



Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság 2019/2020 – as évad

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS szabályzat

Érvényes: 2020. január 29-től

Elfogadva és jóváhagyva a HUNESZ 2020 (év)/1/1. sz. Elnökségi határozatával.

1.	Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság	3
2.	Admin segítség	3
3.	Kiemelt szabályok	3
3.1.	Életkor	3
3.2.	Nemzetiségi szabályok	3
3.3.	Csapatlétszám	4
3.4.	Eltiltások	4
3.5.	Átigazolások	4
4.	Selejtezők lebonyolítása és időpontok	4
4.1.	Nyílt selejtezők lebonyolítása	4
4.1.1.	Lebonyolítás 33-48 csapat esetén	4
4.1.2.	Lebonyolítás 49-64 csapat esetén	4
4.2.	Zárt selejtezők lebonyolítása	4
4.3.	Ranglisták	6
4.4.	Pálya rotációk	6
4.5.	Kvalifikációk időpontjai:	7
4.6.	Nevezés megerősítése (Check In)	7
4.7.	Mérkőzés indítása	7
4.8.	Pontozás	8
4.8.1.	Kill pontok	9
4.8.2.	Helyezésért járó pontok	9
4.8.3.	Meccs pontok	9
4.8.4.	Összpontszám	9
4.8.5.	Döntetlen esetén	9
4.9.	Lobby beállítások	10
4.10.	Részletes lobby beállítások	10
4.11.	Pálya választás	10
4.12.	Replay fileok	10
5.	Általános szabályok	11
5.1.	Játékos jogosultság	11
5.2.	Csapat és játékos nevek	11
5.3.	Játék verzió	11
5.4.	Technikai problémák	11
5.5.	Kizárás	11
5.6.	Bugok/ Reshade, SweetFX, VibranceGUI	11
5.7.	Részletek	12
5.7.1.	Előkészületek	12
5.7.2.	Csere játékosok	12
5.7.3.	Megjelenés	12
5.7.4.	Játékosok száma	12
5.7.5.	Kilépések	12
5.7.6.	Feladás	12
5.7.7.	Újraindítás	12
5.7.8.	Nézők	12
5.7.9.	Eredmények	13
5.7.10.	Kommunikáció & Játékos támogatás	13
5.7.11.	Adminok	13
5.7.12.	Meccs fájlok	13
6.	A bajnokságra vonatkozó plusz szabályok	13
6.1.	Büntetőpontok	13
6.1.1.	Minor büntetőpont	13
6.1.2.	Major büntetőpont	14
6.1.3.	Elrendelt büntetőpontok	14
6.2.	Általános	14
6.2.1.	Szabályváltozások	14
6.2.2.	A szabályzat érvényessége	14
6.2.3.	Bizalmasság, titoktartás	14
6.2.4.	Etikai kódex	14
6.2.5.	Közvetítés	15
6.2.6.	Nick nevek	15
6.2.7.	Csapat név	15
6.2.8.	Csapaton való változtatások	15
6.2.9.	Kapcsolattartó	16
6.2.10.	Kezdő játékosok és csapatfelállítás zárt selejtezőn	16
6.2.11.	Csapat feloszlása, liga elhagyása	16
6.2.12.	Csapat pótlása	16
6.2.13.	Pótló csapat	16
6.3.	Meccs kezdés	17
6.3.1.	Pontosság	17
6.3.2.	Nem megjelenés (no-show)	17

6.4.	Meccs mozgatás, időpontváltoztatás	17
6.5.	Elérhetőség	17
7.	Büntetőpontok	18

1. Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság

A Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság (MNEB) Magyarország első, több e-sport játékot felvonultató, liga rendszerű bajnokságsorozata a Magyar E-sport Szövetség szervezésében. További információ: <https://mneb.hu>

Az ESL játékszabályzatain túl HUNESZ szabályai érvényesek:

- A Magyar E-sport Szövetség Versenyszabályzata
- A Magyar E-sport Szövetség Fegyelmi szabályzata
- A Magyar E-sport Szövetség Etika és gyermekvédelmi szabályzata
- A Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság Versenykiírása

Megtalálhatóak: <https://hunesz.hu>

2. Admin segítség

A nyílt selejtezők alatt minden játékosnak kötelező jelen lenni az ESL hivatalos [PUBG Discord szerverén](#) (#hu-support, #hungary-announcement szoba), míg a továbbjutott csapatoknak az MNEB Discord szerverére kell felcsatlakozni (#pubg szoba) a lobb információk megszerzéséhez.

3. Kiemelt szabályok

3.1. Életkor

A MNEB PUBG 2. évadára, csak 16 évnél idősebbek nevezhetnek. 16 és 18 év közötti játékosoknak kötelező szülői beleegyezést bemutatni. A kitöltendő dokumentum a [HUNESZ hivatalos oldalán](#) elérhető.

Azok a játékosok akik a nyílt selejtezőből bejutottak a zárt selejtezős részbe az [ESL felületén](#) hivatalos okmányokat csatolva kötelező jelleggel bizonyítani kell személyazonosságát és életkorát. Ennek (vasárnapi rendezendő nyílt selejtező esetén) a következő hét Szerdáig kell megtörténnie.

Mulasztás, vagy az adatbekérés megtagadása esetén a csapat nem vehet részt a zárt selejtezőn.

