



A

Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság OPEN versenykiírása

Érvényes: 2020. január 29. napjával

Elfogadva a HUNESZ Elnökségének 2020/1/1. számú határozatával

Preambulum:

A HUNESZ Elnöksége a magyar e-sport szervezetek fejlesztését szem előtt tartva írja ki a Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság több játékból álló e-sport versenysorozatát. A Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság a 2019/2020 évadában bevezető időszakban OPEN, nyílt rendszerű versenyt hirdet, hogy az egyéni játékosok világából a jogi személyiséggel rendelkező csapatok világába a 2020/2021 évadban tervezett KLUB rendszerű kvalifikációs versenyrendszerbe kívánja átvezetni a hazai e-sport versenyzőket.

Jelen versenykiírás megfelel a HUNESZ Versenyszabályzatában foglaltakkal!

* Egyes játékok verseny időszakai különbözőek lehetnek

** Játékonként változó lehet.

*** a jogi személyiséggel rendelkező szervezetek számára kötelező érvényű 2019. január 15. napjától

Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság OPEN Osztályozó kupa 2020.

1. A Kupa szervezője és rendezője, a kupa típusai és hivatalos nevei

A) A kupát a Magyar E-sport Szövetség (továbbiakban: HUNESZ) írja ki, az Esport1 szervezi és működteti. Az online platformon az ESL és az ESH adminolja a versenyeket.

B) A kupa mérkőzéseit a HUNESZ partnerein keresztül szervezi.

C) A 2020. évi Magyar Nemzeti Bajnokság Osztályozó Kupa (továbbiakban: kupa) vegyes, OPEN (nyílt) rendszerű, felnőtt e-sport verseny.

D) A 2019. évi Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság Osztályozó Kupa szakágainak hivatalos nevei:

[névszponzor] Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság League of Legends Osztályozó Kupa
MNEB - LOL OK

[névszponzor] Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság Counter-strike: Global Offensive Osztályozó Kupa
MNEB - CS:GO OK

[névszponzor] Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság Rainbow Six Osztályozó Kupa
MNEB - R6S OK

2. A Kupa célja

A) Nagyszámú csapat részére országos jellegű, kupa rendszerű e-sport versenysorozat biztosítása.

B) A 2020-ban induló Magyar Nemzeti E-sport Bajnokságban induló csapatok erőviszonyainak felmérése és az osztályokba sorolás biztosítása. A Kupa győztesének és további helyezetteinek a Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság megfelelő osztályaiban való indulási jog eldöntése.

C) A tiszta és fair játék elv érvényre juttatása, a példamutató e-sport magatartásforma népszerűsítése

3. A Kupa résztvevői

A) A kupába indulási (nevezési) jogával élő e-sportszervezet csapatának, ha nevezését jogerősen elfogadták, részvételi kötelezettsége van.

B) A kupában egy e-sportszervezet csak egy csapatával vehet részt!

4. A Kupa nevezési és részvételi feltételei

* Egyes játékok verseny időszakai különbözőek lehetnek

** Játékonként változó lehet.

*** a jogi személyiséggel rendelkező szervezetek számára kötelező érvényű 2019. január 15. napjától

A) Az e-sportszervezet nevezési díjat nem fizet.

B) Versenyszervező platform felületén való jelentkezés

Az MNEB-en résztvevők esetében:

- a) Érvényes rajtengedéllyel rendelkezik
- b) az érintett online platformon regisztrációval és azonosítóval rendelkezik
- c) elfogadja a versenykiírás szabályait és az ESL játéokra lebontott szabályait
- d) tudomásul veszik, hogy felelősség terheli a versenyen tanúsított magatartása, cselekedetei nyomán
- e) betartja a kommunikációs kötelezettségeit
- f) kötelezően elfogadja a Fegyelmi szabályokat

MNEB bajnokság szereplőire vonatkozó kommunikációs kötelezettségek

Az MNEB résztvevői számára a HUNESZ kötelezővé teszi a nyilatkozattételt, a MNEB lebonyolítója az Esport1.hu valamint a HUNESZ hivatalos email címéről érkező megkereséseire. Minden ilyen megkeresésre 24 órán belül köteles az adott csapat/játékos reagálni a kérdéseket legjobb tudása szerint megválaszolni, ennek nem teljesítése esetén a csapat/játékos minor büntető ponttal súlyható.

5. A Kupa lebonyolítása

Játékonként külön részletezve

6. A Kupában továbbjutó csapat meghatározása

A Kupában az a csapat jut tovább, amelyik az adott mérkőzést megnyeri.

