



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

VALORANT szabályzat

Érvényes: 2021.05.13-tól

Elfogadva és jóváhagyva a HUNESZ 2021 (év)/E009/3. sz. Elnökségi határozatával.
Utoljára frissítve: 2021.05.14.

TARTALOMJEGYZÉK

1.	Kiemelt szabályok	3
1.1.	Alapszabályzatok	3
1.2.	Életkor	4
1.3.	Nemzetiségi szabályok	4
1.4.	Tartózkodási hely	4
1.5.	Csapatkompozíció	4
1.6.	Csapatlétszám	4
1.7.	Beugró játékosok	4
1.8.	Eltiltások	4
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	5
1.13.	Jogi személyiség megléte	6
1.14.	Csapatszerződések	6
1.15.	További megkötések	6
2.	Verseny lebonyolítása	6
2.1.	Osztályozó kupa nyílt szakasza	6
2.1.1.	Formátum	6
2.1.2.	Sorsolás	6
2.1.3.	Fordulók lebonyolítása (Bo1)	6
2.1.4.	Fordulók lebonyolítása (Bo3)	6
2.1.5.	Mapveto menete (Bo1)	7
2.1.6.	Mapveto menete (Bo3)	7
2.1.7.	Halasztás	7
2.2.	Osztályozó kupa – zárt szakasz	7
2.2.1.	Formátum	7
2.2.2.	Mapveto (Bo1)	8
2.2.3.	Mapveto (Bo3)	8
2.2.4.	Halasztás	9
2.3.	Alapszakasz	9
2.3.1.	Alapszakasz ütemezése	9
2.3.2.	Mapveto alapszakasz alatt	11
2.3.3.	Továbbjutás	12
2.3.4.	Pontegyenlőség esetén	12
2.3.5.	Halasztások/Mérkőzésmozgatások alapszakaszon belül	12
2.3.4.1.	Mérkőzések halasztásának módja	12
2.3.6.	Cserelehetőségek	12
2.4.	Rájátszás/Döntő	12
3.	Játékbeállítások	13
3.1.	Lobby beállítások:	13
3.2.	Pályák	13
4.	Mérkőzés bizonyítékok	13
4.1.	Screenshot	13
4.2.	Csalás bejelentése	13
5.	Játékoskeret/Átigazolásra vonatkozó szabályozások	13
5.1.	Osztályozó kupán résztvevő csapatoknak	14
5.1.1.	Nyílt osztályozó kupa előtt	14
5.1.2.	I. Nyílt osztályozó kupa után	14
5.1.3.	II. Nyílt osztályozó kupa után	14
5.1.4.	Osztályozó kupa zárt szakasz alatt	14
5.1.5.	Osztályozó kupa zárt szakasz vége – alapszakasz kezdete között	14
5.2.	Alapszakaszba meghívott csapat	15
5.3.	Alapszakasztól kezdődően	15
5.3.1.	Alapszakasz közben	15
5.3.2.	Alapszakasz végetől a döntőig	15
5.4.	Átigazolási kommunikációja	15
5.4.1.	Kommunikáció módja	15

5.4.2.	Átigazolás jóváhagyása	15
5.4.3.	Részvevők értesítése	15
5.5.	Átigazolás és keretleadási határidők	15
6.	Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó általános szabályozások	16
6.1.	Mérkőzés előtt	16
6.1.1.	Pontosság az osztályozó kupák alatt	16
6.1.2.	Pontosság az alapszakasz/rájátszás alatt	16
6.1.3.	Noshow osztályozó kupa alatt	16
6.1.4.	Noshow alapszakasz alatt	16
6.1.5.	Feladás	16
6.1.6.	Óvások	16
6.1.7.	Tiltott programok	17
6.1.8.	Grafikus driverek, vagy hasonló eszközök	17
6.1.9.	Egyedi fájlok	17
6.1.10.	Játékos kiesés	17
6.1.11.	Taktikai időkéres	17
6.1.12.	Technikai időkéres	17
6.1.13.	Szabálytalan cselekedetek	17
6.1.14.	Mérkőzés elhagyása	17
6.2.	Mérkőzés után	18
6.2.1.	Eredmény leadása	18
6.2.2.	Lezárt mérkőzések	18
6.2.3.	Interjú a mérkőzés után	18
6.2.4.	Meccs óvás	18
6.2.5.	Határidő az óvásra	18
6.2.6.	Óvás tartalma	18
6.2.7.	Az óvásban való viselkedés	18
6.2.8.	Óvás kommunikációja	18
6.2.9.	Mérkőzésbizonyítékok	18
6.2.10.	Diszkvalifikáció	19
6.2.11.	Kizárások	19
6.2.12.	Kizárások lehetséges okai	19
7.	Egyéb szabályok/kiegészítések	19
7.1.1.	A szabályzat érvényessége	20
7.1.2.	Bizalmasság, titoktartás	20
7.1.3.	Nem megfelelő nicknevek/játékfiók/csapatnevek	20
7.1.4.	Csapaton való változtatások	20
7.1.5.	Kezdő játékosok és csapatfelállás	20
7.1.6.	Elérhetőség	20
8.	Játékosok technikai felkészültsége	20
8.1.	Játékfiók	20
8.2.	Technikai problémák	20
8.3.	Internet	21
8.4.	Nicknevek	21
9.	Csapatra vonatkozó extra szabályozások	21
9.1.	Csapat feloszlása, liga elhagyása	21
9.2.	Csapat pótlása	21
9.3.	Pótló csapat	21
9.4.	Csapat neve	21
10.	Közvetítés	21
11.	Nyeremények	22
12.	Változáskövetés	22

