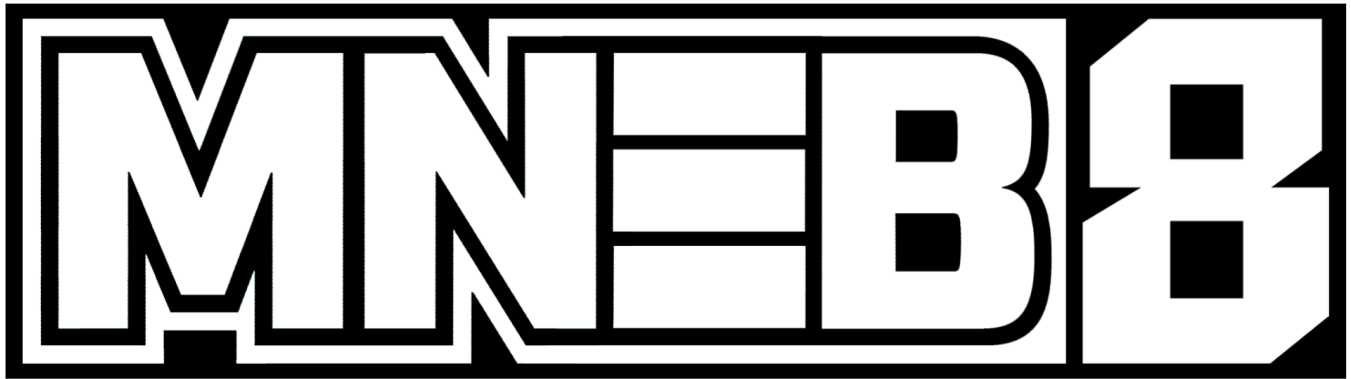




MAGYAR NEMZETI E-SPORT BAJNOKSÁG 2026

RAINBOW SIX SIEGE

NYÁRI SZEZON

Játékspecifikus szabályzat

1. Kiemelt szabályzatok.....	5
1.1 Alapszabályzatok.....	5
1.2 Életkor.....	5
1.3 Nemzetiségi szabályok.....	5
1.4 Tartózkodási hely.....	5
1.5 Csapatkompozíció.....	5
1.6 Beugró játékosok.....	6
1.7 Eltiltások.....	6
1.8 Szervezetekre vonatkozó korlátozások.....	6
1.8.1 Osztályozó kupán résztvevő csapat.....	6
1.8.2 Meghívott szervezet.....	6
1.8.3 Azonosítás.....	7
1.8.4 Kommunikáció.....	7
1.8.5 Bejutás az alapszakaszba.....	7
1.8.6 Jogi személyiség megléte.....	7
1.8.7 Csapatszerződések.....	8
1.8.8 További megkötések.....	8
2. Verseny lebonyolítása.....	8
2.1 Osztályozó kupa nyílt szakasz.....	8
2.1.1 Formátum.....	8
2.1.2 Sorsolás.....	9
2.1.3 Fordulók lebonyolítása (Bo1).....	10
2.1.4 Fordulók lebonyolítása (Bo3).....	10
2.1.5 Halasztás.....	10
2.1.6 Továbbjutás.....	10
2.2 Osztályozó kupa zárt szakasz.....	10
2.2.1 Időpont és formátum.....	10
2.2.2 Fordulók lebonyolítása (Bo1).....	11
2.2.3 Fordulók lebonyolítása (Bo3).....	12
2.2.4 Halasztás.....	12
2.3 Alapszakasz.....	12
2.3.1 Alapszakasz ütemezése - Masters (1.) osztály.....	12
2.3.2 Alapszakasz ütemezése - Challengers (2.) osztály.....	12
2.3.3 Továbbjutás.....	13
2.3.4 Pontegyenlőség esetén.....	13
2.3.5 Halasztások/Mérkőzés mozdítások alapszakaszon belül.....	13
2.3.5.1 1. osztály.....	13
2.3.5.2 2. osztály.....	13
2.3.6 Rájátszás/Döntő.....	13
2.3.6.1 Helyezésért kapható pontok.....	14
3. Játékbeállítások.....	15
3.3 Operátor.....	16
3.3.1 Operátor ban rendszer.....	16
3.4 Tiltott kinézetek.....	17
4. Mérkőzés bizonyítékok.....	18
4.1 Monitor System Status (MOSS).....	18
4.2 Hiányzó MOSS fájl esetén.....	18
4.2.1 Hibás MOSS fájl esetén.....	18
4.2.2 MOSS fájl manipulálása.....	18
4.2.3 MOSS fájl feltöltése.....	19

4.2.4 MOSS fájl tárolása.....	19
4.3 Screenshot.....	19
4.4 Csalás bejelentése.....	19
5. Keretváltatásra vonatkozó szabályzatok.....	20
5.1 Osztályozó kupán résztvevő csapatoknak.....	20
5.1.1 Nyílt osztályozó kupa előtt.....	20
5.1.2 I. Nyílt selejtező után.....	20
5.1.3 II. Nyílt selejtező után.....	20
5.1.4 Osztályozó kupa vége – alapszakasz kezdete között.....	21
5.2 Alapszakasztól kezdődően.....	21
5.2.1 Alapszakasz közben.....	21
5.2.1.1 Masters (1.osztály).....	21
5.2.1.2 Challengers (2. osztály).....	21
5.2.2 Alapszakasz végétől a rájátszásig.....	21
5.3 Keretváltás kommunikációja.....	21
5.3.1 Kommunikáció módja.....	21
5.3.2 Keret változtatás jóváhagyás.....	22
6. Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó általános szabályzatok.....	22
6.1 Mérkőzés előtt.....	22
6.1.1 Pontosság osztályozó kupák alatt.....	22
6.1.2 Mérkőzés előtt kamerás ellenőrzés.....	22
6.1.3 Teamspeakre csatlakozás.....	22
6.1.4 Pontosság az alapszakasz/rájátszás alatt.....	23
6.1.5 No show/késés osztályozó kupa alatt.....	23
6.1.6 No show alapszakasz alatt.....	23
6.1.7 Feladás.....	24
6.1.8 Óvások.....	24
6.1.9 Webkamera feed biztosítása (csak 1. osztályú játékosoknak).....	24
6.1.10 Tiltott programok.....	25
6.1.11 Grafikus driverek, vagy hasonló eszközök.....	25
6.1.12 Egyedi fájlok.....	25
6.1.13 Játékos kiesés.....	25
6.1.14 A játék instabilitása és újrashosztolás.....	26
6.1.14.1 Játékbeli hiba esetén:.....	26
6.1.14.2 Játékoshiba esetén:.....	26
6.1.15 Taktikai időkérs.....	27
6.1.16 Technikai időkérs.....	27
6.1.17 Szabálytalan cselekedetek.....	27
6.1.18 Mérkőzés elhagyása.....	27
6.2 Mérkőzés után.....	27
6.2.1 Eredmény leadása.....	27
6.2.2 Lezárt mérkőzések.....	27
6.2.3 Interjú a mérkőzés után.....	27
6.2.4 Meccs óvás.....	28
6.2.5 Határidő az óvásra.....	28
6.2.6 Óvás tartalma.....	28
6.2.7 Óvásban való viselkedés.....	28
6.2.8 Óvás kommunikációja.....	28
6.2.9 Mérkőzés bizonyítékok.....	28
6.2.10 Diszkvalifikáció.....	29
6.2.11 Kizárások.....	29

6.2.12 Kizárások lehetséges okai.....	29
7. Egyéb szabályok/kiegészítések.....	30
7.1 Mapveto pontos menete.....	30
7.1.1 Bo1 formátum.....	30
7.1.2 Bo3 formátum.....	30
7.1.3 Bo5 formátum.....	31
7.1.4 A szabályzat érvényessége.....	31
7.1.5 Bizalmasság, titoktartás.....	31
7.1.6 Nem megfelelő nicknevek/játékosok/csapatnevek.....	31
7.1.7 Csapaton való változtatások.....	32
7.1.8 Kezdő játékosok és csapatfelállítás.....	32
7.1.9 Elérhetőség.....	32
8. Játékosok technikai felkészültsége.....	32
8.1 Játékosok.....	32
8.2 OPL csapat adatlap.....	32
8.3 Technikai problémák.....	32
8.4 Internet.....	33
8.5 Magas ping.....	33
8.6 Nicknevek.....	33
9. Csapatra vonatkozó extra szabályozások.....	33
9.1 Csapat feloszlása, liga elhagyása.....	33
9.2 Csapat pótlása.....	33
9.3 Pótló csapat.....	34
9.4 Csapat neve.....	34
9.5 Jogi személyre vonatkozó szabályozások.....	34
10. Közvetítés.....	34
10.1 Saját játék közvetítése.....	34
10.2 Pontos igénylési folyamat.....	35
11. Nyeremények.....	35

1. Kiemelt szabályzatok

1.1 Alapszabályzatok

A Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság Rainbow Six Siege 2026-os 8. évadának (továbbiakban: MNEB8, verseny, bajnokság, esemény) 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 16 évnél idősebbek vehetnek részt. A 16 és 18 év közötti játékosoknak kötelező legkésőbb a kupa kezdetéig szülői beleegyezést e-mailben (verseny@hunesz.hu) úton eljuttatni a szervezők felé. A kitöltendő dokumentum [ezen a linken](#) található.