3.2. Nemzetiségi szabályok

A teljes játékoskeretben maximum 1 európai játékos szerepeltetése lehetséges, a többi csapattagnak magyarnak kell lennie.

Magyar játékosnak számít minden olyan személy, aki rendelkezik magyar állampolgársággal és ezt adminisztrátori kérés esetén hivatalos dokumentumokkal igazolni képes.

Kettős állampolgárság esetén a játékos eldöntheti melyik országot szeretné képviselni, amit az ESL adminoknak support ticketen keresztül az adott selejtező nap kezdete előtt jelezni kell.

3.3. Csapatlétszám

A maximálisan megengedett csapatlétszám 5 fő, ami 4 kezdő és 1 csere játékosból adódik össze. Egy csapatnak legalább 4 játékosal kell rendelkeznie, hogy elindulhasson egy selejtezőn. Olyan játékos aki nincs bent a csapatban a selejtező kezdetekor, nem vehet részt a versenyen.

3.4. Eltiltások

A MNEB PUBG 2. évadán nem vehet részt olyan játékos, kinek az ESL fiókja csalás miatt van befagyasztva, vagy Steam fiókja játéktól és vétségtől függetlenül 1 éven belüli játékeltiltással, vagy csalásért kapott 1 éven belüli VAC eltiltással rendelkezik.

Speciális esetben a szervezők fenntartják a jogot, hogy ezen időintervallumot felülbírálják.

3.5. Átigazolások

Egy csapat egészen addig igazolhat vagy cserélhet (büntetés nélkül) amíg bármelyik héten nem szerzett pontot a zárt selejtezőben. Onnantól kezdve, hogy egy csapat – akár egy alkalommal is – pontot szerzett a zárt selejtezőben, már csak a következőkben meghatározott szankciók következtében cserélhet:

Amennyiben egy csapat szeretne játékost cserélni, vagy hozzáadni, úgy az addig megszerzett – zárt selejtezőben összeszedett pontjaik – teljes egészében nullázásra kerülnek.

Amennyiben egy csapat több, mint 4 játékosal rendelkezik, úgy lehetőség van egy adott kupán belül mérkőzésről – mérkőzésre cserélni.

4. Selejtezők lebonyolítása és időpontok

A szezon kezdetétől a kvalifikációs sorozat 12 héten keresztül fog tartani, ahol egy héten belül két különböző rendszerű selejtező kerül megrendezésre.

4.1. Nyílt selejtezők lebonyolítása

A nyílt selejtezőkre hétről hétre bárki nevezhet, melynek lebonyolítása annak függvénye, hogy a benevezett csapatokból, a selejtező kezdete előtti 30 percben mennyien erősítik meg a nevezésüket. Selejtezőnként maximum 128 csapat vehet részt a kupán, ezt a nevezés megerősítésekor (Check-In) gyorsasági sorrendben lehet lefoglalni.

4.1.1. Lebonyolítás 33-48 csapat esetén (Példa pontosan 33 csapattal):

I. kör: A csapatok 3 külön csoportba osztódnak ($3 \cdot 11 = 33$) ahol 3 mérkőzést kell lejátszani. A 3 mérkőzés után az összesített sorrend alapján a csoportok legjobb 8 csapata továbbjut a második körbe. 24 csapat jut tovább a 2. körbe.

II. kör: A csapatok 2 külön csoportba osztódnak ($2 \cdot 12 = 24$) Ebben a körben is 3 mérkőzést kell lejátszani. A 3. mérkőzés után kialakult összesített sorrend alapján csoportonként a legjobb 8 csapat jut tovább a következő héten megrendezett zárt selejtezőbe.

4.1.2. Lebonyolítás 49-64 csapat esetén (Példa pontosan 64 csapattal):

I. kör: A csapatok 4 külön csoportba osztódnak ($4 \cdot 16 = 64$) ahol 3 mérkőzést kell lejátszani. A 3 mérkőzés után az összesített sorrend alapján a csoportok legjobb 8 csapata továbbjut a második körbe. 32 játékos jut tovább a 2. körbe.

II. kör: A csapatok 2 külön csoportba osztódnak ($2 \cdot 16 = 32$) Ebben a körben is 3 mérkőzést kell lejátszani. A 3. mérkőzés után kialakult összesített sorrend alapján csoportonként a legjobb 8 csapat jut tovább a következő héten megrendezett zárt selejtezőbe.

4.2. Zárt selejtezők lebonyolítása

A továbbjutott 16 csapat az ESL platformján hozzáadásra kerül egy külön, a zárt selejtezőre létrehozott kupához, ahonnan ismételten megint minden csapat 0 pontról indul.

I. kör: A csapatok 1 csoportba osztódnak ($1 \cdot 16 = 16$), ahol 4 mérkőzést kell játszani. Az 4 mérkőzés után az összesített sorrend alapján alakul ki a végeredmény.

A zárt selejtezőben való részvétel nem garantált, amennyiben egy csapat kvalifikált a zárt selejtezőbe, úgy a következő alkalommal ismét részt kell vennie a nyílt selejtezőn és újra kell kvalifikálnia a következő héten megrendezésre kerülő zárt selejtezőbe. A végső döntőbe végül a 12 zárt selejtező alatt a 16 legtöbb pontot szerzett csapat jut tovább.