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 szabályzatot 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) 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 játékoskeret 7 fő, ami 5 kezdő és 2 csere játékosból adódik össze. Egy csapatnak legalább 5 játékosal kell rendelkeznie, hogy elindulhasson a versenyen.

A 7 játékoson felül lehetséges Coach pozícióban megjelölni egy 8. személyt, ő azonban nem vehet részt játékosként 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 (hősválasztás) 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 Riot fiókja eltiltás alatt van.

A versenyplatform, avagy játékkiadó által kiosztott eltiltások/bannok/profilitörések 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 részesül.

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 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: <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. 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. Június 19. – 12:00
- 2021. Június 26. – 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" – Mérkőzés „B” csapat nyeri – Összesített állás: 1:1
- 3. mérkőzés: "A" vs "B" – Mérkőzést „A” csapat nyeri – Összesített állás 2:1

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

2.1.5. Mapveto menete (Bo1)

A mapveto mindig pénzfeldobással kezdődik, amit a Battlefy versenyplatformon, a "/coinflip" paranccsal lehet megtenni. A győztes csapat döntheti el, hogy a mapveto menete szerint "A", vagy "B" csapat szeretne lenni. Mapveto pontos menete:

- "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
- Az utolsó fennmaradó pályán kell játszani.
 - A játszott pályán "B" csapat választ kezdőoldalt

A lobbit mindig az "A" csapat játékosainak kell elkészíteni.

2.1.6. Mapveto menete (Bo3)

A mapveto mindig pénzfeldobással kezdődik, amit a Battlefy versenyplatformon, a "/coinflip" paranccsal lehet megtenni. A győztes csapat döntheti el, hogy a mapveto menete szerint "A", vagy "B" csapat szeretne lenni. Mapveto pontos menete:

- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat" választ (1. pálya)
 - "B" csapat választ oldalt az 1.pályán
- "B" csapat választ (2.pálya)
 - "A" csapat választ oldalt a 2.pályán
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- Az utolsó nem választott lesz – szükség esetén – a 3. pálya
 - "B" csapat választ oldalt a 3. pályán

A lobbit mindig az „A” csapat játékosainak kell elkészíteni.

2.1.7. Halasztás

Az 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 Július 4-én 13:00-kor indul, majd a továbbjutóknak Július 5-én 18:00-ás kezdéssel folytatódik. 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 Június 28-án kerül publikálásra.

Dátum	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Esemény
K&H MN3B Osztályozó kupa – Zárt rész					
1. nap					
Felsőág					
2021.07.04	13:00:00	1:00:00	14:00:00	Bo1	1. kör - TOP8
2021.07.04	14:00:00	3:00:00	17:00:00	Bo3	2. kör - TOP4
Alsóág					
2021.07.04	14:00:00	1:00:00	15:00:00	Bo1	1.kör
2021.07.04	17:00:00	3:00:00	20:00:00	Bo3	2.kör
2021.07.04	20:00:00	3:00:00	23:00:00	Bo3	3.kör
2. nap					
Felsőág					
2021.07.05	18:00:00	3:00:00	21:00:00	Bo3	Felső ági döntő
Alsóág					
2021.07.05	21:00:00	3:00:00	00:00:00	Bo3	Alsó ági döntő

*Ebben a lebonyolítási formában, mindkét csapat aki a nagydöntőbe jutott, már kvalifikálta magát az alapszakaszba. A döntő nincs lejátsszva.

