



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

Rainbow Six: Siege szabályzat

Érvényes: 2020. január 29-től

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

Tartalomjegyzék

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
3.6.	Szervezetekre vonatkozó korlátozások	4
4.	Játék és kupa specifikus szabályok	4
4.1.	Osztályozó kupák lebonyolítása	4
4.2.	Osztályozó kupa döntő	5
4.3.	Alapszakasz	5
4.4.	Meccs fájlok	5
4.4.1.	Monitor System Status (MOSS)	5
4.5.	Csalás	6
4.5.1.	Jegyzőkönyv (timetable) csalásgyanúról	6
4.5.1.1.	Jegyzőkönyv struktúrája	6
4.5.1.1.1.	Példa	6
5.	Játék Beállítások	7
5.1.	Beállítások	7
5.2.	Meccs beállítások	7
5.3.	Játékmód: TDM BOMB	8
5.4.	Operátor	8
5.5.	Pályák	8
5.6.	Tiltott kinézetek	8
6.	Egyéb verseny szabályok	9
6.1.	Verseny beállítások	9
6.2.	Pálya választás	9
6.3.	Meg nem jelenés	10
6.4.	Feladás	10
6.5.	Óvások (Protest)	10
6.6.	Eredmények, screenshot	10
6.7.	Eredmény leadása	10
6.8.	Lezárt mérkőzések	11
6.9.	Meccs média	11
6.10.	Diszkvalifikáció	11
7.	Mérkőzés alatt	11
7.1.	Játékos kiesés	11
7.2.	Újra hoztolás	11
7.3.	A szünet funkció használata	12
7.4.	Szabálytalan cselekedetek	12
7.5.	Spawnkilling / Spawnpeaking	12
7.6.	Mérkőzés elhagyása	12
8.	Közvetítés	13
8.1.	Observerek	13
9.	Játékosok	13
9.1.	Jogosultság	13
9.2.	Követelmények	13
9.3.	Technikai problémák	13
9.4.	Internet	13
9.5.	Magas Ping	13
9.6.	Játékos beállítások	13
9.6.1.	Grafikus driverek, vagy hasonló eszközök	13
9.6.2.	Egyedi Fájlok	14
10.	Csapat szabályok	14
10.1.	Csapatfelállítás	14
10.2.	Beugró játékosok	14
11.	Büntetőpontok	14
11.1.	Zárolások	14
11.2.	Zárolás és büntetőpontok kijátszása	14
11.3.	Kupák	15
12.	A bajnokságra vonatkozó plusz szabályok	15
12.1.	Büntetőpontok	15
12.1.1.	Minor büntetőpont	15
12.1.2.	Major büntetőpont	15
12.1.3.	Elrendelt büntetőpontok	15
12.1.4.	Liga bannok és büntetőpontok a MNEB-en kívül	15
12.2.	Általános	15
12.2.1.	Szabályváltozások	15

12.2.2.	A szabályzat érvényessége	15
12.2.3.	Bizalmasság, titoktartás	15
12.2.4.	Etikai kódex	16
12.2.5.	Saját játék közvetítése	16
12.2.6.	Közvetítés	16
12.2.7.	Nick nevek	16
12.2.8.	Csapat név	16
12.2.9.	Csapaton való változtatások	16
12.2.10.	Kezdő játékosok és csapatfelállítás	17
12.2.11.	Játékos cserék, átigazolások	17
12.2.12.	Csapat feloszlása, liga elhagyása	17
12.2.13.	Csapat pótlása	17
12.2.14.	Pótló csapat	17
12.3.	Meccs kezdés	17
12.3.1.	Pontosság	17
12.3.2.	Nem megjelenés (no-show)	18
12.4.	Meccs óvás	18
12.4.1.	Definíció	18
12.4.2.	Meccs óvás szabályai	18
12.4.2.1.	Határidő az óvára	18
12.4.2.2.	Az óvás tartalma	18
12.4.2.3.	Az óvásban lévő személyek	18
12.4.2.4.	Az óvásban való viselkedés	18
12.5.	Meccs mozgatás, időpontváltoztatás	18
12.6.	Elérhetőség	19
12.7.	Büntetőpont katalógus	19

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.