4.3. Döntő lebonyolítása

A 16 döntőbe jutott csapat teljesen egészében nulláról kezdi a pontgyűjtést, ahol a pontszerzés szabályai (helyezésért/killért) pontosan ugyanazok, mint a zárt selejtezőben. A döntő napján összesen 10 pálya kerül lejátszásra, a szezon végső győztese pedig az a csapat, aki a 10. pálya után az összesített ranglistában az első helyen végez. Pálya rotáció pontos sorrendje a 4.5-ös pontban.

A döntő időpontja 2020. június 20 - Szombat. Pontos kezdés: 10:30. A pontos menetrend a Szombati napra a következő:

10:00 – 10:30	Felvezető show kezdete
10:30 – 14:30	1. – 5. pálya
15:00 – 16:00	Szünet
16:00 – 20:00	6. – 10. pálya

Az első lobbis 10:15-20 környékén kerül elkészítésre, a pontos kezdés pedig 10:30. Ezután minden

pálya között legalább 10 perces szünet lesz biztosítva. Amennyiben az első 5 pálya előbb ér véget, mint 14:30, úgy abban az esetben is a következő etap 16:00-kor fog elindulni.

4.3.1. Kiegészítő információk a döntővel kapcsolatban

- **Cserelehetőség:** Új játékos hozzáadására a verseny ezen szakaszában már nincs lehetőség.
- **Rehost:** Minden pálya maximum 1 alkalommal kerül újraindításra. Rehost abban az esetben lesz alkalmazva, ha legalább 2 játékos (akár két külön csapatból 1-1 játékos, vagy egy csapatból 2 játékos) nem kerül betöltésre azután, hogy a lobbiba a megfelelő módon megjelentek. A rehostot-ot az ESL adminok fogják eldönteni/kihirdetni, ennek legkésőbbi időpontja amíg a repülő végig repül a pályán. Onnantól kezdve, hogy a repülő eltűnik a pályáról, a rehost-ra vonatkozó kérvények nem kerülnek elfogadásra.

Kifagyás/bug esetén minden játékos köteles információt adni erről az MNEB Intercomon, a #pubg szobában.

- **Kifagyás lobbiban:** A lobbiból való kifagyás esetén (még indítás előtt) csak abban az esetben tudnak várni az adminok, ha az a megfelelő csatornán jelzésre kerül.
- **Kommunikáció:** Minden döntővel kapcsolatos információ, a döntő napján az MNEB Intercom szobában, a #pubg szobában kerül kommunikálásra.
- **Versenyzés 3 játékosal:** Egy mérkőzésen sem engedélyezett (kivétel ha mérkőzés közbeni kifagyás történik)

4.4. Ranglisták

A II. szezon alatt két különböző ranglistát különböztetünk meg.

- **Nyílt selejtezőkön belüli ranglista:** Adott csoporton belül minden alkalommal a használatos pontrendszer alapján (lásd: 4.6) mely meghatározza, hogy a csoportokon belül mely csapatok jutnak tovább az adott csoportból a következő körbe.

A nyílt selejtezőkön szerzett pontot nem számítanak bele a globális ranglistába, pontokat amik a globális ranglistába számítanak csak a zárt selejtezőben lehet szerezni.

- **Globális ranglista:** A zárt selejtezőkön elért eredményt egy összesített globális ranglistában fog frissítésre kerülni, mely meghatározza, hogy 12. hét végén mely 16 csapat jut tovább a döntőbe, ahol eldől ki lesz a szezon végső győztese.

4.5. Pálya rotáció

Nyílt selejtezők				
Fázis:	1. mérkőzés	2. mérkőzés	3. mérkőzés	4. mérkőzés
I.kör	Erangel	Miramar	Sanhok	-

II.kör	Erangel	Miramar	Sanhok	-						
Zárt selejtezők										
Fázis:	1. mérkőzés	2. mérkőzés	3. mérkőzés	4. mérkőzés						
I.kör	Erangel	Miramar	Sanhok	Erangel						
Döntő										
Fázis	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
I.kör	Erangel	Miramar	Erangel	Miramar	Sanhok	Sanhok	Miramar	Erangel	Miramar	Erangel

4.6. Kvalifikációk időpontjai:

A nyílt selejtezők mindig Vasárnap 14:00-ás kezdettel kerülnek megrendezésre, míg a hozzájuk tartozó zárt selejtezők a rákövetkező Pénteken 19:00 -ás kezdéssel indulnak. Ez alapján:

# selejtező	Nyílt (14:00)	Zárt (19:00)
1.	2020.03.01	2020.03.06
2.	2020.03.08	2020.03.13
3.	2020.03.15	2020.03.20
4.	2020.03.22	2020.03.27
5.	2020.03.29	2020.04.03
6.	2020.04.05	2020.04.10
7.	2020.05.03	2020.05.08
8.	2020.05.10	2020.05.15
9.	2020.05.17	2020.05.22
10.	2020.05.24	2020.05.29
11.	2020.05.31	2020.06.05
12.	2020.06.07	2020.06.12

4.7. Nevezés megerősítése (Check In)

A nevezés 30 perccel a kupa kezdete előtt le lesz zárva, utána már nem lesz lehetőség a kupára jelentkezni. A kupa előtti 30 percben kell a csapatoknak megerősíteni a nevezésüket, hogy részt vehessenek a versenyen. Aki ezt elmulasztja, nem vehet részt az adott kupán.