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. Mapveto (Bo1)

A mapvetot a magasabban seedelt csapat döntheti el, hogy szeretné-e kezdeni (Tehát a példában "A" csapatként szerepel), vagy átadja a kezdés jogát (így "B" csapatként fog szerepelni) Mapveto pontos menete:

- "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
- Az utolsó fennmaradó pályán kell játszani.
 - A játszott pályán "B" csapat választ kezdőoldalt

A lobbít mindig az "A" csapat játékosainak kell elkészíteni.

2.2.3. Mapveto (Bo3)

A mapvetet a magasabban seedelt csapat döntheti el, hogy szeretné-e kezdeni (Tehát a példában "A" csapatként szerepel), vagy átadja a kezdés jogát (így "B" csapatként fog szerepelni) Mapveto pontos menete:

- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat választ (1. pálya)
 - "B" csapat választ oldalt az 1.pályán
- "B" csapat választ (2.pálya)
 - "A" csapat választ oldalt a 2.pályán
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- Az utolsó nem választott lesz – szükség esetén – a 3. pálya
 - "B" csapat választ oldalt a 3. pályán

A lobbít mindig az "A" csapat játékosainak kell elkészíteni.

2.2.4. 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
Mérkőzésnap 1					
2021.07.27	19:00	Bo1	Team A	vs	Team B
2021.07.27	20:00	Bo1	Team C	vs	Team D
2021.07.27	21:00	Bo1	Team E	vs	Team F
2021.07.27	22:00	Bo1	Team G	vs	Team H
Mérkőzésnap 2					
2021.07.28	19:00	Bo1	Team C	vs	Team A
2021.07.28	20:00	Bo1	Team F	vs	Team D
2021.07.28	21:00	Bo1	Team G	vs	Team B
2021.07.28	22:00	Bo1	Team E	vs	Team H
Mérkőzésnap 3					

2021.08.03	19:00	Bo1	Team H	vs	Team F
2021.08.03	20:00	Bo1	Team B	vs	Team C
2021.08.03	21:00	Bo1	Team D	vs	Team G
2021.08.03	22:00	Bo1	Team E	vs	Team A
Mérkőzésnap 4					
2021.08.04	19:00	Bo1	Team D	vs	Team H
2021.08.04	20:00	Bo1	Team E	vs	Team C
2021.08.04	21:00	Bo1	Team B	vs	Team F
2021.08.04	22:00	Bo1	Team A	vs	Team G
Mérkőzésnap 5					
2021.08.10	19:00	Bo1	Team F	vs	Team A
2021.08.10	20:00	Bo1	Team E	vs	Team D
2021.08.10	21:00	Bo1	Team H	vs	Team B
2021.08.10	22:00	Bo1	Team G	vs	Team C
Mérkőzésnap 6					
2021.08.11	19:00	Bo1	Team A	vs	Team H
2021.08.11	20:00	Bo1	Team E	vs	Team G
2021.08.11	21:00	Bo1	Team B	vs	Team D
2021.08.11	22:00	Bo1	Team C	vs	Team F
Mérkőzésnap 7					
2021.08.17	19:00	Bo1	Team D	vs	Team A
2021.08.17	20:00	Bo1	Team H	vs	Team C
2021.08.17	21:00	Bo1	Team E	vs	Team B
2021.08.17	22:00	Bo1	Team F	vs	Team G
Mérkőzésnap 8					
2021.08.18	19:00	Bo1	Team A	vs	Team B ..
2021.08.18	20:00	Bo1	Team E	vs	Team F
2021.08.18	21:00	Bo1	Team C	vs	Team D
2021.08.18	22:00	Bo1	Team G	vs	Team H
Mérkőzésnap 9					
2021.08.24	19:00	Bo1	Team E	vs	Team H
2021.08.24	20:00	Bo1	Team F	vs	Team D
2021.08.24	21:00	Bo1	Team G	vs	Team B
2021.08.24	22:00	Bo1	Team C	vs	Team A