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 játékos keretben legfeljebb 2 külföldi játékos regisztrációja lehetséges. Ezen felül a kezdőcsapatban legalább 3 magyar és legfeljebb 2 külföldi játékos részvétele engedélyezett.

Amennyiben egy csapat kevesebb, mint 2 regisztrált csere játékkal rendelkezik, viszont rendelkezik regisztrált edzővel, úgy annak szükség esetén lehetséges játékjogot biztosítani. Ha a csapat 5 kezdő és 2 csere játékkal rendelkezik ezen opció nem engedélyezett.

1.6 Beugró játékosok

Amennyiben egy csapat több, mint 5 játékkal rendelkezik, úgy játékoscsere engedélyezett a Bo3/Bo5 mérkőzések között. Ha a mérkőzés már elkezdődött (operátor választás) mind az öt felsorolt játékosnak részt kell vennie a mérkőzés végéig.

1.7 Eltiltások

- A MNEB8 állomásain nem vehet részt olyan játékos akinek a versenyzástól számított 2 éven belüli időintervallumban aktív eltiltása van a hozzá tartozó Ubisoft Connect fiókon.
- A verseny platform, avagy játékkidó által kiosztott eltiltások/bannok/profilitörölések felülírják a versenyszabályzatot és akkor is vonatkoznak a játékosra, ha azt nem ezen eseményen elkövetett vétség miatt kapta.
- Alapszakaszba meghívott, jogi személyiség(szervezet) által regisztrált játékos nem vehet részt az MNEB8 osztályozó kupáin.
- A versenyre érvényes a Magyar E-sport Szövetség Büntetőpont Kódexe, ami alapján a játékos a szabályszegés mértékétől függően bizonyos számú fordulóról eltiltásban részesülhet.

1.8 Szervezetekre vonatkozó korlátozások

Egy szervezet két csapata ugyanazon osztályban nem szerepelhet. Amennyiben az egyik csapat kvalifikálta magát abba az osztályba, ahol a szervezet eredeti csapata már részt vesz, a kvalifikált csapat elveszti a ligában való részvételi jogát.

1.8.1 Osztályozó kupán résztvevő csapat

Egy meghívott szervezet csak egy csapatot indíthat, a verseny későbbi fázisaiban egyazon osztályban nem szerepelhet ugyanazon szervezet két csapata.

1.8.2 Meghívott szervezet

Meghívott szervezet nem alkalmazhat másik játékost ahhoz képest, mint amit az előzetes regisztráció során leadott az alapszakaszra vonatkozóan. Kivételt képez ez alól azon eset, ha a zárt selejtező és az alapszakasz között a keretfeltöltési időszakban kiegészíti a játékoskeretet.

Amennyiben a szervezet számára, a szervezőség által kiírt felállás leadási határidő az osztályozó kupa nyílt, vagy zárt szakasza után esik a szervezet csak olyan játékosokat nevezhet meg, kik korábban másik csapattal nem jutottak be az adott szezon Masters (1.) osztályába.

1.8.3 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. Azonosítás a játéknapokon a HUNESZ Intercom Discord szerverén történik videokamera segítségével.

1.8.4 Kommunikáció

A verseny alatt különböző félhivatalos/hivatalos csatornákat különböztetünk meg:

- E-mail: Az elsődleges hivatalos kommunikációs forma a verseny egésze alatt az email-es forma. Minden kiemelten fontos információt ezen csatornán keresztül közöl a szervezőség. Használt cím: verseny@hunesz.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 lekommunikálása céljából alkalmazott. Elérhető [EZEN](#) a linken.
- OPL verseny platform: Az osztályozó kupák alatt a csapatok közötti direkt kommunikációra ad lehetőséget.

1.8.5 Bejutás az alapszakaszba

A verseny alapszakaszába háromféle módon bejutni:

- Osztályozó kupán keresztül
- A tavaszi szezon alapján a nevezési joggal rendelkező csapatoknak a nevezési feltételek elfogadásával.
- Direkt meghívás útján

1.8.6 Jogi személyiség megléte

Az 1. osztály alapszakaszában való versenyzés megkezdésének feltétele, hogy a bejutott/meghívott csapat rendelkezzen hivatalos jogi személyiséggel, akivel a HUNESZ legkésőbb az osztályozó kupa zárt szakaszának vége és az alapszakasz kezdete között szerződést tud kötni. Jogi személyiség hiányában a csapat elveszti az alapszakaszban való indulás jogát. A jogi személyiség megléte továbbiakban a díjazás kifizetése szempontjából is szükséges, a szerzett díjazás kizárólag a jogi személyiség által megküldött számla ellenében tud kifizetésre kerülni.

1.8.7 Csapatszerződések

Az alapszakaszba jutott csapatokkal a HUNESZ külön csapatszerződésben rögzíti a részvétel feltételeit.

1.8.8 További megkötések

A verseny tisztasága érdekében a versenyben nem vehetnek részt indulóként 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 szakasz

Az osztályozó kupa nyílt selejtezőinek lebonyolítása a résztvevő csapatok számától függ. Erre a szakaszra bármennyi csapat nevezhet. Összesen két kupa kerül megrendezésre, ahonnan a TOP 4 csapat jut tovább az osztályozó kupa zárt szakaszába.

A pontos lebonyolítás legkésőbb a kupa közvetlen kezdete előtt kerül kihirdetésre, a versenyoldalon, illetve Discordon.

Azok a mérkőzések melyek kiemelt jelentőséggel bírnak, pl.: a verseny következő fázisába biztosít továbbjutást, mindig Bo3 formátumban kerülnek lebonyolításra. A nyílt selejtező többi fordulójának pontos formátuma a nevezők számának függvényében dől el közvetlenül a verseny előtt.

Nyílt selejtezők időpontjai:

- 2026. Május 16. - 12:00
- 2026. Május 17. - 12:00

2.1.1 Formátum

A verseny lebonyolítása 32 csapatig bezárólag (Double-Elimination) azon felül egyenes ágas rendszerben fog megtörténni az alábbi időbeosztással:

NYÍLT SELEJTEZŐ - 5- 8 Nevezett csapat [Double - Elimination]					
Dátum	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Esemény
Felső ág					
2026.05.16/17	12:00	1:15	13:15	Bo1	1. kör - TOP 8
2026.05.16/17	13:15	3:45	17:00	Bo3	2. kör - TOP 4
Alsó ág					

2026.05.16/17	13:15	1:15	14:30	Bo1	1.kör
2026.05.16/17	14:30	3:45	18:15	Bo3	2.kör

NYÍLT SELEJTEZŐ - 9-16 Nevezett csapat [Double - Elimination]

Dátum	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Esemény
Felső ág					
2026.05.16/17	12:00	1:15	13:15	Bo1	1. kör - TOP 16
2026.05.16/17	13:15	1:15	14:30	Bo1	2. kör - TOP 8
2026.05.16/17	14:30	3:45	17:15	Bo3	3. kör - TOP 4
Alsó ág					
2026.05.16/17	13:15	1:15	14:30	Bo1	1.kör
2026.05.16/17	14:30	1:15	15:45	Bo1	2.kör
2026.05.16/17	15:45	1:15	17:00	Bo1	3.kör
2026.05.16/17	17:00	3:45	20:45	Bo3	4.kör