Az MNEB 2019/20-as szezonjában, melynek összdíjazása 15.000.000 Ft, a versenyzők 7 különböző játékban mérik össze a tudásukat.

További információ: <https://mneb.hu>

Az ESL játékszabályzatain túl HUNESZ szabályai érvényesek:

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

Megtalálhatóak: <https://hunesz.hu>

2. Admin segítség

Az osztályozó kupák alatt az ESL hivatalos Discord szerverén (#hu-support szoba), míg az alapszakasz alatt az MNEB Discord szerverén (#r6 szoba) kérhetek segítséget leggyorsabban az adminoktól.

3. Kiemelt szabályok

3.1. Életkor

A MNEB R6 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.

3.2. Nemzetiségi szabályok

Kezdőcsapatban minimum 3 magyar és maximum 2 európai játékos vehet részt.

Magyar játékosnak számít minden olyan személy, aki rendelkezik magyar állampolgársággal.

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

3.3. Csapatlétszám

A maximálisan megengedett csapatlétszám 7 fő, ami 5 kezdő és 2 csere játékosból adódik össze. Egy csapatnak legalább 5 játékosal kell rendelkeznie, hogy elindulhasson az osztályozó kupa selejtezőin.

3.4. Eltiltások

A MNEB R6 2. évadára nem nevezhet, illetve az alapszakaszban nem vehet részt olyan játékos, aki az ESL fiókja, vagy Uplay fiókja eltiltás alatt van.

3.5. Átigazolások

Amennyiben egy csapat továbbjut az osztályozó kupa döntőjébe, onnantól kezdve a szezon további szakaszaiban cserére nincs lehetőség.

Addig amíg egy csapat nem jutott tovább az osztályozó kupa döntőjébe szabadon igazolhat (amennyiben a játékos már nem regisztrált tagja az alapszakasznak)

3.6. Szervezetekre vonatkozó korlátozások

Egy szervezetnek vagy csapatnak nem lehet semmilyen formális vagy informális pénzügyi vagy szerződésbeli kapcsolata másik szervezettel vagy csapattal, az ilyen esetek automatikus kizárást és pénzbírságot vonnak maguk után.

Egy szervezet több játékból is indíthat csapatot az osztályozó kupák alatt, azonban csak egy csapattal vehet részt az alapszakaszban. Olyan szervezet melynek egyik csapata már alapszakaszból kezd meg a versenyzést, nem vehet részt másik csapattal az osztályozó kupák alatt.

4. Játék és kupa specifikus szabályok

4.1. Osztályozó kupák lebonyolítása

Az osztályozó kupák lebonyolítása annak függvénye mennyi csapat erősíti meg a nevezését az adott kupa utolsó kezdete előtt 30 perccel (Check-In) Az osztályozó kupákra bármennyi csapat nevezhet.

Négy kupa lesz megrendezve, ahonnan a legjobb 4 csapat jut tovább a döntőbe, amit összesen 16 csapat alkot. Ha egy csapat nem jutott be a legjobb 4-be, az újra nevezhet a következő alkalomra.

A négy nyílt osztályozó kupán egyenes kieséses ágrajz lesz, aminek minden meccsét le kell játszani. Az összes meccs Best-of-One(BO1), kivéve a bejutásért szóló meccseket (Top8), ami Best-of-Three(BO3) lesz.

Osztályozó kupa időpontjai:

- Február 8. 14:00 – I. kupa
- Február 9. 14:00 – II. kupa

- Február 15. 14:00 – III. kupa
- Február 16. 14:00 – IV. kupa

4.2. Osztályozó kupa döntő

Az osztályozó kupa döntője két napon lesz megrendezve.

Időpontok: 2020. Február 22-én 14:00-kor kezdődik az első nap, majd az abból továbbjutók 2020. Február 23-án 14:00-kor folytatják a mérkőzéseket. A 2. napon dől hogy ki jut tovább a 2019/2020-a szezon alapszakaszába.