Mérkőzésnap 10					
2021.08.25	19:00	Bo1	Team E	vs	Team A
2021.08.25	20:00	Bo1	Team D	vs	Team G
2021.08.25	21:00	Bo1	Team H	vs	Team F
2021.08.25	22:00	Bo1	Team B	vs	Team C
Mérkőzésnap 11					
2021.08.31	19:00	Bo1	Team D	vs	Team H
2021.08.31	20:00	Bo1	Team B	vs	Team F
2021.08.31	21:00	Bo1	Team A	vs	Team G
2021.08.31	22:00	Bo1	Team E	vs	Team C
Mérkőzésnap 12					
2021.09.01	19:00	Bo1	Team E	vs	Team D
2021.09.01	20:00	Bo1	Team G	vs	Team C
2021.09.01	21:00	Bo1	Team H	vs	Team B
2021.09.01	22:00	Bo1	Team F	vs	Team A
Mérkőzésnap 13					
2021.09.07	19:00	Bo1	Team C	vs	Team F
2021.09.07	20:00	Bo1	Team E	vs	Team G
2021.09.07	21:00	Bo1	Team A	vs	Team H
2021.09.07	22:00	Bo1	Team B	vs	Team D
Mérkőzésnap 14					
2021.09.08	19:00	Bo1	Team D	vs	Team A
2021.09.08	20:00	Bo1	Team E	vs	Team B
2021.09.08	21:00	Bo1	Team H	vs	Team C
2021.09.08	22:00	Bo1	Team F	vs	Team G

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

2.3.2. Mapveto alapszakasz alatt

A mapvetot mindig a hivatalos kiírás szerinti bal oldali csapat kezdheti el.

- "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
- Az utolsó fennmaradó pályán kell játszani.
 - A játszott pályán "B" csapat választ kezdőoldalt

Az alapszakasz mérkőzései alatt a mérkőzéslobbikat mindig a versenybírók készítik el.

2.3.3. Továbbjutás

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

2.3.4. 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. Újrjátszás

Minden esetben, az ezen kritériumok alapján kialakult ranglista a végleges, nem az egyéb versenyplatformon/weboldalon megjelenített.

2.3.5. 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, hogy lehetséges 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.

2.3.6. 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 – 2021.09.17 – Bo3 – 17:00
- 2. Elődöntő – 2021. 09.17 – Bo3 – 20:00
- Bronzmérkőzés – 2021.09.18 – Bo5 – 17:00
- Döntő – 2021.09.19 – Bo5 – 17:00

3. Játékbeállítások

A mérkőzéseket az alábbi beállításokkal kell lejátszani:

3.1. Lobbibeállítások:

- 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 (Kivétel alapszakasz)
- Hide Match History: Off

3.2. Pályák

- Bind
- Haven
- Split
- Ascent
- Icebox
- Breeze

4. Mérkőzés bizonyítékok

4.1. 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”-gombbal 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.

4.2. Csalás bejelentése

Csalással megvádolni az ellenfeledet csak megalapozott gyanúval és a bizonyítékok összegyűjtésével lehetséges óvás nyitásával a mérkőzés vége után maximum 20 perccel. Amennyiben streamelt meccsről van szó, úgy a streamben szereplő videó anyagok is felhasználhatóak.

Videós bizonyíték felhasználása esetén jegyzőkönyvet kell írnod. A jegyzőkönyvet emailen kell benyújtani, pontosan, jól érthetően struktúrálva. Minden jegyzőkönyv, ami nem a megfelelő formában érkezik el lesz utasítva.

5. Játékoskeret/Átigazolásra vonatkozó szabályozások

Az alapszakasz kezdetéig az átigazolási szabályok különböznek attól függően, hogy osztályozó kupából bejutott, vagy alapszakaszba 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. Tehát az a játékos, aki a játékoskeretben szerepelt a továbbjutás pillanatában, köteles a csapatban is maradni. Kivételt képezhet ezalól, ha egyszersem szerepelt aktív játékosként.

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 játékost, 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 játékost 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 játékost lehet cserélni
- Ha 6 fős volt a keret, akkor egy játékosal kilehet egészíteni a keretet, vagy pedig a meglévő 6 játékosból egyet le lehet cserélni.
- Ha 7 fős volt a keret, akkor csak csere lehetséges.

A kiegészítésként/csereként hozzáadott játékos a 8. 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

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. Június 27 – Július 2.
- Keretbővítés osztályozó kupa zárt szakasz és alapszakasz között:
2021. Július 6.– Július 16
- Alapszakasz közbeni változtatás:
Augusztus 12 – Augusztus 16. (A cserélt/hozzáadott játékos legelőbb Augusztus 18-án, 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 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 játéokra.