NYÍLT SELEJTEZŐ - 17-32 Nevezett csapat [Double - Elimination]

Dátum	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Esemény
Felső ág					
2026.05.16/17	12:00	1:15	13:15	Bo1	1. kör - TOP 32
2026.05.16/17	13:15	1:15	14:30	Bo1	2. kör - TOP 16
2026.05.16/17	14:30	1:15	15:45	Bo1	3.kör - TOP 8
2026.05.16/17	15:45	3:45	19:30	Bo3	4.kör - TOP 4
Alsó ág					
2026.05.16/17	13:15	1:15	14:30	Bo1	1.kör
2026.05.16/17	14:30	1:15	15:45	Bo1	2.kör
2026.05.16/17	15:45	1:15	17:00	Bo1	3.kör
2026.05.16/17	17:00	1:15	18:15	Bo1	4.kör
2026.05.16/17	18:15	1:15	19:30	Bo1	5.kör
2026.05.16/17	19:30	3:45	23:15	Bo3	6.kör

A tervezett időtervek a leghosszabb forgatókönyvet mutatják be, amennyiben az adott forduló előbb véget ér, úgy a rákövetkező mérkőzések is előbb indulnak.

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 egy következő szakaszába biztosítják a bejutást, két győzelemig tartanak, az alábbi logikák alapján:

- 1. mérkőzés: "A" vs "B" – Mérkőzést "A" csapat nyeri – Összesített állás: 1:0
- 2. mérkőzés: "A" vs "B" – Mérkőzést "B" csapat nyeri – Összesített állás: 1:1
- 3. mérkőzés: "A" vs "B" – Mérkőzést "A" csapat nyeri – Összesített állás 2:1

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

2.1.5 Halasztás

A nyílt selejtezőnek 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.

2.1.6 Továbbjutás

Az osztályozó kupa nyílt szakaszából, az egyes selejtezőkről 4-4 csapat jut tovább a következő versenyszámba.

2.2 Osztályozó kupa zárt szakasz

2.2.1 Időpont és formátum

Az osztályozó kupa zárt szakaszának célja, hogy meghatározza, hogy a 8 bejutó csapat közül, melyik 2 csapat jut tovább a Masters (1.) osztályba, illetve, hogy melyik 6 csapat folytathatja a Challengers (2). osztályban a versenyzést.

- A zárt selejtező időpontja: 2026. Május 23-án, és Május 24-én kerül megrendezésre.
- A zárt selejtező lebonyolítása alsó-felső ágas (Double Elimination) rendszerben fog megvalósulni.

A zárt selejtező sorsolása az azt megelőző nyílt szakasz eredményeitől függ attól függően, hogy az adott csapat az első vagy a második nyílt selejtezőből, illetve felső, vagy alsó ágon jutott be a zárt szakaszba.

Az osztályozó nyílt szakaszában elért eredmények alapján a bejutó csapatok 4 külön kalapba kerülnek, a következő logikák szerint:

- 1. kalap: Első selejtező felső ág TOP 2
- 2. kalap: Első selejtező alsó ág TOP 2
- 3. kalap: Második selejtező felső ág TOP 2
- 4. kalap: Második selejtező alsó ág TOP 2

A kalapos sorsolás abból az okból indokolt, hogy a nyílt osztályozó kupa időtartamát szűkítsük. Ebből kifolyólag az osztályozó kupa nyílt selejtezőjének felsőági döntőjébe / alsó ági elődöntőjébe bejutott 2 csapatnak nem kell végigjátszania a versenyt.

A párosítások így a következők szerint alakulnak sorrendben:

- 1. kalap egyik csapata vs. 4. kalap egyik csapata
- 2. kalap egyik csapata vs. 3. kalap egyik csapata
- 2. kalap egyik csapata vs. 3. kalap egyik csapata
- 1. kalap egyik csapata vs 4. kalap egyik csapata

ZÁRT SELEJTEZŐ - 8 CSAPAT [Double - Elimination]					
Dátum	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Esemény
Felső ág					
2026.05.23	12:00	3:45:00	15:45	Bo3	1. kör - TOP8
2026.05.23	15:45	3:45:00	19:30	Bo3	2. kör - TOP4
2026.05.24	12:00	3:45:00	15:45	Bo3	3. kör - TOP2
Alsó ág					
2026.05.23	15:45	3:45:00	19:30	Bo3	1.kör
2026.05.23	19:30	3:45:00	23:15	Bo3	2.kör
2026.05.24	12:00	3:45:00	15:45	Bo3	3.kör
2026.05.24	15:45	3:45:00	19:30	Bo3	4.kör

A prezentált lebonyolítás a leghosszabb lehetőséget mutatja be, amennyiben minden kiírt párosítás 3 pályából valósul meg. Amennyiben valamelyik versenyző 2 pályából valósul meg, úgy a következő mérkőzés előbb szükséges hogy kezdődjön.

Ebben a szakaszban két pálya között 5 perc szünet áll rendelkezésre a csapatoknak, míg két Bo3 párosítás között 15 perc.

2.2.2 Fordulók lebonyolítása (Bo1)

Lásd 2.1.3

2.2.3 Fordulók lebonyolítása (Bo3)

Lásd 2.1.4

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

A Masters alapszakasz 6 csapattal (melyből 2 csapat az osztályozó kupa zárt szakaszából, 4 csapat pedig a 2025-ös őszi szezon Masters (1.) osztályában elért eredménye alapján rendelkezik indulási joggal). Single Round Robin formátumban kerül megrendezésre, ahol minden mérkőzés Bo1-ben kerül lejátszásra. Mérkőzés eredményétől függően az alábbi pontok kerülnek kiosztásra.

- Győzelem rendes játékidőben: 3 pont
- Győzelem overtime esetén: 2 pont
- Vereség overtime esetén: 1 pont
- Vereség rendes játékidőben: 0 pont

2.3.1 Alapszakasz ütemezése - Masters (1.) osztály

DÁTUM	VERSENYFÁZIS	FORDULÓ	MÉRKŐZÉS	KEZDÉS
2026.06.24	ALAPSZAKASZ	1. FORDULÓ	1. MÉRKŐZÉS	18:00
2026.06.24	ALAPSZAKASZ	1. FORDULÓ	2. MÉRKŐZÉS	19:15
2026.06.24	ALAPSZAKASZ	1. FORDULÓ	3. MÉRKŐZÉS	20:30
2026.06.27	ALAPSZAKASZ	2. FORDULÓ	1. MÉRKŐZÉS	18:00
2026.06.27	ALAPSZAKASZ	2. FORDULÓ	2. MÉRKŐZÉS	19:15
2026.06.27	ALAPSZAKASZ	2. FORDULÓ	3. MÉRKŐZÉS	20:30
2026.07.01	ALAPSZAKASZ	3. FORDULÓ	1. MÉRKŐZÉS	18:00
2026.07.01	ALAPSZAKASZ	3. FORDULÓ	2. MÉRKŐZÉS	19:15
2026.07.01	ALAPSZAKASZ	3. FORDULÓ	3. MÉRKŐZÉS	20:30
2026.07.04	ALAPSZAKASZ	4. FORDULÓ	1. MÉRKŐZÉS	18:00
2026.07.04	ALAPSZAKASZ	4. FORDULÓ	2. MÉRKŐZÉS	19:15
2026.07.04	ALAPSZAKASZ	4. FORDULÓ	3. MÉRKŐZÉS	20:30

2026.07.08	ALAPSZAKASZ	5. FORDULÓ	1. MÉRKŐZÉS	18:00
2026.07.08	ALAPSZAKASZ	5. FORDULÓ	2. MÉRKŐZÉS	19:15
2026.07.08	ALAPSZAKASZ	5. FORDULÓ	3. MÉRKŐZÉS	20:30

A Masters (1.) osztály pontos formátuma és lebonyolítása legkésőbb az osztályozó kupa zárt szakaszának végével bővítésre kerül.

2.3.2 Alapszakasz ütemezése - Challengers (2.) osztály

A Challengers osztály mérkőzéseire nézve referencia időpontok kerülnek megadásra, melyek kommunikálásra kerülnek az érintett csapatok számára. Az alapszakasz 2026. június 25-től, 2026. július 9-ig tart, 5 fordulón keresztül, Single Round Robin Bo1 formátumban.