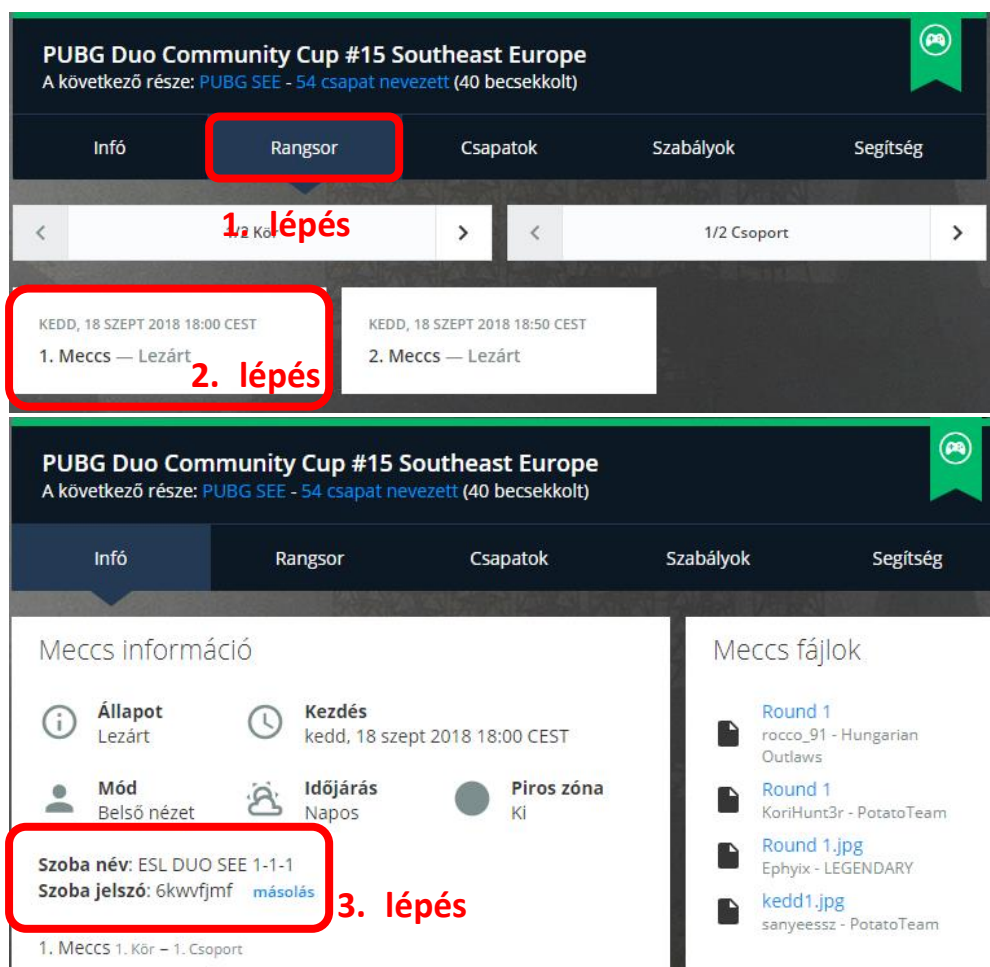
A versenyt az a 128 csapat kezdheti meg, akik a leggyorábban erősítik meg a nevezésüket a kupa előtti 30 percben.

A nevezés megerősítését a zárt selejtező előtt is kötelező megtennie a 16 továbbjutott csapatnak.

4.8. Mérkőzés indítása

A lobbikat az ESL adminok fogják elkészíteni, ugyanazokkal az adatokkal melyek az ESL adatlapon megtalálhatóak. A mérkőzések kezdésének menete:

1. Megtörténik a sorsolás
2. ESL admin létrehozta a mérkőzés lobbit a szükséges információkkal
3. ESL admin kihirdeti a Discord szobákban, hogy a lobbik elkészült
4. Játékos becsatlakozik a lobbiba az adatok alapján
5. ESL admin felhívást küld a Discord szobába a lobbik indulására vonatkozóan
6. ESL admin indítja a lobbit
8. Játékos lejátssza a fordulót
9. ESL admin leadja a forduló eredményét
10. ESL admin elkészíti a következő forduló lobbiját



PUBG Duo Community Cup #15 Southeast Europe
A következő része: [PUBG SEE - 54 csapat nevezett](#) (40 becsékkolt)

Infó **Rangor** Csapatok Szabályok Segítség

1/2 Kör **1. lépés** 1/2 Csoport

KEDD, 18 SZEPT 2018 18:00 CEST **1. Meccs — Lezárt**
KEDD, 18 SZEPT 2018 18:50 CEST **2. Meccs — Lezárt**

2. lépés

PUBG Duo Community Cup #15 Southeast Europe
A következő része: [PUBG SEE - 54 csapat nevezett](#) (40 becsékkolt)

Infó Rangor Csapatok Szabályok Segítség

Meccs információ

Állapot: Lezárt Kezdés: kedd, 18 szept 2018 18:00 CEST

Mód: Belső nézet Időjárás: Napos Piros zóna: Kí

Szoba név: ESL DUO SEE 1-1-1
Szoba jelszó: 6kwvfjmf [másolás](#) **3. lépés**

Meccs fájlok

- Round 1
rocco_91 - Hungarian Outlaws
- Round 1
KoriHunt3r - PotatoTeam
- Round 1.jpg
Ephyix - LEGENDARY
- kedd1.jpg
sanyeesz - PotatoTeam

4.9. Pontozás

A csapatok minden fordulóban pontokat szerezhetnek a következő rendszerben:

4.9.1. Kill pontok

Az egyik módja a pontszerzésnek az ellenfél játékosainak likvidálása, melynek összessége kerül begyűjtésre az adott mérkőzésen belül. Egy kill-ért összesen egy (1) pont jár.

