



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Készült Magyarország Kormánya támogatásával.

Magyar E-sport Utánpótlásprogram

Rainbow Six Siege - 2v2 MAPLOCK Series

Játékspecifikus szabályzat

1. Kiemelt szabályzatok.....	3
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
2. Verseny lebonyolítása.....	4
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
3. Játékbeállítások.....	5
3.1.Operátor.....	6
4. Mérkőzésre vonatkozó alapszabályzatok.....	6
4.1.Tiltott programok.....	6
4.2. Grafikus driverek, vagy hasonló eszközök.....	7
4.3. Egyedi fájlok.....	7
4.4. Újra hoztolás.....	7
5. Mérkőzés bizonyítékok.....	7
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
6. Egyéb szabályzatok/ kiegészítések.....	9
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
7. Játékosok technikai felkészültsége.....	10
7.1. Játékfiók.....	10
7.2. Technikai problémák.....	11
7.3. Internet.....	11
7.4. Magas ping.....	11
7.5. Nicknevek.....	11
8. Közvetítés.....	11
9. Nyeremények.....	11

1. Kiemelt szabályzatok

A Magyar E-sport Szövetség 2025-ben 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 szabályzatot 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](#)

1.2. Életkor

A verseny különböző szakaszain csak 16 évnél idősebbek vehetnek részt. A 16 és 18 év közötti játékosoknak kötelező legkésőbb a kupa kezdetéig szülői beleegyezést e-mailen (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 játékkiadó által kiosztott eltiltások/bannok/profiltörölések 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-as versenykiírásban a K&H MNEB Rainbow Six Siege Masters, vagy Challengers versenyén 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.
- Challengermode verseny platform: Csapatok közötti direkt kommunikációra ad lehetőséget.

2. Verseny lebonyolítása

2.1. Kupák időpontjai

- 1. kupa: 2025.07.26. - 15:00
- 2. kupa: 2025.08.30. - 15:00
- 3. kupa: 2025.09.27. - 15:00
- 4. kupa: 2025.10.26. - 15:00
- 5. kupa: 2025.11.29. - 15:00

2.2. Kupák mapjai

Minden kupára vonatkozóan kijelölésre került egy map, melyen az adott kupa összes mérkőzése lejátzásra kerül.

- 1. kupa: Oregon
- 2. kupa: Clubhouse
- 3. kupa: Kanal
- 4. kupa: Chalet
- 5. kupa: Oregon

2.3. Formátum

A verseny lebonyolítása a nevezők számától függetlenül Double Elimination rendszerben kerül megvalósításra, melyben a játékosok 2v2 felállásban mérkőznek meg egymással.

A mérkőzések 4 csapat és azalatt Bo3, míg 4 csapat felett Bo1 formátumúak.

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" – 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

2.3.4. 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
- Overtime Rounds: 3
- Overtime score difference: 2
- Overtime role change: 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 másodpercben az action fázisban, ha a játékosokat nem érte sebzés.
- Játék mechanika nem működik megfelelően (lövés, újratöltés, mozgás, felszerelések stb) - rehost az első 30 másodpercben az action fázisban, ha a játékosokat nem érte sebzés. • Disconnect/hardver/szoftver probléma - rehost a preparation fázis első 15 másodpercben • Observer probléma - rehost az első 30 másodpercben 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 fájl

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 struktúráltva. 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 screenshottal kell rendelkeznie, melyek 2 körön belül különböző időben készültek.

7.5. Nicknevek

A nicknevek nem tartalmazhatnak szponzort, illetve az általános nick nevekre vonatkozó Challengermode szabályozás érvényes.

8. Közvetítés

A játékosok kötelesek a csoportkör, valamint a rájátszás során mérkőzésükről adásképet biztosítani. 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.

9. Nyeremények

A 2025-ös évben az összes kupát egybeszámítva 375 000 forint értékű iPon vásárlási utalvány kerül kiosztásra, egy adott kupán ez 75 000 Ft értékű vásárlási utalványt jelent, mely az alábbi módon oszlik meg a helyezettek között:

1. helyezett: 2x25 000 Ft értékű iPon utalvány
2. helyezett: 2x12 500 Ft értékű iPon utalvány