A továbbjutó csapatok száma annak függvényében kerül meghatározásra, hogy az I. szezon legjobb hat csapatából, mennyi csapat tudja folytatni a II. szezon alapszakaszában. (Pl.: Amennyiben 3 csapat tudja folytatni, úgy az osztályozó kupa legjobb 5 csapata jut be a II. szezon alapszakaszába.

4.3. Alapszakasz

Az alapszakasz 8 csapattal, Double Round-Robin(oda-visszavágó csoportkörön belül), formátumban kerül megrendezésre, ahol minden mérkőzés Bo1-ben kerül lejátszásra. Mérkőzés eredményétől függően az alábbi pontok kerülnek kiosztásra.

- Győzelem: 3 pont
- Döntetlen: 1 pont
- Vereség: 0 pont

A 14. forduló után a csoportkör 1. helyezett csapata direktbe továbbjut a döntőbe, míg a 2. – 6. helyezettek a következő szakaszba, a rájátszásba jutnak tovább.

4.3.1. Döntetlen esetén

Amennyiben a 14. forduló után a csapatok között pontegyenlőség áll fenn, sorrendben fentről lefelé a következő kritériumok alapján kerül meghatározásra a végső ranglista:

1. Egymás elleni eredmény
2. Egymás elleni kör különbség
3. Összesített kör különbség
4. Egymás elleni nyert körök
5. Összesített nyert körök
6. Újrjátszás

Minden esetben, az ezen kritériumok alapján kialakult ranglista a végleges, nem az ESL oldalon megjelenített ranglista.

4.4. Meccs fájlok

4.4.1. Monitor System Status (MOSS)

A Monitor System Status (MOSS) használata kötelező minden játékos számára a meccsek teljes időtartama alatt, kivétel nélkül. Ha egy játékos nem tudja használni az Monitor System Status-t (MOSS), akkor nem vehet részt a meccsen. Hiányzó vagy nem teljes MOSS fájl esetén a játékos/csapat meg lesz büntetve. Ha több mint 2 kör hiányzik, az nem tekinthető teljes MOSS fájlnek.

Első hiba esetén figyelmeztetésben részesül a játékos. A figyelmeztetés a hiányzó MOSS fájl esetén 3 hónapig érvényes.

Ha ismét hiányzik a MOSS fájl 3 hónapon belül, akkor az adott mérkőzést a másik csapat nyerte meg abban az esetben, ha nincs lehetőség a meccset újrajátszani egy másik időpontban.

Rossz MOSS fájlok esetén hiányzó MOSS fájlként lesz kezelve az eset. Manipulálása a MOSS fájlknak szigorúan büntetve lesz és csalásként fogjuk kezelni.

15 perccel a meccs végét követően kötelező feltölteni a MOSS fájlokat. Ha ez nem történik meg, akkor protestet/óvást kell nyitni a mérkőzéshez.

4.5. Csalás

A játékosok nem futtathatják meccs közben a következő programokat:

Teamviewer (vagy bármilyen hasonló képernyő megosztó program), virtuális gépeket nem futtathatnak, beleértve, de nem kizárólagosan a Hyper-V, VM Ware vagy VirtualBox programokat. Első esetben figyelmeztetésben részesül a játékos. A figyelmeztetés 3 hónapig él, utána ismét figyelmeztetésben részesül az illető. Második esetben a mérkőzést újra kell játszani, ha ez lehetséges, ha nem akkor alapértelmezett győzelemben részesül a másik csapat.

4.5.1. Jegyzőkönyv (timetable) csalásgyanúról

Csalással megvádolni az ellenfeledet csak megalapozott gyanúval és a bizonyítékok összegyűjtésével lehetséges protest/óvás nyitásával a mérkőzés vége után maximum 48 órával. Amennyiben streamelt meccsről van szó, úgy a streamben szereplő videó anyagok is felhasználhatóak.