2.3.3 Továbbjutás

Az 5. forduló után a csoportkör 1-4. helyezett csapata továbbjut a verseny rájátszásába.

2.3.4 Pontegyenlőség esetén

Ha két vagy több Csapat azonos számú pontot gyűjtött az alapszakasz végén, az alábbi tiebreaker logikák kerülnek alkalmazásra. Az alábbi feltételek a felsorolás sorrendjében kerülnek feloldásra. A felsorolt feltételek kizárólag arra a szakaszra vonatkoznak, amelyben a holtverseny kialakult. Ha egy feltétel nem oldja fel a holtversenyt, akkor a következő lép életbe, és így tovább.

- 1. tényező - Összesített körkülönbség: Az a csapat tekintendő a tiebreaker nyertesének, amely az összes alapszakasz mérkőzésre érve a legnagyobb különbséggel rendelkezik a megnyert és elvesztett körök tekintetében az adott szakasz során.
- 2. tényező - Egymás elleni eredmény: A pontegyenlőségben álló csapatokat felsoroljuk, majd kiszámítjuk a győzelmek, hosszabbításos győzelmek, hosszabbításos vereségek és vereségek teljes számát, amelyet az adott csapat a holtversenyben érintett többi csapat ellen szerzett az adott szakaszban. A pontegyenlőségen álló csapatok közül a legjobb győzelmi aránnyal rendelkező csapat tekintendő a holtverseny-elkerülés nyertesének.
- 3. tényező - Map győzelem aránya: Az a csapat tekintendő a tiebreaker nyertesének, amely az adott szakasz során a legmagasabb százalékban nyerte a mapokat
- 4. tényező: Körgyőzelmi arány: Az a csapat tekintendő a tiebreaker nyertesének, amely az adott szakasz során a legmagasabb százalékban nyert köröket.
- 5. tényező: Extra mérkőzés: Ha a fenti feltételek egyike sem oldja fel a döntetlen szituációt, akkor egy Bo1 döntő mérkőzés Bo1 dönt a helyezésekről

Példa többszörös döntetlen esetén: Amennyiben három (3) Csapat áll azonos pontszámon az 5. forduló után, és az első szabály képes a három (3) döntetlenre álló csapatot egy különálló csapatra és egy továbbra is holtversenyben álló csapatpárra (2) bontani, akkor a holtverseny a különálló csapat

esetében feloldottnak tekintendő, a másik két (2) Csapat pedig továbblép a következő tényezőre, hogy szükség esetén feloldják a döntetlent, és így tovább.

2.3.5 Halasztások/Mérkőzés mozgatások alapszakaszon belül

2.3.5.1 1. osztály

A Masters (1.) osztály verseny fordulóinak napja nem módosítható. A résztvevő csapatokkal a szervezőség által meghatározott időpontok előzetes konzultáció után kerül véglegesítésre.

2.3.5.2 2. osztály

A 2. osztály meccsei nem fix időpontban vagy napon zajlanak, így változtatásra az időszávon belül korlátlan lehetősége van a csapatoknak. Ha a két csapat nem tud megegyezni egymás közt a meccs pontos napjáról, valamint időpontjáról, az versenybírók által megadott napon kell lejátszani a mérkőzést.

A gördülékeny lebonyolítás érdekében a mérkőzéseket az általunk adott referencia időpont előtt 24 órával le kell fixálni.

2.3.6 Rájátszás/Döntő

A rájátszás egyenes ágas (Single - Elimination) rendszerben kerül lebonyolításra Bo3, illetve Bo5 mérkőzésekkel. Az 5. forduló után az alapszakasz 1.-4. helyezett csapata kerül be ezen versenyszakaszba. A pontos időbeosztást a továbbjutott csapatok külön megkapják.

Első osztály rájátszás időpontjai:

- Elődöntő időpontjai:
 - Alapszakasz 1. helyezett vs Alapszakasz 4. helyezett
 - 2026.07.18. - 14:00 (Bo3)
 - Alapszakasz 2. helyezett vs Alapszakasz 3. helyezett
 - 2026.07.18. - 17:45 (Bo3)
- Bronzmérkőzés:
 - 2026.07.19. - 12:00 (Bo3)
- Döntő:
 - 2026.07.19. - 15:45 (Bo5)

Másodosztály rájátszás időpontjai:

- Elődöntő időpontjai:
 - 2026.07.12. - 14:00 (Bo3)
- Bronzmérkőzés:
 - 2026.07.12. - 17:45 (Bo1)

- Döntő:
 - 2026.07.12. - 17:45 (Bo3)

A prezentált időrend a leghosszabb lehetőséget mutatja be, amennyiben az előzőleg kiírt párosítás 3 pályából valósul meg. Amennyiben valamelyik versenyző 2 pályából valósul meg, úgy a következő mérkőzés legelőbb az eredetileg kiírt időponthoz képest 1 órával előbb kezdődhet el. (Pl.: Ha az 1. elődöntő mérkőzés 2 pályából dől el, a 2. elődöntő 16:45-kor kezdődhet legelőbb). Ebből adódóan a csapatoknak legkésőbb a kiírás előtt 1 órával szükséges játékra készen állni.

2.3.6.1 Helyezésért kapható pontok

A résztvevő csapatok az alapszakaszban és rájátszásban elért helyezések alapján pontokat gyűjtenek:

Helyezés	Nyári szezon		Őszi szezon	
	Alapszakasz	Rájátszás	Alapszakasz	Rájátszás
1	16	27	19	33
2.	11	17	13	21
3.	8	11	9	13
4.	6	7	7	9
5.	4		5	
6.	3		4	

A Szuperkupába az őszi szezon rájátszása után a TOP 4 pontot szerzett szervezet csapata kerül meghívásra. Amennyiben egy csapat szezonon belül, vagy két szezon között feloszlik, úgy minden addig szerzett pontját elveszti.

Pontegyenlőség esetén az alábbi szempontok szerint kerül eldöntésre a bejutás attól függően, hogy már a pontjaik alapján továbbjutott csapatról van szó, vagy az utolsó bejutásért zajló helyekért megy a verseny.

- Ha a pontjaik alapján egyértelműen meghatározhatóak a továbbjutó csapatok (Például az 1-3. helyezett továbbjutó ismert, a pontegyenlőség a 4-5. helyezett között van), úgy ezen csapatok között a következő kritériumok döntenek:
 1. Magasabb elért végső helyezés a tavaszi és az őszi szezonban.
 - i. Olyan esetben, ha két, vagy több döntetlenre álló fél között az egyik fél több szezonban indult, úgy a legjobb eredmény lesz a meghatározó.
 - ii. Amennyiben az egyenlő ponton álló csapatok közül egyik sem jutott be a rájátszásba, úgy a legjobb alapszakaszban elért eredmény kerül összehasonlításra.

2. Magasabb elért végső helyezés az őszi szezon rájátszásában.
 3. Magasabb elért helyezés az őszi szezon alapszakaszában.
- A pontegyenlőség a szuperkupába való bejutást érő helyekért két csapat között történik meg (például teljes ranglista 4.-5. helyezett között).
 1. Extra mérkőzés kerül lejátzásra.
 - A pontegyenlőség a bejutást érő helyeken több, mint két csapat között történik meg (például teljes ranglista 4.-5.-6. helyezett között).
 1. Extra versenyszéria kerül lebonyolításra.