7. Az e-sportolók szerepeltetésére vonatkozó előírások

A Kupán induló csapatok közül egy játékos csak egy csapatban szerepelhet.

8. Cserelehetőség

A Kupán induló csapatok számára játékos csere a kupa kezdő időpontjáig lehetséges.

9. A Kupa díjazása

10. Játékok és díjazás

Külön dokumentumban részletezve

11. Média, reklám, vagyoni értékű jogok

A verseny média, reklám és merchandise jogairól a HUNESZ a lebonyolításról szóló szerződésben rendelkezik.

- A mérkőzések közvetítését a HUNESZ társult partnere az Esport1 szervezi.
- A média megjelenéseket a HUNESZ társult partnere az Esport1 szervezi.

* Egyes játékok verseny időszakai különbözőek lehetnek

** Játékonként változó lehet.

*** a jogi személyiséggel rendelkező szervezetek számára kötelező érvényű 2019. január 15. napjától

Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság versenykiírás 2019-2020.

1. A bajnokságok szervezője és rendezője, a bajnokság típusa és hivatalos neve
2. A bajnokságok célja
3. A bajnokságok nevezési eljárása során betartandó határidők
4. A bajnokság időszak
5. Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság lebonyolítása
6. A Magyar Nemzeti E-sport Bajnokságban indulási joggal rendelkező csapatok/játékosok
7. A bajnoki osztályokba történő feljutás és kiesés a bajnoki év végén
8. A bajnokságok díjazása
9. A bajnokságok - Tiszta játék - versenye
10. A bajnokságok költségei
11. Vagyoni értékű jogok, marketing (reklám), média
12. Egyéb rendelkezések
13. Záró rendelkezések
14. Mellékletek

Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság OPEN versenykiírás 2019-2020.

1. A bajnokság szervezője és rendezője, a bajnokságok típusai és hivatalos nevei

A) A bajnokságot a Magyar E-sport Szövetség (továbbiakban: HUNESZ) írja ki, melyet az Esport1 szervez és működtet az ESL platformján (kivéve a FIFA, HPCL és Simracing játékokban).

B) A 2019-2020. évi Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság (továbbiakban: bajnokság) Első osztály hivatásos rendszerű, e-sport bajnokság, másodosztály amatőr rendszerű, e-sport bajnokság**.

C) A 2019-2020. évi Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság szakágai és osztályainak hivatalos nevei:

Saját Bajnokságok:

Magyar Nemzeti League of Legends E-sport Bajnokság	MNEB - LOL 1
Magyar Nemzeti Counter-strike: Global Offensive E-sport Bajnokság	MNEB - CS:GO 1
Magyar Nemzeti Rainbow Six Siege E-sport Bajnokság	MNEB - R6S 1
Magyar Nemzeti PUBG E-sport Bajnokság	MNEB - PUBG 1
Magyar Nemzeti Hearthstone E-sport Bajnokság	MNEB - HS 1

* Egyes játékok verseny időszakai különbözőek lehetnek

** Játékonként változó lehet.

*** a jogi személyiséggel rendelkező szervezetek számára kötelező érvényű 2019. január 15. napjától

Társult Bajnokságok:

Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság HPCL FIFA Bajnokság

MNEB - HPCL 1,2,3

MNASZ - HUNESZ Országos Autószimulátor Bajnokság MNEB - SR 1

2. A bajnokság célja

A) A HUNESZ magyar e-sport fejlesztésére vonatkozó szakmai feladatok megvalósítása. A magyar e-sport szervezetek jogi személyiséggé alakulásának elősegítése.

B) A bajnokságban résztvevő csapatok színvonalas versenyzésének, valamint a válogatott csapatok eredményes szereplésének folyamatos biztosítása.

C) A bajnoki találkozók intenzív – küzdelmes mérkőzések legyenek a teljes verseny időszakban.

D) A bajnokságban résztvevő csapatok teljesítmény sorrendjének objektív megállapítása.

E) A tiszta és fair játék elv érvényre juttatása, a példamutató e-sport magatartásforma népszerűsítése

3. A bajnokságok nevezési eljárása során betartandó határidők

A) A HUNESZ által kiadott [rajtengedély és nevezési lap](#), valamint mellékletei benyújtásának határideje: 2020. február 5-ig (online formában)

A dokumentumokat a nevezési weblapon kell benyújtani, azzal, hogy kizárólag a jelzett időpontig beérkezett és a HUNESZ által igazolt dokumentumok érvényesek.

