - 15:00 (Nevezés megerősítése: 14:00)

### 2.2. Kupák mapjai

Minden versenyre vonatkozóan kijelölésre került egy adott pálya, melyen az adott kupa összes mérkőzése lejátszásra kerül.

- 1. kupa: Clubhouse
- 2. kupa: Kanal
- 3. kupa: Oregon
- 4. kupa: Chalet
- 5. kupa: Coastline
- 6. Kupa: Villa

### 2.3. Formátum

A verseny lebonyolítása a nevezők számától függetlenül Double Elimination rendszerben kerül megvalósításra, melyben a játékosok 2v2 felállásban mérkőznek meg egymással. A pontos lebonyolítás Bo1 és Bo3 mérkőzések kontextusában a nevezők számának függvényében kerül meghatározásra.

### 2.3.1. Sorsolás

Véletlenszerű sorsolás lesz alkalmazva.

### 2.3.2. Fordulók lebonyolítása (BO1)

A mérkőzés egy győzelemig tart.

### 2.3.3. Fordulók lebonyolítása (BO3)

A versenyen belül azok a mérkőzések, amik a verseny döntőjében vannak, két győzelemig tartanak. Példa BO3-as formátumra:

- 1. mérkőzés: "A" vs "B" – Mérkőzést „A” csapat nyeri – Összesített állás: 1:0
- 2. mérkőzés: "A" vs "B" – Mérkőzés „B” csapat nyeri – Összesített állás: 1:1
- 3. mérkőzés: "A" vs "B" – Mérkőzést „A” csapat nyeri – Összesített állás 2:1
  - Összesített eredmény: 2:1, "A" csapat nyerte a fordulót

### 2.3.4. Kezdőoldal eldöntése

A kezdőoldal eldöntése az adott mérkőzés formátumához képest változik:

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

### 2.2.5. Halasztás/Mérkőzésmozgás

A mérkőzéseknek az eredetileg kiírt időpontban kell megtörténnie.

## 3. Játékbeállítások

- Game Mode: Bomb

- Number of Rounds: 9
- Preparation Phase Duration: 25
- Action Phase Duration: 140
- HUD settings: Normal
- Number of bans: 4
- Ban Times: 10
- Attack/Defense swap: 1
- Objective rotation parameter: 2
- Objective type for rotation: Rounds Played
- Individual Attacker Spawn: ON
- Pick Phase timer: 15
- Damage handicap: 100
- Friendly fire damage: 100
- Friendly fire in Prep Phase: OFF
- Injured: 20
- Sprint: ON
- Death Replay: OFF
- Death Duration: 2

### 3.1. Operátor

Minden operátor a megjelenésétől kezdve használható.

## 4. Mérkőzésre vonatkozó alapszabályzatok

### 4.1. 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.

### 4.2. 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.

### 4.3. Egyedi fájlok

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

### 4.4. Újra hosztolás

A rehostra vonatkozó szabályok az alábbi pontokban vannak meghatározva, beleértve, hogy mikor van megengedve.

- Problémák a preparation fázis előtt. (játék, szoftver vagy hardver problémák)
- A játékosok nem tudnak mozogni. - rehost az első 30 másodpercében az action fázisban, ha a játékosokat nem érte sebzés.
- Játék mechanika nem működik megfelelően ( lövés, újratöltés, mozgás, felszerelések stb) - rehost az első 30 másodpercében az action fázisban, ha a játékosokat nem érte sebzés. • Disconnect/hardver/szoftver probléma - rehost a preparation fázis első 15 másodpercében • Observer probléma - rehost az első 30 másodpercében az action fázisban, ha a játékosokat nem érte sebzés.

Abban az esetben, ha a fent említett kondíciók egyeznek, akkor a játékosoknak azonnal rehostot kell kérniük az ingame chatben a "rehost" beírásával, illetve azonnal utána indoklással. A játékosoknak mindaddig játszaniuk kell, amíg a versenybíró, vagy a szerveren lévő observer az versenybíró utasítására a rehostot meg nem erősíti. Ha a megerősítés megtörtént, akkor mindenkinek azonnal el kell hagynia a játékot.