3. Játékbeállítások

A mérkőzéseket az alábbi beállításokkal kell lejátsszani:

3.1 Mappool

A verseny az aktuális kompetitív versenypályákon kerül megrendezésre:

- Bank
- Border
- Chalet
- Clubhouse
- Consulate
- Kafe
- Lair
- Nighthaven Labs
- Fortress

3.2 Mérkőzés beállítások (Bo1/Bo3/Bo5)

- Game Mode: Bomb
- Plant duration: 7
- Defuse duration: 7
- Fuse time: 45
- Defuser Carrier Selection: On
- Preparation: 45
- Action: 180
- HUD settings: Pro League
- Number of bans: 4

- Ban Timer: 20
- Number of rounds: 12
- Attack/Defense swap: 6
- Overtime Rounds: 3
- Overtime score difference: 2
- Overtime role swap: 1
- Objective rotation parameter: 2
- Objective type for rotation: Rounds played
- Pick Phase timer: 15
- Operator HP: 100
- Friendly fire damage: 100
- Friendly fire in Prep Phase: Off
- Reverse Friendly Fire: Off
- Injured: 20
- Sprint: On
- Lean: On
- Death Replay: Off
- Death Duration: 2
- Tactical Timeout Requests Available per Team: 1
- Allow Requests From: Everyone
- Timeout Duration: 45
- Role swap Timeout: On
- Role swap Timeout Duration: 120

3.3 Operátor

Minden operátor a megjelenésétől kezdve használható, ez alól kivétel a játékkiadó (Ubisoft) által tiltott operátorok.

3.3.1 Operátor ban rendszer

A mérkőzések során alkalmazásra kerül az operátor ban rendszer, a következő metódus szerint:

1. kör kezdete előtt: mindkét csapat egyszerre tilt 1 operátort az ellenkező oldalról, amelyen éppen játszanak (a támadók egy védőt, a védők egy támadót), kétszer. A tiltási folyamat végére összesen 4 operátor kerül tiltásra. A teljes tiltási szakasz alatt a coachok kommunikálhatnak a játékosokkal.

4. kör kezdete előtt: mindkét csapat kap egy további tiltást, így az összesen tiltott operátorok száma 6 lesz. Ebben a tiltási szakaszban a coachok nem kommunikálhatnak a játékosokkal.

7. kör kezdete előtt: a tiltások visszaállnak, és a csapatok oldalt cserélnek a szokásos módon. Az első kör előtti tiltási szekvencia ismétlődik, és ismét összesen 4 operátor kerül tiltásra. Ebben a tiltási szakaszban a coachok kommunikálhatnak a játékosokkal. Ez a kommunikáció nem számít taktikai szünetnek, és mindkét csapatnak továbbra is marad 1 taktikai szünete, amelyet saját belátásuk szerint használhatnak a pálya során.

10. kör kezdete előtt: a 4. kör előtti tiltási szekvencia ismétlődik, így ismét összesen 6 operátor kerül tiltásra. Ebben a tiltási szakaszban a coachok nem kommunikálhatnak a játékosokkal.

Ha a mérkőzés hosszabbításba megy: nem történik új tiltás. A játék automatikusan megismétli azt a 3 tiltást, amit az adott oldalon mindkét csapat korábban alkalmazott. Összesen 6 operátor lesz tiltva a hosszabbítás ideje alatt. A coachok ebben az automatizált tiltási fázisban nem kommunikálhatnak a játékosokkal.

Tiltási idő: az összes tiltási fázisban a timer 30 másodpercre van beállítva. Ha mindkét csapat lezárja a tiltásait a timer lejárta előtt, az időzítő automatikusan lerövidül.

3.4 Tiltott kinézetek

Az esemény mérkőzései alatt csak a következő kinézetek használata engedélyezett:

- Operator's default skins
- Pro R6Share teams branded cosmetics
- Six Major branded cosmetics
- Esports Programs cosmetics

Drón kinézetek, operátor gadget kinézetek használata tilos. A játékosok csak az alapértelmezett kinézetet használhatják. Fegyver kinézeteket, charmokat, operátor háttérképeket a szabályzat nem érinti.

Tiltott kinézett használata büntetése:

- Első alkalom: Figyelmeztetés
- Második alkalom: Kör elvesztése
- Harmadik alkalom: Map elvesztése

A versenybírói csapat a hivatalos figyelmeztetéseket, a csapat kapitányának, vagy bármely tagjának félhivatalos csatornán, privát üzenet formájában (Discord), vagy a verseny platformon fogja kommunikálni.

Amennyiben egy csapat észreveszi, hogy ellenfele egy tiltott kinézetet használ, úgy instant kilépés szükséges és informálni kell a versenybírókat, hogy a figyelmeztetés megtörténhessen. Ehhez szükséges képi/videó bizonyíték. Amennyiben egy mérkőzés végigmegy úgy, hogy az egyik csapat tiltott kinézetet használ, a mérkőzés végeredménye véglegesnek tekinthető, tehát ezen szabályszegésre hivatkozva nem jogosult a csapat alapértelmezett győzelemre.

4. Mérkőzés bizonyítékok

4.1 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 MNEB8 R6S állomásain. A MOSS a Rainbow Six paramétereivel szükséges futtatni: "File" → "Parameters" → "Rainbow Six". A MOSS legújabb verziója letölthető itt: <https://nohope.eu/>

4.2 Hiányzó MOSS fájl esetén

Osztályozó kupa nyílt, vagy zárt szakaszában 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.

Alapszakasz, vagy rájátszás versenyszakasz alatt hiányzó MOSS fájl esetén a csapat első alkalommal figyelmeztetésben részesül, második alkalommal büntetőpontot kap, harmadik alkalommal a csapat feladja azon mérkőzését, ahol az incidens előfordult majd negyedik alkalommal a csapat kizárásban részesül.

A versenybírói csapat a hivatalos figyelmeztetéseket, a csapat kapitányának, vagy bármely tagjának félhivatalos csatornán, privát üzenet formájában (Discord), vagy a verseny platformon fogja kommunikálni.

A versenybírói csapat a büntetőpontokat, vagy egyéb alapértelmezett vereségeket/győzelmekeket hivatalos csatornán keresztül fogja kommunikálni.

4.2.1 Hibás MOSS fájl esetén

Rossz MOSS fájlok esetén hiányzó MOSS fájlként lesz kezelve az eset, gépi és emberi hibát nem különböztetünk meg. Ha egy játékos azt érzékeli, hogy leállt a programja vagy valamilyen hiba lépett fel, köteles azonnal szólni a versenybíróinak és feltölteni a mérkőzéséhez OPL-re a hibás, korruptált vagy egyéb hibával rendelkező MOSS fájlt, majd újraindítani a programot és a felvételt is.

4.2.2 MOSS fájl manipulálása

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

4.2.3 MOSS fájl feltöltése

A versenyhez köthető mérkőzéseken minden játékosnak, minden párosítás alkalmával szükséges, hogy futtassa a MOSS-t. A résztvevő játékosoknak, a verseny minden fázisában kötelező a használatos

versenyplatformra, a mérkőzés végétől számított 30 percen belül feltölteni a mérkőzéshez kapcsolódó MOSS fájlokat.

Amennyiben az egyik csapatból több különböző játékosnak abszolút nincs semmiféle mérkőzéshez köthető bizonyítéka, további kivizsgálás után a helyzet súlyosságához mérten, akár kizárásra is kerülhet a csapat.

A feltöltött MOSS fájlokat kizárólag a versenybírói csapat láthatja (illetve a csapattagok egymás között az egyazon csapatból érkező feltöltéseket) csapatok egymás MOSS fájljait publikusan nem tekinthetik meg.

4.2.4 MOSS fájl tárolása

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

4.3 Screenshot

Osztályozó kupák alatt mind a két csapat felelős a megfelelő eredmény leadásáért az OPL weboldalán. Ebből adódóan, mindkét csapatnak screenshotot kell készítenie a meccs végén, ahol látható az eredmény és a scoreboard. Ezután ezt fel kell tölteni a OPL weboldalára a mérkőzéshez. Ha probléma adódik a mérkőzés oldalán az „Open protest” -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.

4.4 Csalás bejelentése

Csalással megvádolni az ellenfelet 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, az el lesz utasítva.

5. Keretváltoztatásra vonatkozó szabályzatok

Az alapszakasz kezdetéig a keret változtatási 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 a kezdőcsapatban legalább 3 játékosnak szükséges szerepelnie.

Osztályozó kupa esetében a bejutásért zajló mérkőzésen résztvevő öt fő, meghívott csapatnál a kezdő

játékosként megjelölt játékoskeret lesz alapul véve.

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:

- A használatos verseny platformon egy játékos csak és kizárólag egy csapatban lehet regisztrálva, és egy csapatban kezdheti meg a versenyzést.

5.1.2 I. Nyílt selejtező 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.

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 selejtező 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 selejtező kupán)

Játékos cserére nincs lehetőség.