B) A HUNESZ Verseny és Rendezvény bizottsága továbbá az ESL admin csapata a beérkezett nevezési dokumentáció feldolgozása után az érintett szervezet(ek)et írásban hiánypótlásra szólítja fel (fax és/vagy e-mail), melynek határideje: 2020. február 7.

4. A bajnokság ideje, versenyszakok

MNEB 2019/2020 versenyévad időszakai

- A. **Osztályozó Kupa és felkészülési időszak** 2020. február
- B. **Tavaszi versenyszak** 2020. február 1. - 2020. július 31.
- C. **Nyári szünet** 2020 augusztus
- D.

* Egyes játékok verseny időszakai különbözőek lehetnek

** Játékonként változó lehet.

*** a jogi személyiséggel rendelkező szervezetek számára kötelező érvényű 2019. január 15. napjától

5. Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság lebonyolítása

Alapszakasz

A **MNEB - LOL 1 osztályában** bajnokságban a tavaszi szezonban körmérkőzéses formában, 2 x 7 bajnoki forduló keretében kerül lebonyolításra.

A **MNEB - CS:GO 1 osztályában** bajnokságban a tavaszi szezonban körmérkőzéses formában, 2 x 7 bajnoki forduló keretében kerül lebonyolításra.

A **MNEB - R6S 1 osztályában** bajnokságban a tavaszi szezonban körmérkőzéses formában, 2 x 7 bajnoki forduló keretében kerül lebonyolításra.

A **MNEB - HS 1 osztályában** bajnokság a tavaszi szezonban kupasorozat formában, 6 online forduló keretében kerül lebonyolításra.

A **MNEB - PUBG 1. osztályában** speciális lebonyolításban a bajnokságban a tavaszi szezonban 1 osztályban 12 bajnoki forduló keretében kerül lebonyolításra.

A **MNEB FIFA HUNESZ Masters** a tavaszi szezonban többszintű kupasorozat formában, egyedi szabályzatban részletezve kerül lebonyolításra.

A **MNEB - HPCL** több verseny osztályában egyedi szabályzatban részletezve kerül lebonyolításra.

A **MNEB - SR** amatőr és profi verseny osztályban egyedi szabályzatban részletezve kerül lebonyolításra.

Rájátszás

A **MNEB - LOL 1 osztályában** bajnokságban a tavaszi szezonban az alapszakasz győztese a döntőbe kerül 2-6 online rájátszásban king of the hill rendszerben küzd meg a döntőbejutásért.

A **MNEB - CS:GO 1 osztályában** bajnokságban a tavaszi szezonban az alapszakasz győztese a döntőbe kerül 2-6 online rájátszásban king of the hill rendszerben küzd meg a döntőbejutásért.

A **MNEB - R6S 1 osztályában** bajnokságban a tavaszi szezonban az alapszakasz győztese a döntőbe kerül 2-6 online rájátszásban king of the hill rendszerben küzd meg a döntőbejutásért.

A **MNEB - HPCL** több verseny osztályában egyedi szabályzatban részletezve kerül lebonyolításra.

A **MNEB - SR** amatőr és profi verseny osztályban egyedi szabályzatban részletezve kerül lebonyolításra.

Döntők

A **MNEB - LOL 1 osztályában** bajnokságban a tavaszi szezonban a döntőt az alapszakasz győztese és a rájátszásból kijutott csapat játssza.

A **MNEB - CS:GO 1 osztályában** bajnokságban a tavaszi szezonban a döntőt az alapszakasz győztese és a rájátszásból kijutott csapat játssza.

A **MNEB - R6S 1 osztályában** bajnokságban a tavaszi szezonban a döntőt az alapszakasz győztese és a rájátszásból kijutott csapat játssza.

A **MNEB - HS 1 osztályában** bajnokságban a tavaszi szezonban a döntőt a kupák során szerzett pontok alapján az 1-8 játékos játssza.

A **MNEB - PUBG 1 osztályában** bajnokságban a tavaszi szezonban a legjobb 16 csapat részvételével zajlik a döntő.

A **MNEB - FIFA** bajnokság a tavaszi szezonban a legjobb 16 játékos részvételével zajlik a döntő.