Egy újra hosztolt játékban minden játékosnak ugyan azt a beállítást és picket kell alkalmaznia, mint azt tette az eredeti játékban. Minden egyéb szabályzatot illetően, ami felmerülhet és nincs leírva az előző pontban, óvást kell nyitni. Csak a versenybíró csapat dönthet úgy, hogy a meccset 0:0-ról kell előlről elkezdni.

A meccs elhagyása mielőtt a rehost meg lett erősítve egy versenybíró, vagy felhatalmazott observer által azonnali kör veszteséget jelent annak a csapatnak, aki ezt megtette. Ha egy csapat ezt egy meccs során többször megteszi, a pályát elveszíti és további büntetésben részesülhet.

## 5. Mérkőzés bizonyítékok

### 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 résztvevőknek kötelező screenshotot készítenie a játék végén a statisztikai oldalról, majd ezután azt fel kell tölteni a meccs oldalra.

## **5.2. 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 verseny állomásain. A MOSS a Rainbow Six paramétereivel szükséges futtatni: "File" → "Parameters" → "Rainbow Six". A MOSS legújabb verziója letölthető itt: <https://nohope.eu/down/MossX644.zip>

## **5.3. 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

## **5.4. Hibás MOSS fájl esetén**

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

## **5.5. MOSS fájl manipulálása**

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

## **5.6. MOSS fájl feltöltése**

A verseny mérkőzésein minden játékosnak, minden mérkőzésen szükséges, hogy futtassa a MOSS-t. A résztvevő játékosoknak, amennyiben az ellenfél játékos, vagy a versenybírói csapat indokoltnak látja, ezen MOSS fájlokat bekérheti.

Ilyen esetben, mindkét játékosnak legkésőbb 15 perccel az igénylést követően kötelező a szervező csapatnak Discordon elküldeni a mérkőzéséhez tartozó MOSS fájlját.

Amennyiben az egyik játékosnak abszolút nincs semmiféle mérkőzéshez köthető bizonyítéka, a játékos azonnali kizárásban részesül.

### 5.7. MOSS fájl tárolása

A MOSS fájlokat legalább a verseny után 14 napig szükséges tárolni. Lehetséges, hogy a versenybírók adott szituációkban ezen fájlokat bekérik. (Csakis versenybírók kérhetik el a csapatok MOSS fájljait.)

### 5.8. 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 kell benyújtani pontosan jól érthetően struktúrálva. Minden jegyzőkönyv, ami nem a megfelelő formában érkezik el lesz utasítva

### 5.9. Versenyből való kizárás

A játékos kizárható a versenyből, ha:

- ha az adott mérkőzés napján amin a versenyen belül részt vesz 14. 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;

További büntetés típusokat amiért kizárás járhat a Fegyelmi szabályzat tartalmaz.

## 6. Egyéb szabályzatok/ kiegészítések

### 6.1. 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.

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 szándékozott volna.

## **6.2. Bizalmasság, titoktartás**

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

## **6.3. Mapveto pontos menete**

A mapveto a mérkőzés verseny platformján történik.

# **7. Játékosok technikai felkészültsége**

## **7.1. Játékfiók**

Minden játékosnak rendelkeznie kell OPL profiljához rendelt Ubisoft Connect játék fiókkal.

## **7.2. 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 játékos nem tud játszani, ez esetben a mérkőzés az ellenfél javára automatikus győzelemként lesz lezárva.

## **7.3. Internet**

Mindenki saját maga felelős a régiójának lehető legjobb internet kapcsolatáért (ping). Valamint, minden nem szükséges programot és letöltést a mérkőzés alatt kötelező

kikapcsolni.