Stream felhasználása esetén jegyzőkönyvet kell írnod. A jegyzőkönyvet a meccshez nyitott óvással (protest) kell benyújtani, tehát javasoljuk a jegyzőkönyv elkészítését a protest nyitása előtt. Mindazonáltal, a jegyzőkönyv később is benyújtható (a 48 órás határidőn belül), ha nem az óvással (protest) egyidőben küldted el. Minden jegyzőkönyv, ami nem a megfelelő formában érkezik el lesz utasítva.

4.5.1.1. Jegyzőkönyv struktúrája

A jegyzőkönyv az alábbi információkat kell tartalmaznia: A neve és felhasználó linkje, játékon belüli neve. Leírása vagy a lehetséges csalás linkje. A pontos időpontok megnevezése a streamből, amik gyanúsak. Ezek időpontok mellé indoklás, hogy miért gyanús. (Pl.: miért nem lehet véletlen, szerencse, hallás vagy skill). Valamint fontos, hogy angolul kell megírni a jegyzőkönyvet, hogy a külföldi kollégák is véleményt tudjanak nyilvánítani!

4.5.1.1.1. Példa

I have the suspicion that the player1 cheated against player2 because he was afraid to lose the match.

Player link: link to the player's profile. In game nick: Mister Spock1337 Cheat: aimbot, flashhack and wallhack/ESP

Stream link: link to download the demo from the matchesheet Demo name:12:21 – I creep to the ramp and the player1 stays at the ramp too because he "sees" that I'm coming.

14:34 – I'm throwing a flash grenade to the entry of the hall and the player1 stands there, therefore he has to be blinded but he see everything and kills me immediately when I come out of the door.

15:01 – I creep in the anteroom of the radio room to the chippy, and the crosshair of the player1

remains on my head

18:00 – The player1 stands on the ct base and looks up to the hall, I creep from the ramp to the ladder. All at once his crosshair moves to my head and then he shoots. He couldn't hear me!

20:21 – I'm running in the hall and the crosshair of the player1 is locked at my head. Although I jump his crosshair is still on my head.

27:12 – The player1 sits on the hall and he is aiming at the entry of the hall. I'm coming out of the chippy (I creep out) and the crosshair of the player1 immediately is locked at my head. Unbelievable reaction!

30:12 - I throw another flash in front of the player1, but he is aiming unchecked at me.

5. Játék Beállítások

A meccseket az alábbi beállításokkal kell lejátszani: Minden meccset 5 játékkal kell lejátszani egy B01-ben.

5.1. Beállítások

- Playlist Type: Normal Mode
- Server Type: Dedicated Server
- Voice Chat: Team Only
- Time of the Day: Day
- HUD Settings: Pro League

5.2. Meccs beállítások (B01)

- Number of Bans: 4
- Ban Timer: 20
- Number of rounds: 12
- Attacker/Defender role swap: 6
- Overtime: 0
- Objective rotation parameter: 2
- Objective Type Rotation: Rounds Played
- Attacker unique spawn: On
- Pick Phase Timer: 15
- 6TH Pick Phase: On
- 6TH Pick Phase Timer: 15
- Damage handicap: 100
- Friendly fire damage: 100
- Injured: 20
- Sprint: On
- Lean: On
- Death replay: Off

5.3. Meccs beállítások (B03)

- Number of Bans: 4
- Ban Timer: 20
- Number of rounds: 12
- Attacker/Defender role swap: 6
- Overtime Rounds: 3
- Overtime Score Difference: 2
- Overtime role change: 1
- Objective rotation parameter: 2
- Objective Type Rotation: Rounds Played
- Attacker unique spawn: On
- Pick Phase Timer: 15
- 6TH Pick Phase: On
- 6TH Pick Phase Timer: 15
- Damage handicap: 100
- Friendly fire damage: 100
- Injured: 20
- Sprint: On
- Lean: On
- Death replay: Off

5.4. Játékmód: TDM BOMB

- Plant duration: 7
- Defuse duration: 7
- Fuse time: 45
- Defuse Carrier Selection: On
- Preparation Phase Duration: 45
- Action Phase Duration: 180

5.5. Operátor

Iana és Oryx használata tilos!