* Egyes játékok verseny időszakai különbözőek lehetnek

** Játékonként változó lehet.

*** a jogi személyiséggel rendelkező szervezetek számára kötelező érvényű 2019. január 15. napjától

6. A Magyar Nemzeti E-sport Bajnokságban indulási joggal rendelkező csapatok/játékosok

A bajnokság résztvevői a 2019/2020-as évadban

I. osztály

- A. **MNEB - LOL Osztályozó Kupa 2019.** helyezett csapatai + a 2018/2019-es évad fennmaradt csapatai összesen 8 csapat
- B. **MNEB - CS:GO Osztályozó Kupa 2019.** helyezett csapatai + a 2018/2019-es évad fennmaradt csapatai összesen 8 csapat
- C. **MNEB - R6S Osztályozó Kupa 2019.** helyezett csapatai + a 2018/2019-es évad fennmaradt csapatai összesen 8 csapat
- D. **MNEB - PUBG OPEN Kupák pontgyűjtői** összesen 16 csapat
- E. **MNEB - HS OPEN Kupák pontgyűjtői** összesen 8 játékos
- F. **Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság FIFA Grassroots Verseny** nyílt verseny
- G. **Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság HPCL FIFA Bajnokság** 14 csapat
- H. **Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság SimRacing Bajnokság** nyílt verseny

A 2020-as idényben a Magyar Nemzeti E-sport Bajnokságban az alábbi játékokban és osztályokban az alábbi számú csapat vesz részt:

I. osztály

- A. **MNEB - LOL 2020** 8 csapat
- B. **MNEB - CS:GO 2020** 8 csapat
- C. **MNEB - R6S 2020** 8 csapat
- D. **MNEB - PUBG 2020** 16 csapat
- E. **MNEB - HS 2020** 8 csapat/játékos
- F. **MNEB - FIFA** nyílt verseny
- G. **MNEB - HPCL** 14 csapat
- H. **MNEB - SR** nyílt verseny

7. A bajnoki osztályokba történő feljutás és kiesés a bajnoki év (2019-2020) végén

I. osztály 2020-2021-as idénytől

- A. **MNEB - LOL 2020**
A 7. csapat osztályozót játszik az osztályozó verseny 2. helyezettjével. A 8. csapat kiesik. Osztályozó győztese bejut.
- B. **MNEB - CS:GO 2020** 8 csapat
A 7. csapat osztályozót játszik az osztályozó verseny 2. helyezettjével. A 8. csapat kiesik. Osztályozó győztese bejut.
- C. **MNEB - R6S 2020** 8 csapat
A 7. csapat osztályozót játszik az osztályozó verseny 2. helyezettjével. A 8. csapat kiesik. Osztályozó győztese bejut.

* Egyes játékok verseny időszakai különbözőek lehetnek

** Játékonként változó lehet.

*** a jogi személyiséggel rendelkező szervezetek számára kötelező érvényű 2019. január 15. napjától

- D. MNEB PUBG 2020 - kupasorozat OPEN
- E. MNEB - HS 2020 - kupasorozat OPEN
- F. MNEB - FIFA 2020 - HUNESZ Masters verseny OPEN
- G. MNEB - HPCL külön szabályzatban részletezve
- H. MNEB - SR külön szabályzatban részletezve

8. A 2019- 2020 bajnokságon való részvétel feltételei:

Az MNEB-en résztvevők esetében:

- g) Érvényes rajtengedéllyel rendelkezik
- h) az érintett online platformon regisztrációval és azonosítóval rendelkezik
- i) elfogadja a versenykiírás szabályait és az ESL és az ESH játéokra lebontott szabályait
- j) tudomásul veszik, hogy felelősség terheli a versenyen tanúsított magatartása, cselekedetei nyomán
- k) betartja a kommunikációs kötelezettségeit
- l) kötelezően elfogadja a Fegyelmi szabályokat

MNEB bajnokság szereplőire vonatkozó kommunikációs kötelezettségek

Az MNEB résztvevői számára a HUNESZ kötelezővé teszi a nyilatkozattételt, a MNEB lebonyolítója az Esport1.hu valamint a HUNESZ hivatalos email címéről érkező megkereséseire. Minden ilyen megkeresésre 24 órán belül köteles az adott csapat/játékos reagálni a kérdéseket legjobb tudása szerint megválaszolni, ennek nem teljesítése esetén a csapat/játékos minor büntető ponttal súlyható.

9. Cserelehetőség

A) A verseny adminisztrációban a csapatjátékokban e-sport szervezeteként maximum 2 fő cserejátékos neve szerepeltethető.