4.9.2. Helyezésért járó pontok

Helyezésért járó pontok adott mérkőzésen belül elért végső helyezés alapján kerülnek kiosztásra a következő rendszerben:

Helyezés	Pont
1	10
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7	1
8	1
9-16	0

4.9.3. Mérkőzés pontok

Egy csapat mérkőzésen szerzett pontjai a Kill pontok és a Helyezésért járó pontok összessége. Tehát:

Kill pont + Helyezésért járó pont = mérkőzés pont

Konkrét példával, egy csapat aki egy mérkőzésen belül összegyűjt 10 killt és 3. helyen végez összesen 15 Mérkőzés pontot kap. (10 + 5 = 15)

4.9.4. Összpontszám

Egy csapat összpontszáma egy meghatározott körön belül szerzett Mérkőzés pontok összessége (lásd 4.5) A nyílt selejtezők alatt ez definiálja a továbbjutó csapatokat egyik körből a másikba.

4.9.5. Döntetlen esetén

Amennyiben kettő, vagy több csapat összpontszáma megegyezik a következő sorrend alapján kerül meghatározásra a végső sorrend:

1. Adott körön belül egymáshoz viszonyítja a csapatok összes mérkőzésen szerzett kill pontjait
2. Adott körön belül egymáshoz viszonyítja a csapatok legjobb teljesítményét a mérkőzésen belül szerzett Meccs pontok alapján.

3. Adott körön belül egymáshoz viszonyítja a csapatok legjobb teljesítményét a mérkőzésen belül szerzett Kill pontok alapján.
4. Adott körön belül egymáshoz viszonyítja a csapatok Kill pontjait az utolsó lejátszott mérkőzésen.
5. Adott körön belül kiterjedve egymáshoz viszonyítja a csapatok Helyezésért járó pontjait az utolsó lejátszott mérkőzésen.

Kör definíciója: A lejátszott mérkőzések összessége. Alapesetben a nyílt selejtezők alatt egy kör összesen három mérkőzésből áll.

4.10. Lobbí beállítások

- **Mód:** Esports Mode
- **Szerver régió:** Európa
- **Időjárás:** Napos
- **Nézet:** FPP – Maximum 16 csapat per csoport (Squad)

4.11. Részletes lobbí beállítások

Adott pályák részletes szerver beállításaira a legfrissebb verziószámú [PUBG SUPER](#) (Standard and Universal Esports Ruleset) ad mélységi iránymutatást. Amennyiben a hivatkozott dokumentum az idény során frissítésre, vagy módosításra kerül, abban az esetben a szervezők automatikusan – akár a versenyzők előzetes tájékoztatása nélkül is – a frissített, módosított szerverbeállításokat alkalmazzák a mérkőzések során. Konkrét szabályzati pontok melyek alkalmazásra kerülnek:

- 7.5 – Erangel Settings
- 7.6 – Erangel Vehicles
- 7.7 – Miramar Settings
- 7.8 – Miramar Vehicles
- 7.7 – Sanhok settings
- 7.8 – Sanhok Vehicles

4.12. Pálya választás

Minden meccs az előre meghatározott pályákon lesz lejátszva mérkőzéstől függően. A csapatok nem választhatnak pályát vagy időjárást.

4.12. Replay fileok

A nyílt selejtezők alatt opcionális a Replay fileok készítése, és csak abban az esetben lesz szükséges amennyiben egy csapat család gyanújával szeretne óvást nyitni.

A zárt selejtezők alatt a Replay fileok használata kötelező, illetve amennyiben az admin csapat kérvényezi a játékosnak kötelessége elküldeni azt.

5. Általános szabályok

5.1. Játékos jogosultság

Minden játékosnak, aki a Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság (továbbá MNEB) PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (továbbá PUBG) versenyein részt akar venni, annak meg kell adnia PUBG játék ID-jét, az életkorát és a nemzetiségét. A játék ID-ék ahhoz szükségesek, hogy a Custom meccs során ellenőrizhető legyen, hogy a megfelelő játékosok játszanak.

5.2. Csapat és játékos nevek

Az ESL fenntartja a jogot, hogy Nick neveket és/vagy URL álneveket átírjon. Az ESL megváltoztathatja azokat a csapat vagy játékos neveket, amik túl egyformák másokhoz képest.

Csak regisztrált játékosok játszhatnak az adott csapatban. Tilos olyan játékosal játszani, aki nincs a csapatban. A játékosok és a csapatok csak a hivatalosan regisztrált névvel játszhatnak a meccseiken.

5.3. Játék verzió

Minden játékosnak kötelező a legújabb játék verziót használni a kupák alatt. A frissítések telepítését a kupa megkezdéséig kell befejezni, ennek elmulasztása esetén ezt NEM vesszük figyelembe.

5.4. Technikai problémák

A csapatok maguk felelősek a saját technikai problémájukért (hardware/internet stb). A mérkőzések nem lesznek elhalasztva, vagy átütemezve ilyen problémák miatt. Ha a kezdő helyen a játékban az idő lejár, akkor a játék elkezdődik, akkor is ha a hiba nem lett még megoldva. Ha egy probléma jelentős mennyiségben jelentkezik a játékosoknál, akkor az adott meccs újra játszásra kerülhet, amit a kupa Discord csatornájában jeleznek az adminok.