5.6. Pályák

- Theme Park
- Oregon
- Club House
- Coastline
- Consulate
- Kafe Dostoyevsky
- Villa

5.7. Tiltott kinézetek

Az alábbi csomagokat tartalmazó kinézetek használata nem engedélyezett:

- Outbreak Collection
- Wind bastion Bundle
- Blood orchid Bundle
- Twitch & Valkyrie Elite
- Ember Rise bundle
- Seared Flats bundle
- Satellite bundle
- Wanderer Bundle
- Desolate Bundle

Amennyiben egy csapat észreveszi, hogy ellenfele egy tiltott kinézetet használ, úgy még a következő forduló előtt értesítenie kell az admin csapatot, hogy a szükséges büntetőpontok kiosztásra kerülhessenek.

6. Egyéb verseny szabályok

6.1. Verseny beállítások

Minden játékosnak kötelező követnie a megadott beállításokat. Különböző megállapodások nem engedélyezettek.

6.2. Pálya választás

6.2.1. Osztályozó kupák alatt

A pálya választása, mapveto rendszerben történik a meccs oldalon.

B01 esetén: A nagyobb kiemelt csapatnak (alacsonyabb szám az ágrajzban) kell a szervert létrehozni. A mérkőzést kötelező dedikált szerveren lejátszani. A dedikált szerver helyzetét az alapértelmezett, játék által felajánlott lehetőségben kell létrehozni (pingtől függő). Az a csapat, aki az **utolsó előtti pályát** bannolta, van joga dönteni, hogy támadó vagy védő csapatban szeretne kezdeni.

Hosszabbítás esetén az a csapat választhat oldalt aki az utolsó pályát bannolta, ennek lehetőségét a mérkőzés előtt pontosan be kell állítani.

6.2.2. Alapszakasz alatt (Bo1)

B01 esetén: A mérkőzést kötelező dedikált szerveren lejátszani, amit a caster hoz létre. A dedikált szerver helyzetét az alapértelmezett, játék által felajánlott lehetőségben kell létrehozni (pingtől függő).

Az 1-7. fordulóban az ESL meccsadatlap a bal oldalon szereplő csapat dönthet, hogy ki kezdi a mapvetot, míg a 8-14. fordulóban a jobb oldalon pozicionált csapaté a döntési jog.

Aki az **utolsó előtti pályát** bannolta annak van joga dönteni, hogy támadó vagy védő csapatban szeretne kezdeni.

6.2.3. Rájátszásban (Bo3)

Bo3 esetén a következő rendszert szükséges követni a játékosoknak:

1. mérkőzés: Csapat „A” által választott pályán, csapat „B” döntheti el hogy melyik oldalon szeretne kezdeni. Hosszabbítás esetén csapat „A” -nál a döntési jog azzal kapcsolatban hogy melyik oldalt szeretné választani.

2. mérkőzés: Csapat „B” által választott pályán, csapat „A” döntheti el, hogy melyik oldalon szeretne kezdeni. Hosszabbítás esetén csapat „B”-nél a döntési jog azzal kapcsolatban hogy melyik oldalt szeretné választani.

3. mérkőzés: Amennyiben 1:1 -es részeredmény esete áll fenn az oldalt az a csapat választhatja aki nagyobb különbséggel nyerte meg az előzőleg lejátszott pályákat. Azonos különbség esetén adminok által, véletlenszerűen lesz kisorsolva, melyik csapat választhat oldalt.

A mapvetot a magasabban seedelt, vagyis az alapszakaszban jobb eredményt elért csapat kezdheti.

6.3. Meg nem jelenés

Ha az ellenfél a párosítás meglététől számított 20 percen belül nem áll készen a mérkőzés lejátszására, akkor ezt óvást (protest) segítségével kell jelezni az adminok felé.

6.4. Feladás

Abban az esetben, ha az ellenfél úgy dönt, hogy feladja a mérkőzést, azzal lemond minden megnyerhető nyereségről és elveszíti a mérkőzést. Ha lehetséges, akkor az előző körből helyettesítjük az ellenfelével.