10. A bajnokságok díjazása

A helyezést elérő szervezetek díjazása:

- 1) A bajnokságban első helyezést elért szervezetek vándor kupát és ennek kisebb változatát kapják.
- 2) A második és harmadik helyezettek serleget és oklevelet kapnak.
- 3) Érem díjazások:

4v4 és 5v5 csapat e-sportokban

- 1. helyezett 7 db aranyozott érem
- 2. helyezett 7 db ezüstözött érem
- 3. helyezett 7 db bronzérem

11v11 csapat e-sportokban

- 1. helyezett 20 db aranyozott érem
- 2. helyezett 20 db ezüstözött érem
- 3. helyezett 20 db bronzérem

Egyéni e-sportokban

* Egyes játékok verseny időszakai különbözőek lehetnek

** Játékonként változó lehet.

*** a jogi személyiséggel rendelkező szervezetek számára kötelező érvényű 2019. január 15. napjától

1. helyezett 1 db aranyozott érem
2. helyezett 1 db ezüstözött érem
3. helyezett 1 db bronzérem

4) Bajnokság pénzbeli díjazása a 2019/2020 idényben összesen 15 millió Ft

Külön dokumentumban publikáljuk

11. A bajnokságok Tiszta játék versenye

A bajnokságra irányadó a [Magyar E-sport Etikai Kódex.](#)– és [Fegyelmi Szabályzat](#)

12. A bajnokságok költségei

A Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság 2019/2020 szezonjában a nevezés és a **részvétel díjmentes.**

13. Vagyoni értékű jogok, marketing (reklám), média

A HUNESZ Versenyszabályzatának 99-102 pontja szerint a bajnokság média, reklám és merchandise jogait a HUNESZ a lebonyolító szerződésben rendezi.

- A mérkőzések közvetítését a HUNESZ társult partnere az Esport1.hu közreműködésével szervezi.
- A média megjelenéseket a HUNESZ társult partnere az Esport1.hu szervezi.

14. Egyéb rendelkezések

Az MNEB egyes játékainak játékspecifikus szabályzatát az MNEB játékszabályzata tartalmazza, minden az adott játékra vonatkozó vitás ügyben ez és a HUNESZ Fegyelmi Szabályzatában leírtak az irányadók.

Fegyelmi és Etikai kérdésekben és a HUNESZ hatályos versenyszabályzatában nem szereplő kérdésekben a Magyar E-sport Etikai Kódex, illetve a HUNESZ Fegyelmi Szabályzatában leírtak az irányadók.

Az MNEB versenyeken használt játékok során az ESL az MNEB játékszabályzatában leírt eljárások, szabályok a meghatározók a játékosok/versenyzők számára, amely kiegészül a HUNESZ Fegyelmi Szabályzatában leírtakkal.

Amennyiben az MNEB versenyek rendezvényein az egyes játékokkal folytatott versenyzés során valamely nevezett játékos/csapat szabályszegést, fegyelmi vétséget követ el, elsőként az kerül megvizsgálásra, hogy csak a játékszabályzatban foglaltakat szegte-e meg.

Amennyiben igen, úgy csak a játékszabályzatban szereplő szankciók lépnek életbe a szabályszegővel szemben. Amennyiben a játékos/csapat szabályszegése az ESL

* Egyes játékok verseny időszakai különbözőek lehetnek

** Játékonként változó lehet.

*** a jogi személyiséggel rendelkező szervezetek számára kötelező érvényű 2019. január 15. napjától

hatáskörén kívül eső, HUNESZ versenyszabályban előírtak megszegését is érinti, úgy a szabályszegőkkel szemben a HUNESZ Fegyelmi Szabályzatában leírtak szerint járnak el a HUNESZ illetékesei.

Az MNEB versenyein a jelen versenykiírásban és a hatályos HUNESZ szabályzatokban, az MNEB versenyszervező tartozó előírásokban leírt szabályok elfogadása alapján vehet részt a nevezett játékos/versenyző/csapat.

15. Záró rendelkezések

Az MNEB kiírója a HUNESZ elnöksége a jelen MNEB versenykiírás módosításának jogát fenntartja.

16. Mellékletek

[Magyar E-sport Etikai Kódex](#)

HUNESZ Versenyszabályzat

HUNESZ Fegyelmi Szabályzat

ESL MNEB Játékszabályzatok

[HUNESZ MNEB Nevezési lap](#)

* Egyes játékok verseny időszakai különbözőek lehetnek

** Játékként változó lehet.

*** a jogi személyiséggel rendelkező szervezetek számára kötelező érvényű 2019. január 15. napjától