Amennyiben egy csapat 15 perc után nem áll készen a játéokra, úgy alapértelmezett vereségben részesül. Szélsőséges esetekben lehetséges ezen határidő kitolása, erről a versenybírók a situáció 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 játéokra, 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 nyerelemről 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. 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.

6.1.8. 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.

6.1.9. Egyedi fájlok

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

6.1.10. 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 hoztolhat újra a meccs során. Ha a probléma ismét felbukkan, akkor a játékos kiesése után, amikor már az újrahoztolás már megtörtént, akkor a csapatnak a megmaradt 4 játékosal kell folytatni. A szabályzattal 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.

6.1.11. Taktikai időkérés

Egy adott csapatnak pályánként 1 taktikai időkérésre van lehetősége, ami maximálisan 1 percig tarthat.

6.1.12. Technikai időkérés

Amennyiben egy játékosnak technikai problémája adódik, úgy azt allchaten keresztül szükséges kommunikálni az ellenféllel és az observerekkel. Technikai szünet esetén tilos a karakter mozgás. A technikai szünet időtartama maximum 10 pecig tarthat.

6.1.13. 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.

6.1.14. 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

Alapszakasz mérkőzései alatt minden csapatnak szükséges egy, maximum kettő olyan játékost megnevezni, aki a mérkőzés 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 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.

7.1.1. 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.

7.1.2. 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.

7.1.3. 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.

7.1.4. Csapaton való változtatások

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

7.1.5. Kezdő játékosok és csapatfelállítás

Osztályozó kupa zárt szakasza alatt amennyiben egy csapatban több, mint 5 regisztrált játékos szerepel, a csapat köteles a közvetített mérkőzés előtt 60 perccel megnevezni azokat a tagokat, akik részt fognak venni a mérkőzésen. Ezt a központi Discord szerveren létrehozott szobában szükséges megtenni.

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

7.1.6. Elérhetőség

Minden csapat kijelölt kapcsolattartójának 72 órán belül a megadott email címen rendelkezésre kell állnia a lebonyolítónak.

8. Játékosok technikai felkészültsége

8.1. Játékiók

Minden játékosnak rendelkeznie kell Battlefy profiljához rendelt Riot ID-vel.

8.2. Technikai problémák

Minden játékos saját maga felelős a megfelelő internet kapcsolatért és hardware eszközeiért. Technikai probléma esetén cserejátékos alkalmazása lehetséges. Ha a problémából adódóan az egyik

csapat nem tud 5 játékosal játszani, ez esetben a mérkőzés az ellenfél javára automatikus győzelemként lesz lezárva.

8.3. Internet

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

8.4. Nicknevek

A nick nevek nem tartalmazhatnak szponzort, illetve az általános nick nevekre vonatkozó Battlefy szabályzás érvényes.

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

Osztályozó kupa nyílt szakasza alatt 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 késleltetéssel ahhoz képest, mint az élőben megtörténne.

Osztályozó kupa zárt részére vonatkozóan, csak azok a mérkőzések kerülhetnek közvetítésre, ami időben nem ütközik más, ugyanahoz a versenyhez köthető hivatalos közvetítéssel, illetve a mérkőzést tekintve nincs átfedésben vele.

Az alapszakasztól kezdődően saját játék közvetítése nem engedélyezett.

11. Nyeremények

A K&H MN3B III. évadának díjazása nettó 2.000.000 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 $8 \cdot 100\,000 \text{ Ft} = 800\,000 \text{ Ft}$)
- Meccsdíjazás: Minden alapszakasz mérkőzés után a győztes csapat 10.000 Forint (döntetlen esetén 5-5 ezer) díjazásban részesül. Az alapszakasz alatt összesen 56 mérkőzés kerül megrendezésre. (Összesen $56 \cdot 10\,000 \text{ Ft} = 560\,000 \text{ Ft}$)
- Versenydíjazás: A végső helyezések alapján a következő díjak szerezhetőek meg
(Összesen $350\,000 + 200\,000 + 100\,000 = 650\,000 \text{ Forint}$)
 1. helyezett: 350.000 Forint
 2. helyezett: 200.000 Forint
 3. helyezett: 100.000 Forint

12. Változáskövetés