6.5. Óvások (Protest)

Ha egy szituáció nem dönthető el egyértelműen a szabályzat szerint, az érintett csapat azonnal megállíthatja a mérkőzést és informálhat egy admint az esetről. Ha a csapat nem állítja meg a mérkőzést és tovább játszik, azzal elfogadják a helyzetet. Ezzel a csapat elveszti az óvás jogát a meccs után. Az óvást azonnal meg kell írni, vagy figyelmen kívül lesz hagyva a szituációtól függően.

6.6. Eredmények, screenshot

Mind a két csapat felelős a megfelelő eredmény leadásáért az ESL weboldalán. Ebből adódóan, mindkét csapatnak screenshotot kell készítenie a meccs végén, ahol látható az eredmény és a scoreboard. Ezután ezt fel kell tölteni az ESL weboldalára a mérkőzéshez. Ha probléma adódik a mérkőzés alatt, kérjük nyiss egy óvást (protest), ezek után az admin csapat döntést fog hozni. A döntés lehet akár mindkét csapat kizárása is abban az esetben, ha nincs egyértelmű bizonyíték arról, hogy melyik csapat a nyertes.

Amennyiben mindkét csapat elmulasztja a screenshot feltöltését, 1-1 minor büntetőponttal büntethető mindkét fél.

6.7. Eredmény leadása

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.

Ha az egyik fél leadja az eredményt, a másik félnek 15 perce van azt elfogadni vagy óvást (protest) kezdeményezni. Az idő lejártá után a mérkőzés automatikusan zárt állapotba kerül.

6.8. Lezárt mérkőzések

A már lezárt mérkőzés zárt állapotban marad, ha az a csapat hibájából lett lezárva. A csapatok nem jogosultak óvást kezdeményezni (protest) vagy segítségkérő jegyet (support ticket) nyitni. Kivétel, ha csalás gyanújával jegyzőkönyvvel együtt (timetable) van feltételezésük. Az adminok jogosultak a mérkőzést újra nyitni bizonyos helyzetekben.

6.9. Meccs média

Minden meccs médiát (screenshotok, demók, stb.) kötelező megtartani legalább 14 napig. Általában, ezeket fel kell tölteni a mérkőzés oldalára amilyen gyorsan csak lehet. Hamis vagy manipulált meccs médiák természetesen tiltottak és jelentős büntetést vonnak maguk után. A meccs médiát kötelező olyan névvel ellátva feltölteni, melyből egyértelműen kiderül, hogy mi az valójában. Nem lehetséges óvást (protest) vagy support ticket-et kezdeményezni abban az esetben, ha a meccs médiának rossz a neve. Ettől függetlenül, ha egy admint akadályozza a munkája elvégzésében a rosszul elnevezett meccs média, akkor az büntethető.

6.10. Diszkvalifikáció

A meccset olyan hamar kell lejátszani, amilyen hamar csak lehet. (Amikor a párosítás megtörtént)

Hogy a kupa csúszásának az időtartamát a minimálisra csökkenthessük, a csapatok kizárására vonatkozó jogot az adminok fenntartják. Mindazonáltal csak súlyos eseteknél fog ilyen döntés előfordulni (pl.: ha egy csapat szándékosan akadályozza egy mérkőzés befejezését/lezárását). Kirívó esetekben az adott mérkőzésen részt vevő mindkét csapatot érintheti a kizárás.

7. Mérkőzés alatt

7.1. Játékos kiesés

Ha egy játékos a szerverről kiesik a mérkőzés alatt, akkor a kört folytatni kell a végéig. (A kör kezdete az előkészítési fázis első másodpercétől számít). A játékos bármikor vissza csatlakozhat, és ajánlott minél előbb, hogy a meccs hamarabb menjen tovább.

A mérkőzés akkor tekinthető „live-nak”, amikor az első kör elkezdődik. Legalább 4 játékosnak kell maradnia és a meccset addig kell játszani míg a győztes nem kerül ki. Ha nem lehetséges ez kapcsolati hiba miatt, akkor ez feladásként fog számítani attól a csapattól, aki nem tudja a játékosát a szerveren tartani.