5.5. Kizárás

Annak érdekében, hogy a kupák a leghatékonyabbak legyenek az ESL fenntartja a jogot csapatok kizárására. Ez többek között akkor lesz alkalmazva, ha egy csapat direkt akadályozza egy kupának az elindulását.

5.6. Bugok/ Reshade, SweetFX, VibranceGUI

Minden játék megjelenés módosítás, szín módosítás, megjelenés módosítás, fájl modifikáció/hozzáadás/törlés, ami **harmadik féltől származó program** által érhető el (Reshade, SweetFX, VibranceGUI) szigorúan tilos.

Szigorúan tilos direkt átnézni textúrákon vagy objektumokon, amit bug kihasználása nélkül nem lehet elérni. Tilos egy gombra több funkciót is rögzíteni (bindelni).

A szándékos használata bugoknak, glitcheknek a játékban szigorúan tilos és büntetve lehet. Bármelyik csapat, amelyik ilyet használ, akár először is, az azonnal feladja a folyamatban lévő meccsét. Ha egy csapat másodjára is direkt használ egy ismert játék hibát, azt az egész kupáról kizárással súlytható. Minden esetet az admin csapat külön megvizsgál, a helyzetnek megfelelően kezelnek.

5.7. Részletek

5.7.1. Előkészületek

Kérjük minden problémát a kupa kezdete előtt oldjatok meg, ami felmerülhet a kupa során. Internet kapcsolati vagy hardware problémák a meccs során kizáráshoz vezethet. Győződj meg róla, hogy az összes játékos jogosult a játékra. Az összes játékosnak a csapat felállításban benne kell lennie.

5.7.2. Csere játékosok

Csak a mérkőzés kezdete előtt lehet játékost cserélni. Ha a mérkőzés elkezdődött, akkor annak a 4 játékosnak kell játszania a mérkőzés végéig.

5.7.3. Megjelenés

Ha a nevezett csapat nem tud játszani a tervezett kezdési időben, akkor el lesz távolítva a csapat a nevezett csapatok közül a versenyről.

5.7.4. Játékosok száma

Technikai problémák esetén egy meccset van lehetőség lejátszani 3 játékosal.

5.7.5. Kilépések

Ha egy játékos kilép (disconnect) egy mérkőzés alatt, akkor a csapatok tovább játszhatnak a hátra maradt játékban lévő játékosokkal.

5.7.6. Feladás

Meccs feladás esetén a csapat büntető pontokkal súlytható, valamint azon a meccsen 0 pont adódik hozzá a pontjaihoz.

5.7.7. Újraindítás

Újraindítás csak admin kezdeményezés esetén lesz. Kilépések és lag problémák esetén csak akkor lesz újraindítva a mérkőzés, ha a hiba az első 60 másodpercében történik és jelentős mennyiségű játékosnál lép fel a probléma.

5.7.8. Nézők

A nézők az ESL adminok által szervezett emberek, akik külön ESL által adott jogosultsággal rendelkeznek(pl: streamerek).

5.7.9. Eredmények

Minden eredmény az ESL által lesz feltöltve. Ha valami nem egyértelmű, akkor a résztvevőknek screenshottal kell rendelkezniük, hogy az eredményt esetleg megóvják.

5.7.10. Kommunikáció & Játékos támogatás

A kupák alatt kötelező az [ESL PUBG Discord szerveren](#) való tartózkodás, ahol a Lobby adatokkal, illetve indítással kapcsolatban folyamatos értesítéseket kaptok.

5.7.11. Adminok

Minden résztvevőnek be kell tartania a versenyszervezők, adminisztrátorok és játékvezetők döntéseit és szabályait. Minden döntés végleges, kivéve azokat az eseteket, amikor a fellebbezési lehetőség egyértelmű.

A beszélgetések, legyen az írásos vagy szóbeli, a szervezők, adminok, játékvezetők és játékosok között bizalmas. A beszélgetések nyilvános közzététele vagy megosztása külső feleknek szigorúan tilos, kivéve, ha az engedélyezve lett.

5.7.12. Meccs fájlok

Minden meccs fájlt (screenshot, demó stb) legalább 14 napig meg kell tartani. Manipulálása vagy hamisítása a meccs fájloknak szigorúan tilos és többszörös büntetéssel súlytandó. A meccs fájlokat egyértelműen kell elnevezni. Nem lehetséges óvást vagy Support jegyet írni rossz fájl név miatt.

Ha egy admint rossz fájl név vagy megtévesztő fájl név miatt visszatartanak a munkájában, büntetéssel súlytható a játékos.

6. A bajnokságra vonatkozó plusz szabályok

Ezek a szabályzati pontok kiegészítést képeznek, vagy felülírást, a megelőző szabályzati pontokon.

6.1. Büntetőpontok

6.1.1. Minor büntetőpont

Minor büntetőpont adható kisebb esetekért, mint például, de nem kizárólagosan, meccs fájlok feltöltésének elmulasztása, nem megfelelő csapat információkért, nem időben való megjelenésért a meccsre. Minden minor büntetőpont 1%-kal (egy százalékkal) csökkenti a teljes megnyert nyereményét a csapatnak, vagy játékosnak a verseny során.