#### **7.4. Magas ping**

A ping korlát a mérkőzéseken 120 ms. Ha egy játékosnak efeletti értéke van, az esetben először újra kell hostolni a meccset, óvás nyitása előtt. Meg kell győződni, hogy dedikált szerver lett készítve. Ha a játékosnak továbbra is 120 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 120 feletti értéket mutat a játék! Ez esetben a mérkőzést nem kell lejátszani és az érintett csapatnak legalább három screenshotsal kell rendelkeznie, melyek 2 körön belül különböző időben készültek.

#### **7.5. Nicknevek és csapatnevek**

A nicknevek nem tartalmazhatnak szponzort, illetve az általános nick nevekre vonatkozó OPL szabályozás érvényes. További specifikus szabályozások nicknevekre vonatkozóan:

- Politikai tartalom: A nevek nem tartalmazhatnak aktuálpolitikai vagy történelmi politikai utalásokat, pártneveket, politikusok neveit, illetve megosztó ideológiai kifejezéseket.
- Sértő vagy közösségromboló kifejezések: Tilos olyan nevet választani, amely sértő, becsmérlő vagy tiszteletlen a játékostársakkal, a szervezőkkel szemben.
- Diszkrimináció és szexuális orientáció: Szigorúan tilos bármilyen szexuális orientációra, nemi identitásra, nemzetiségre vagy vallásra irányuló sértő, gúnyos, pejoratív vagy gyűlöletkeltő kifejezés használata.
- Egyéb nemkívánatos tartalom: A nevek nem lehetnek vulgárisak, obszcének, pornográf jellegűek, és nem buzdíthatnak erőszakra.

## 8. Közvetítés

Saját játék közvetítése csak a verseny szervezői által biztosított overlay használatával engedélyezett.

Minden játékos aki saját szemszögből közvetíti a versenyt köteles legalább 60 másodperc késleltetést rakni a közvetítésre. Ezen szabályzati pont be nem tartása enyhébb esetben figyelmeztetéshez, olyan esetekben, ahol pedig emiatt konkrét visszaélés történik akár alapértelmezett vereséghez, vagy hosszabb eltiltáshoz is vezethet.

A saját közvetítés indítása az igénylőform kitöltése és az engedély kiadása után lehetséges. A stream végét követően szükséges lereportolni a közvetítés statisztikáit. Az ehhez szükséges űrlapok itt találhatóak:

- Igénylés: <https://forms.gle/Ac3gamnDGATpWBk86>
- Reportolás: <https://forms.gle/X6gAFrweT4LBJAY6>

## 9. Nyeremények

Az elért eredmény és az adott versenytől függően, a helyezett csapatok az alábbi támogatásban részesülnek:

- 2026. június 28.:
  - 1. Helyezett: 2x1 hónapos MEAH akadémiai oktatás
  - 2. Helyezett: 2x1 hónapos MEAH akadémiai oktatás
  - 3. Helyezett: 2x1 hónapos MEAH akadémiai oktatás
- 2026. július 26.:
  - 1. helyezett : 2x 30 000 Ft értékű tárgyi támogatás
  - 2. helyezett: 2x 20 000 Ft értékű tárgyi támogatás
- 2026. augusztus 23.:
  - 1. helyezett : 2x 30 000 Ft értékű tárgyi támogatás
  - 2. helyezett: 2x 20 000 Ft értékű tárgyi támogatás
- 2026. szeptember 27.:
  - 1. Helyezett: 2x1 hónapos MEAH akadémiai oktatás
  - 2. Helyezett: 2x1 hónapos MEAH akadémiai oktatás
  - 3. Helyezett: 2x1 hónapos MEAH akadémiai oktatás
- 2026. október 25.:
  - 1. Helyezett: 2x1 hónapos MEAH akadémiai oktatás

- 2. Helyezett: 2x1 hónapos MEAH akadémiai oktatás
- 3. Helyezett: 2x1 hónapos MEAH akadémiai oktatás
- 2026. november 22.:
  - 2 x 30 000 Ft értékű tárgyi támogatás.
  - 2 x 20 000 Ft értékű tárgyi támogatás

## **10. Változáskövetés**