5.1.4 Osztályozó kupa vége – alapszakasz kezdete között

Azon csapatok amelyek osztályozó kupából bármely osztály alapszakaszba jutottak kiegészíthetik csapatukat maximum 7 játékosig. Amennyiben a csapat már 7 játékosal rendelkezett, vagy cserét kívánnak eszközölni, maximum 2 játékos cseréje engedélyezett.

Ezen szabályok vonatkoznak azon csapatokra is, melyek az előző szezonban elért eredményük alapján rendelkeznek az alapszakaszban indulási joggal.

A keret módosítás határideje: 2026. Június 10. - 23:59.

A módosítási kérelmet emailben szükséges a szervezők felé jelezni.

5.2 Alapszakasztól kezdődően

5.2.1 Alapszakasz közben

5.2.1.1 Masters (1.osztály)

Az alapszakasz közben keretmódosításra nincsen lehetőség.

5.2.1.2 Challengers (2. osztály)

Csapatonként maximum egy keret változtatás engedélyezett. A keret változtatás az alapszakasz közben bármikor megtörténhet. A továbbjutott csapat korábbiakban megjelölt öt kezdőjátékosából maximum egy játékos cserélhető. A keret változtatás lehetséges variációi:

- Ha 5 fős volt a keret, akkor 1 játékosal lehet kiegészíteni a keretet, vagy 1-et cserélni.
- Ha 6 fős volt a keret, akkor egy játékosal lehet kiegészíteni a keretet, vagy 1 játékost cserélni.
- Ha 7 fős volt a keret, akkor csak egy csere lehetséges.

Alapszakasz közben egyazon osztályban versenyző csapatok között játékosmozgás nem engedélyezett.

5.2.2 Alapszakasz végétől a rájátszásig

Az alapszakasz vége után játékoskeret módosításra egyik osztályban sincs lehetőség.

5.3 Keretváltás kommunikációja

5.3.1 Kommunikáció módja

A keret változtatásra 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: verseny@hunesz.hu

A keret változtatási 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 játékos fotóval.

5.3.2 Keret változtatás jóváhagyás

A keret változtatás csak akkor tekinthető szabályosnak és véglegesnek, ha a szervezőség azt e-mailes formában jóváhagyta.

6. Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó általános szabályzatok

6.1 Mérkőzés előtt

6.1.1 Pontosság osztályozó kupák alatt

Minden csapatnak 15 perc áll rendelkezésére a párosítástól kezdődően, hogy megjelenjen az adott mérkőzésen.

Alapszakasz során minden csapatnak a Discord szerveren kötelezően meg kell erősíteni, hogy részt tudnak venni a mérkőzésükön.

6.1.2 Mérkőzés előtt kamerás ellenőrzés

Alapszakasz és azt követő fázisok során a játékosoknak kötelezően azonosítani kell magukat a HUNESZ INTERCOM Discord szerveren. Az azonosítás arra a célra szolgál, hogy a versenybírók megbizonyosodjanak arról, hogy a megfelelő játékos játszik. Ezt a műveletet a mérkőzés kezdete előtt 30 perccel, de legkésőbb 15 perccel szükséges megtenni és megjelenni az r6-masters-id hang csatornán.

6.1.3 Teamspeakre csatlakozás

A játékosoknak kötelezően a szervezők által megadott Teamspeak szerveren szükséges beszélniük. A kezdőjátékosokon kívül a csapat edzője lehet jelen, akinek a kommunikáció csak a mérkőzés előtt, illetve a mérkőzés alatti szünetekben engedélyezett. A játékosokon kívül egy versenybíró is jelen lesz, aki végig ellenőrzi a kommunikáció szabályosságát.

A játékosoknak a mérkőzésük kezdete előtt 15 perccel legkésőbb a megadott Teamspeak szerveren meg kell jelenniük.

Az a csapat amely megtagadja a szervezőség által biztosított Teamspeak használatát, majd mégis lejátsza a mérkőzést, úgy alapértelmezett vereségben részesül.

6.1.4 Pontosság az alapszakasz/rájátszás alatt

Minden mérkőzésnek legkésőbb pontosan akkor kell elkezdeni, ahogyan az az előzetes ütemezés szerint kommunikálva lett.

A mérkőzés tervezett kezdése előtt 1,5 órával a versenybírók felveszik a kapcsolatot a csapatokkal, hogy meggyőződjenek arról, hogy a csapatok megfelelnek a mérkőzés kezdéséhez való feltételeknek, illetve készen állnak a mapveto kezdéséhez.

A mérkőzés tervezett kezdése előtt 1 órával a versenybírók elkezdik a mapvetot. Amennyiben a mapveto kezdésének jogával rendelkező csapat 5 percen belül nem reagál a versenybírónak, úgy a kezdés jogát a másik csapat kapja. Amennyiben az egyik fél nem reagál 3 percen belül veto/pick között a veto/pick jogát a másik csapat kapja.

Minden játékosnak legkésőbb a kiírt időpont előtt 5 perccel meg kell érkeznie a lobbiba és Teamspeak szerverre. 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 játékra.

Amennyiben egy csapat 15 perc után nem áll készen a játékra, úgy alapértelmezett vereségben részesül. Szélsőséges esetekben lehetséges ezen határidő kitolása, erről a versenybírók a szituáció függvényében fognak dönteni.

6.1.5 No show/késés osztályozó kupa alatt

Osztályozó kupa alatt, amennyiben az ellenfél 5 kezdőjátékosából a többség nem jelent meg(5 kezdőjátékosból 3 fő), vagy a kiírt időpont meglététől számított 15 percen belül nem áll készen a mérkőzés lejátszására, akkor azt a verseny platformon az "Open protest" gomb segítségével kell jelezni a versenybírók felé. Ebben az esetben ezen csapat diszkvalifikációban részesül.

Amennyiben egy adott csapat többségi részben készen áll a játékra(vagyis becsatlakozott a lobbiba), úgy ezen szituáció késésként lesz értékelve és a következő rendszerben lesz szankcionálva:

- 1. alkalom: Figyelmeztetés
- 2. alkalom: Versenyből való kizárás

6.1.6 No show alapszakasz alatt

Alapszakaszban és későbbi fázisokban amennyiben egy csapat a mérkőzés időpontjától számított 15 percen belül nem áll készen a játékra, úgy ez a megjelenés elmulasztásának számít és a csapat szerződésben, illetve a Fegyelmi szabályzat Büntetőpont kódexében megfogalmazottak szerint kerül büntetésre.

6.1.7 Feladás

Abban az esetben, ha az ellenfél úgy dönt, hogy feladja a mérkőzést, azzal lemond minden megnyerhető nyereményről és elveszíti a mérkőzést. Ha lehetséges, akkor helyükre a verseny egy korábbi fázisából kerül meghívásra csapat.

6.1.8 Óvások

Ha egy szituáció nem dönthető el egyértelműen a szabályzat szerint, az érintett csapat azonnal megállíthatja a mérkőzést és informálhatja egy versenybíróval az esetről.

6.1.9 Webkamera feed biztosítása (csak 1. osztályú játékosoknak)

Minden játékosnak kötelező, hogy élő képe megjelenjen a mérkőzés során. Ennek használatához semmiféle külön program nem szükséges, akár telefonnal is működik böngésző segítségével. A következő kondíciók lépnek érvényben a feed biztosítása közben:

- A játékos egyéni linket kap, amit a verseny egésze alatt szükséges használnia.
 - Szükséges kamerakép minőség: 16:9, vagy 4:3-as felbontás.
 - A webkamera feednek a mérkőzés teljes időtartama, és utána legalább egy percig szükséges működnie.
 - A játékost/csapatot - ezen lehetőség használata esetén - további viselkedésszabályok terhelik, melyre a Magyar E-sport Etikai Kódexe, és a Twitch.TV közösségi irányelvei a meghatározóak. A továbbiakban bármiféle tevékenység/kondíció az élő webkamera feed biztosítása alatt, ami:
 - Offenzív/Agresszív magatartást sugall
 - Politikai töltetű
 - Bármilyen módon sérti, vagy negatívan hat a közvetítés minőségére
 - Nem összeegyeztethető a liga értékrendjével
 - Nyíltan a kamerában bármilyen Cigi/E-cigi használata tilos!
 - Brandelt italok fogyasztása, csak a márka kitakarásával, az ital pohárba való kitöltésével folytatható.