6.1.2. Major büntetőpont

Major büntetőpont adható nagyobb esetekért, szabályszegésért, mint például, de nem kizárólagosan. Az adminok szándékos megtevesztéséért, egy meccsen való nem megjelenésért és sokszoros szabályszegésért. Minden major büntetőpont 10%-kal (tíz százalékkal) csökkenti a teljes megnyert nyereményét a csapatnak, vagy játékosnak a verseny során.

6.1.3. Elrendelt büntetőpontok

A minor és major büntetőpontok nem zárják ki egymást és a liga adminisztrátorai az adott esetben megfelelően oszthatják ki azokat.

6.2. Általános

6.2.1. Szabályváltozások

A liga szervező fenntartja a jogot, hogy a jelen szabálykönyvben felvázolt szabályokat módosítsa, eltávolítsa vagy más módon módosítsa, további értesítés nélkül. A liga 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 bírálják a fair play és a sportszerűség fenntartásának érdekében.

6.2.2. 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.

6.2.3. Bizalmasság, titoktartás

Az óvások, support ticketek (segítségkérő jegyek), bármilyen beszélgetés a MNEB hivatalos személyeivel vagy adminisztrátorokkal folytatott egyéb levelezés tartalmát szigorúan bizalmasnak kell tekinteni. Ezeknek a publikációja tiltott a MNEB szervezőinek beleegyezése nélkül. Ennek a szabálynak a megszegése 1 minor büntetőpont kiosztásával büntethető.

6.2.4. Etikai kódex

Minden csapat és játékos beleegyezik abba, hogy megfelelő és tiszteletteljes módon viselkedjen más csapatok és játékosok felé. Illetve a közvetítők, adminisztrátorok és nézők felé. Bármilyen fajta zaklatásról azonnal szólni kell liga adminisztrátoroknak. A zaklatás magában foglalja, de nem korlátozódik a nemi identitásra és kifejezésre, az életkorra, a szexuális irányultságra, a fogyatékososságra, a fizikai megjelenésre, a testméretre, a fajra és a vallásra vonatkozó támadó állításokat vagy tevékenységeket.

A zaklatás olyan dolgokat is jelent, mint a nyilvános helyeken megjelenő szexuális képek, szándékos megfélemlítés, követés, fotózás vagy felvétellel való zaklatása, nem helyénvaló fizikai érintkezés és nem kívánt szexuális figyelem.

Ezek a korlátozások nem csak a csapatokra és a játékosokra vonatkoznak, hanem minden egyes, a liga egyik szakaszában részt vevő vagy jelenlévő személyre. Bárki, aki megszegi ezt a magatartási kódexet, büntethető, beleértve a kiutasítást és esetleg büntetőeljárást.

6.2.5. Közvetítés

Nyílt selejtező alatt : A saját játék közvetítése csak nyílt selejtezők alatt lehetséges és csak az MNEB által adott overlay használatával engedélyezett ([letölthető itt](#)), kötelezően 10 perc delay használatával.

Valamint annak érdekében, hogy később a szervezők megtalálják a streamet, a címben kötelező a "#MNEB" használata. Aki ezeket a feltételeket nem tartja be, figyelmeztetés után 1 minor büntetőponttal büntethető.

Zárt selejtezők alatt: Alapesetben ebben a szakaszban a lejátszott mérkőzéseket, csak az MNEB hivatalos közvetítő csatornája közvetítheti, harmadik fél, vagy saját szemszögből való játékos általi közvetítés csak külön engedéllyel lehetséges. Minden bejutott csapat kap egy adatbekérő dokumentumot, melyet kitöltve történhet meg az igénylés.

Ennek pozitív elbírálása esetén az adott héten lehetséges a saját szemszögből való közvetítés.

A játékosok és csapatok nem tagadhatják meg a meccsük közvetítését, illetve nem mondhatják meg, hogy miként legyen a mérkőzésük közvetítve.

6.2.6. Nick nevek

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

6.2.7. Csapat név

A csapat név nem tartalmazhat egynél több szponzor nevet, illetve azt is csak termék megjelölés nélkül lehetséges.

6.2.8. Csapaton való változtatások

A zárt selejtezőbe bejutott csapatokon bármilyen csak az adminisztrátorok jóváhagyásával lehetséges. Ideértve, de nem kizárólag:

- Játékos hozzáadása, eltávolítása

- Csapatnév megváltoztatása
- Csapat logó megváltoztatása

6.2.9. Kapcsolattartó

A játékosok kijelölhetnek egy tagot a csapatukban, vagy egy külső embert (menedzser, edző), aki a kapcsolattartó szerepét betölti. Ez a személy lesz, aki a csapatot irányítja és ő lesz a felelős a csapat viselkedésére és teljesítményére vonatkozó szabálytalanságok miatt.

Valamint, minden PUBG csapatnak ki kell jelölnie egy embert a csapaton belül, aki kérdéses esetekben (2-2-es ellenvélemény esetén), 2 szavazattal rendelkezik.

Ha a játékosok ezt az egy vagy két kijelölt személyt le akarják cserélni, akkor ezt bármikor megtehetik többségi döntéssel az adminisztrátorokat felkeresve.

6.2.10. Kezdő játékosok és csapatfelállás zárt selejtezőn

A csapatok kötelesek a zárt selejtező mérkőzése előtt 24 órával megnevezni azokat a tagokat, akik részt fognak venni az adott selejtezőn. Ezt a kupa oldalon kell megtenni.