...az szabálysértésnek minősül tehát a játékos és/vagy csapat az elkövetett eset súlyosságától függően figyelmeztetésben részesülhet, büntetőponttal és/vagy pénzbüntetéssel sújtható, vagy akár extrém esetben a versenyből való kizárást is eredményezheti. Webkamera feed biztosításának elmaradásáért, az adott játékos büntetőpontokban részesül.

6.1.10 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.

VPN használata:

- Osztályozó kupa nyílt szakaszában a VPN használata szigorúan tilos és használata azonnali kizárást von maga után. (Amennyiben a háttérben futó folyamatként szerepel bármely VPN

program, VPN használatként lesz kezelve az ügy és a csapat kizárásban részesül.)

- Alapszakasz illetve további verseny fázisokban a VPN használat a következő módon lesz szankcionálva:
 - 1. alkalom: Figyelmeztetés
 - 2. alkalom: Büntetőpont és bajnoki pont levonás
 - 3. alkalom: Versenyből való kizárás

A versenybírói csapat a hivatalos figyelmeztetéseket, a csapat kapitányának, vagy bármely tagjának félhivatalos csatornán, privát üzenet formájában (Discord), vagy a verseny platformon fogja kommunikálni.

A versenybírói csapat a büntetőpontokat, vagy egyéb alapértelmezett vereségeket/győzelmeket hivatalos csatornán keresztül fogja kommunikálni.

6.1.11 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.

6.1.12 Egyedi fájlok

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

6.1.13 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 másodperctől 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 hosztolhat újra a meccs során. Ha a probléma ismét felbukkan, akkor a játékos kiesése után, amikor már az újra hosztolás már megtörtént, akkor a csapatnak a megmaradt 4 játékosal kell folytatni. A szabállyal való visszaélés megtevesztésként 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.

6.1.14 A játék instabilitása és újrahosztolás

A játék instabilitása miatt előfordulhatnak technikai problémák, amelyek befolyásolhatják a mérkőzések zavartalan lefolyását. Ennek érdekében az alábbi szabályok érvényesek az újrahosztolásra:

6.1.14.1 Játékbeli hiba esetén:

Amennyiben a mérkőzés során játékbeli hiba lép fel (például FPS bug, a játék nem enged vissza a mérkőzésbe stb.), az érintett csapatok korlátlan számú újrahosztolási lehetőséggel élhetnek, de minden újrahosztolást adminnak kell engedélyeznie.

6.1.14.2 Játékoshi ba esetén:

Ha a játékos gépe vagy internete meghibásodik, minden csapat számára 1 újrahosztolási lehetőség biztosított.

Speciális esetekben, admin engedélyével, további újrahosztolások engedélyezhetők. Ezekben az esetekben a játékosnak 15 perc áll rendelkezésére, hogy visszatérjen a mérkőzésbe.

A játék megállítását a pick phase vagy a preparation phase alatt kell kérni. Ha ez nem történik meg, akkor a kör érvényesnek számít.

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 elkezdeni.

A meccs elhagyása mielőtt a rehost meg lett erősítve egy versenybíró, vagy felhatalmazott observer által azonnali kör vesztesé t jelent annak a csapatnak, aki ezt megtette.

Ha egy csapat ezt egy meccs során többször megteszi, a pályát elveszíti és további büntetésben részesülhet.

6.1.15 Taktikai időkérés

Taktikai időkérése minden csapatnak meccsenként egyszer van lehetősége, 45 mp-ig.

6.1.16 Role swap timeout

A játékmenet olyan megszakítása, amely automatikusan elindul a 6. kör végén, közvetlenül azelőtt, hogy a támadók és a védők térfelet cserélnének. Időtartama 2 perc.

A térfélcseré miatti játékmenet megszakítás során a Coach kommunikálhat saját csapatának játékosaival. A térfélcseré miatti szünet teljes időtartama alatt egy versenybíró hallgatja a játékosok és az edző közötti kommunikációt. Amint a 2 perces időtartam lejár, az edző és a játékosok a kommunikációt meg kell szakítani, és a játék a térfélcserével folytatódik.

6.1.17 Technikai időkézés

Technikai időkézést a csapatok bármikor kérhetnek, mikor nyomós okuk van rá. Ezeket az időkézéseket a játék chat-én meg kell indokolni, hogy miért szükséges. A technikai időkézést egy versenybírónak meg kell erősítenie, hogy megtörténhet.

Technikai időkézésnek nincs időkorlátja, viszont ha a technikai hiba nem megoldható bizonyos időn belül, úgy a versenybírók időt szabhatnak arra, hogy meddig szükséges a hibát megoldani.

6.1.18 Szabálytalan cselekedetek

Minden olyan cselekedet, ami igazságtalan előnyhöz juttat az szabálytalan. Ebbe beleértve a bugokat, és bármiféle egyéb játék hibát. Egy versenyen bugok vagy hibák használata esetén a csapat az esett súlyosságának függvényében, a Magyar E-sport Büntetőpont kódexben foglaltak szerint lesz büntetve.

6.1.19 Mérkőzés elhagyása

A játékosoknak a mérkőzés vége után egészen a final scoreboard megjelenéséig kötelező bent maradni a mérkőzés lobbyban. A mérkőzés lobbiban 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 eredmény leadás okán az versenybírók jogosultak a mérkőzést újra nyitni bizonyos helyzetekben.

6.2.3 Interjú a mérkőzés után

Alapszakasz alatt minden csapatnak szükséges egy, maximum két olyan játékost megnevezni, aki a mérkőzése után amennyiben lehetőség adódik megkíván szólni a csapata nevében. Ezt a szervezőség felé emailben, vagy Discord-on szükséges leadni.

Az interjúban résztvevőnek szükséges kamerát biztosítani 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, képert a 6.1.9.-es 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 időpont változtatás 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 verseny szakaszban 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 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 Mérkőzés bizonyítékok

Minden mérkőzés bizonyítékot (screenshotok, MOSS fájlok stb.) kötelező megtartani legalább a verseny utolsó napja utáni 14 napig megtartani. Hamis vagy manipulált mérkőzés bizonyítékok 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 lejátsszani, amilyen hamar csak lehet. (Amikor a párosítás megtörtént) Hogy a kupa csúszásának az időtartamát a minimálisra csökkenthessük, a csapatok kizárására vonatkozó jogot a versenybírók 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 verseny szabályzatban 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 büntetés típusokat 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 Mapveto pontos menete

A mapveto a mérkőzés verseny platformján történik.

7.1.1 Bo1 formátum

A mapveto elején a verseny platformon pénzfeldobás történik (ezt a rendszer automatikusan elvégzi). Tegyük fel, azt az "A" csapat nyerte, így "A" csapat dönt, hogy ki kezdje a mapvetot. Példánkban "A" csapat úgy dönt, hogy szeretné kezdeni a mapvetot. Ez esetben:

- "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
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- Az utolsó nem választott pályán lesz szükséges játszani.
- "A" csapat választ kezdőoldalt
- "B" csapat választ kezdőoldalt OT-ban (selejtezők alatt)

Overtime oldal választást a mérkőzés felület chatén szükséges választani. Az adott mapok kezdőoldalát választó csapattal ellentétes csapat választ overtime kezdési oldalt.

7.1.2 Bo3 formátum

- "A" csapat eltávolít egy pályát

- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat választ egy pályát
- "B" csapat választ kezdőoldalt
- "B" csapat választ egy pályát
- "A" csapat választ kezdőoldalt
- Az utolsó nem választott lesz - szükség esetén - a 3. pálya
- A 3. pályán coinflip dönti el, hogy melyik csapat választ kezdőoldalt

Overtime oldal választást a mérkőzés felület chatén szükséges választani.

7.1.3 Bo5 formátum

- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat választ egy pályát
- "B" csapat választ kezdőoldalt
- "B" csapat választ egy pályát
- "A" csapat választ kezdőoldalt
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat választ egy pályát
- "B" csapat választ kezdőoldalt
- "B" csapat választ egy pályát
- "A" csapat választ kezdőoldalt
- Az utolsó nem választott lesz - szükség esetén - az 5. pálya
- Az 5. pályán coinflip dönti el, hogy melyik csapat választ kezdőoldalt

Overtime oldal választást a mérkőzés felület chatén szükséges választani.

7.1.4 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.

7.1.5 Bizalmasság, titoktartás

Az óvások, vagy bármilyen beszélgetés az MNEB8 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.

7.1.6 Nem megfelelő nicknevek/játékiók/csapatnevek

Azon játékosok részvétele, kiknek a regisztráció során megadott adatai (nicknevek, csapatnevek, játékióknevek) nem felelnek meg a liga értékrendjének az az obszcén, szexuális, vulgáris avagy politikai tartalommal rendelkeznek, vagy arra bármilyen közvetett, vagy közvetlen módon utalnak elutasítható és a versenyből, annak bármely pontján kizárható. A nicknevek nem tartalmazhatnak szponzort, illetve az általános nicknevekre vonatkozó OPL szabályozás érvényes.

7.1.7 Csapaton való változtatások

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

7.1.8 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 90 perccel megnevezni azokat a tagokat, akik részt fognak venni a mérkőzésen. Ezt a központi Discord szerveren létrehozott szobában szükséges megtenni.

Az alapszakasz és további verseny fázisok alatt amennyiben egy csapat a kezdőként regisztrált 5 játékoson kívül más, a keretben lévő cserejátékost alkalmazna úgy azt email-es úton 48 órán belül szükséges jeleznie a szervezőségnek.

7.1.9 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 OPL profiljához rendelt Ubisoft Connect játék fiókkal.

8.2 OPL csapat adatlap

Az OPL-en megjelenített csapat kompozíciónak [kezdő játékosok, csere játékosok, edző pozícióra vonatkozóan] teljes egyezést szükséges mutatnia a hivatalos lineup leadáskor megadottakkal. A csapatot a versenyplatformon csak a hivatalosan megadott játékosok alkotják. Ellenkező esetben a csapat figyelmeztetésben, illetve csapatszintű büntetőpontokban részesülhet.

8.3 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.

8.4 Internet

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

8.5 Magas ping

A ping korlát a mérkőzéseken 120 ms. Ha egy játékosnak e feletti 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.

Alapszakasz mérkőzéseinek ezen problémák specifikusan lesznek elbírálva a fenti elvek figyelembevételével.

8.6 Nicknevek

A nicknevek nem tartalmazhatnak szponzort, illetve az általános nick nevekre vonatkozó OPL szabályozás 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 pénzgyerményt 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. Masters osztályban szereplő csapatnak nincs lehetősége a csapatnév megváltoztatása a szezon alatt. Challengers osztály esetén két kupaszakasz között van lehetőség nevet váltani 1 alkalommal amennyiben azt megfelelően tudja indokolni a csapat.

9.5 Jogi személyre vonatkozó szabályozások

Egy meghívott jogi személy a nyílt osztályozó kupák alkalmával csak egy csapatot indíthat el, ha meghívás jogán az alapszakaszba egy másik kezdőfelállást már regisztrált. Egy nem meghívott csapat szervezete, ugyanazon névvel maximum 2 csapatot indíthat el.

Abban az esetben, ha mindkét csapat bejut az osztályozó kupa zárt szakaszába, és mindkét csapat bekerülne az 1. osztály alapszakaszába, úgy a két csapat közül csak az egyik mögött lehet a szervezet eredeti jogi személye.

A másik csapat, aki mögött nincsen jogi személy, a 2. osztály alapszakaszában folytatja tovább a versenyt és az 1. osztály alapszakaszába így a 3. helyezett csapat jut be.

10. Közvetítés

A játékosok és csapatok nem tagadhatják meg a saját mérkőzésük közvetítését. Ha egy csapat vagy játékos megtagadja a mérkőzése közvetítését és a mérkőzés lejátszásra kerül a versenybírók eldönthetik, hogy a meccs újra játszásra kerüljön közvetítéssel együtt vagy sem. Azon játékos mely tagja a versenyen résztvevő csapatok egyikének (legyen szó akár Challengers, akár Masters csapatról) nem közvetítheti más csapatok mérkőzéseit.

10.1 Saját játék közvetítése

Saját játék közvetítése a teljes nyári szezon alatt csak szervezők által adott biztosított ingame overlay megjelenítésével, illetve kitöltött és elfogadott igényléssel lehetséges legalább 180 másodperc késleltetéssel ahhoz képest, mint az élőben megtörténne. Ugyanezen procedúra érvényes a 3. fél által közvetített mérkőzésekre.

Akinek az engedély meg lett adva a POV/3rd party közvetítésre az köteles a szervezők által megküldött google formon riportolni a közvetítés legfontosabb mérőszámait.

10.2 Pontos igénylési folyamat

Amennyiben egy játékos POV-ból, vagy 3. fél szeretné a nyári szezon bármely állomását közvetíteni, úgy a következő lépéseket szükséges megtennie:

1. lépés: Az igénylési [form kitöltése](#)
2. lépés: A szervezői csapat értékeli az igénylést.
3. lépés: Szervezői csapat visszajelez e-mailben.
4. lépés: Az engedélyezés után a játékosnak/közvetítőnek szükséges megjelenítenie a verseny hivatalos versenylogóját a közvetítésen.
5. lépés: A közvetítés után a szükséges közvetítési adatokat [ezen a formon](#) az adástól számított **24 órán belül riportolni.**

A közvetítés csak abban az esetben valósulhat meg, ha az arra vonatkozó kérvény jóváhagyásra került.

11. Díjazás

A Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság 2026-os VIII. évadának nyári és őszi, illetve Szuperkupa versenyfázisának díjazása összesen nettó 2 100 000 Ft. Amennyiben a kiadói támogatás stabilizálódik, úgy ezen díjazásokon felül, mind a Masters (1.), illetve a Challengers (2.) osztály helyezettjei további díjazásra számíthatnak az egyes szezonokban. Jelenleg adott versenyfázisokra vonatkoztatva a következő elosztásban nyerhető meg:

- Versenydíjazás: Adott szezonban a végső helyezések alapján a következő díjak szerezhetőek meg:
 - Masters - Nyári szezon - 700 000 Forint
 - 1. helyezett: 350 000 Forint + 5 x 4500 Ubisoft kredit
 - 2. helyezett: 250 000 Forint + 5 x 4500 Ubisoft kredit
 - 3. helyezett: 100 000 Forint + 5 x 4500 Ubisoft kredit
 - 4. helyezett: 5 x 3300 Ubisoft kredit
 - 5. helyezett: 5 x 3300 Ubisoft kredit
 - 6. helyezett: 5 x 3300 Ubisoft kredit

- Masters - Őszi szezon - 700 000 Forint
 - 1. helyezett: 350 000 Forint
 - 2. helyezett: 250 000 Forint
 - 3. helyezett: 100 000 Forint
 - 4. helyezett: -
 - 5. helyezett: -
 - 6. helyezett: -
- Masters - Szuperkupa - 700 000 Forint
 - 1. helyezett: 350 000 Forint
 - 2. helyezett: 250 000 Forint
 - 3. helyezett: 100 000 Forint
 - 4. helyezett : -
- Challengers - Nyári szezon
 - 1. helyezett: 10 x 1200 Ubisoft kredit
 - 2. helyezett: 7 x 1200 Ubisoft kredit
 - 3. helyezett: 5 x 1200 Ubisoft kredit
 - 4. helyezett: 5 x 1200 Ubisoft kredit

Masters (1.) osztályra vonatkozóan a Ubisoft krediteket a csapatok jogi személyiségének képviselője, illetve a csapatkapitány a verseny után legfeljebb 30 nappal egy levélben fogja megkapni, Challengers (2.) osztály esetében, a megjelölt csapatkapitányok. A Ubisoft kreditek csapattagok felé kiosztásában a szervezőség felelősséget nem vállal.

12. Változáskövetés

- 2026.06.11
 - 1.8.2 - Meghívott szervezetre vonatkozó játékos igazolás.
 - 2.3.1 - Masters (1.) osztály alapszakaszának részletes időterve
 - 3.2 - Mérkőzés beállítások
 - 5.2.1.2 - Challengers csere szabályok
 - 2.3.4 - Tiebreaker szabályok
 - 11. - Ubisoft kredit díjazások kiegészítésként
 - 6.1.16 - Role swap timeout