Ha a 24 órán belül bármilyen változás történik, azonnal szólni kell az adminisztrátoroknak. Ezek elmulasztása büntetéshez vezethetnek.

6.2.11. Csapat feloslása, liga elhagyása

Ha egy csapat feloszlik a kvalifikációk alatt, vagy elhagyja a bajnokságot, akkor minden az ahhoz a szakaszhoz tartozó pénznyereményt azzal felad, így nem kapja azt meg.

Ha egy csapat kilép a ligából vagy diszkvalifikálják, akkor a következő szezonnál is kaphatnak eltiltást a játékosok a helyzetnek megfelelően.

6.2.12. Csapat pótlása

Ha egy csapat elhagyja a ligát, vagy valamilyen módon kiesik, akkor az adminisztrátorok fenntartják a jogot a csapat pótlására. Ezt a következők alapján lehetséges:

- a) egy korábbi szakasz eredményei alapján egy másik csapatot invitálnak
- b) egy külön kvalifikációt rendeznek a hely kitöltésére
- c) nem pótolják a helyet egyéb okokból (idő, strukturális gondok miatt a pótlás nem lehetséges)

6.2.13. 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.

6.3. Meccs kezdés

6.3.1. Pontosság

Minden mérkőzésnek akkor kell elkezdődnie, ahogyan az a meccs oldalon az időpont által jelölve van. Minden játékosnak 30 perccel a forduló előtt készen kell állnia a lobbyba való csatlakozásra. Ha az adminok a lobbyba való csatlakozás elkezdésére felszólítják a csapatokat, akkor azt azonnal el kell kezdeni.

Minden játékosnak a lobbyban kell lennie 5 perccel a meccs oldalon kiírt időpont előtt, amennyiben az admin csapat másképp nem határoz. Esetlegesen a megelőző meccs csúszása miatt ez az időpont változhat, ezt a meccs chatben az admin fogja definiálni.

Egy minor büntetőpont kaphat a csapat, ha nem jelenik meg a lobbyban, a meghatározott időben. Amennyiben a csapat nem áll készen a kezdésre a meghatározott időben (alapból a meccs oldalon jelzett idő), akkor további 2 minor büntetőpontot kap a csapat.

Ezután 5 perc elteltével, ha még mindig nem jelent meg valamelyik tag, ismét 1 minor büntetőpontot kap a csapat. Ha a következő 5 perc elteltével sem lehetséges a kezdés a csapat által, akkor még 1 minor büntetőpontot kap a csapat, és a meccs elindul nélkülük.

Egy fordulón belül egy meccsen lehetséges 3 emberrel játszani, így dönthet egy csapat úgy, hogy az adott meccset 3 emberrel játsszák le. Ha ennek a tényét bejelentik a lobbyba csatlakozás előtti 5 percig, akkor csak 1 minor büntetőponttal büntetendő a csapat. Amennyiben csak később dönt így a csapat, akkor a feljebb meghatározott büntetőpontokat kell kiosztani.

6.3.2. Nem megjelenés (no-show)

Amennyiben a csapat nem tud részt venni egy körben vagy annak valamennyi mérkőzésén, és felhasználta az egyszeri lehetőségét 3 játékosal való játékokra, akkor nem megjelentként tekinthetünk a csapatra. Ebben az esetben a csapat 3 minor büntetőpontot kap, a fordulóban kapott egyéb büntetőpontokon felül.

Amennyiben a csapat szerzett pontokat a megelőző mérkőzéseken, azokat megtarthatja és a teljes pontozásba érvényesítheti azokat.

6.4. Meccs mozgatás, időpontváltoztatás

Nincs lehetőség meccsek mozgatására. Minden mérkőzés és kvalifikáció időpontja fix. Az időpontokat csak a szervezők mozgathatják.

6.5. Elérhetőség

Minden csapatnak a kijelölt kapcsolattartójának 24 órán belül a megadott email címen rendelkezésre kell állnia a MNEB média partnereinek. Az MNEB hivatalos médiapartnere az Esport1.hu

7. Büntetőpontok

Általában egy játékos maximum 6 büntetőpontot kaphat meccsenként, kivéve, ha az egyéni szabálysértésre adott büntetés egyéni elbírálás miatt magasabb. (Pl. extrém inzultálás). Ha egy csapatot vagy egy játékost több szabályszegésért is megbüntetik, akkor a büntetőpontok összeadódnak.

A fegyelmi ügyekben az ESL játékszabályzatokon túl A Magyar E-sport Szövetség Fegyelmi szabályzata érvényes.

Szabályszegés	Büntetés(PP)
Alap esetek	
Nem jelent meg	2
Mérkőzés megszakítása	2
Nem megfelelő játékos használata	
Inaktivitási szabály megsértése	3
Nem regisztrált játékos	3
Beugró/Nem valós játékos	6
Nem a beregisztrált játékosokkal játszik	3
Zárolt játékos szerepeltetése	6
Nem regisztrált be játékosokat	3
Sportszerűtlen viselkedés	
Több/Hamis felhasználói fiók	Figyelmeztetés / 1- 3
Ország/nemzetiség meghamisítása	Figyelmeztetés / 1 -3
Admin szándékos megtévesztése	1 - 4
Hamis eredmény leadása	4
Hamis meccs média feltöltése	6