Minden csapat egyszer újra hosztolhat a meccs során. Ha a probléma ismét felbukkan, akkor a játékos kiesése után, amikor már az újrahosztolás már megtörtént, akkor a csapatnak a megmaradt 4 játékosal kell folytatni. A szabállyal való visszaélés megtevesztésként lesz kezelve és büntetve lesz. Ha egy csapat elhagyja a szerveret az ellenfele és a szerveren lévő közvetítők vagy adminok informálása nélkül, akkor az a csapat feladja a mérkőzést. Minden felhasználó saját maga felelős a számítógépéért.

7.2. Újra hosztolás

A rehostra vonatkozó szabályok az alábbi pontokban vannak meghatározva, beleértve, hogy mikor van megengedve.

- Problémák a preparation fázis előtt. (játék, szoftver vagy hardver problémák)
- A játékosok nem tudnak mozogni. - rehost az első 30 másodpercében az action fázisban, ha a játékosokat nem érte sebzés.
- Játék mechanika nem működik megfelelően (lövés, újratöltés, mozgás, felszerelések stb) - rehost az első 30 másodpercében az action fázisban, ha a játékosokat nem érte sebzés.
- Disconnect/hardver/szoftver probléma - rehost a preparation fázis első 15 másodpercében
- Observer probléma - rehost az első 30 másodpercében az action fázisban, ha a játékosokat nem érte sebzés.

Minden csapat 1 rehostot tud kérni pályánként.

Abban az esetben, ha a fent említett kondíciók egyeznek, akkor a játékosoknak azonnal rehostot kell kérniük az ingame chatben a "rehost" beírásával, illetve azonnal utána indoklással. A játékosoknak mindaddig játszaniuk kell, amíg az admin, vagy a szerveren lévő observer az admin utasítására a rehostot meg nem erősíti. Ha a megerősítés megtörtént, akkor mindenkinek azonnal el kell hagynia a játékot.

Egy újra hosztolt játékban minden játékosnak ugyan azt a beállítást és picket kell alkalmaznia, mint azt tette az eredeti játékban. Minden egyéb szabályzatot illetően, ami felmerülhet és nincs leírva az előző pontban, óvást kell nyitni. Csak az admin csapat dönthet úgy, hogy a meccset 0:0-ról kell előlről elkezdni.

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

Ha egy csapat ezt egy meccs során többször megteszi, a pályát elveszíti és 3 minor büntetőpontot kap.

7.3. A szünet funkció használata

Online a szünet funkció használata nem lehetséges, így pause/szünet kérése csakis technikai esetben megengedett, ekkor rehostot kell csinálni. A technikai szünetet nyomós indokkal lehet csak megkezdni.

7.4. Szabálytalan cselekedetek

Minden olyan cselekedet, ami igazságtalan előnyhöz juttat az szabálytalan. Ebbe beleértve a bugokat, bármiféle játékhibát. Egy versenyen bugok vagy hibák használta esetén a csapat figyelmeztetésben részesül. Második alkalommal a csapat kizárásra kerül.

7.5. Spawnkilling / Spawnpeaking

Valaki azonnali megölése a spawnolás után, esélyt sem adva, hogy reagáljanak vagy arrébb mozogjanak, spawnkillként lesz kezelve és glitch/bug használataként lesz büntetve.

Valaki megölése, aki lespawnolt, arrébb mozgott vagy ráfutottak az spawnpeakingként lesz kezelve és nem lesz büntetve.

7.6. Mérkőzés elhagyása

A játékosoknak a mérkőzés vége után egészen a final scoreboard megjelenéséig kötelező bentmaradni a mérkőzés lobbiban. A mérkőzés lobbidő előtti, szándékos elhagyása 3 minor büntetőpontot von maga után.

8. Közvetítés

8.1. Observerek

Csak akkor lehetséges observer, ha mindkét csapat beleegyezik. Kivételek erre az ESL adminok és olyan emberek, akik az adminok által lettek engedélyezve (streamerek, kommentátorok). Semmilyen körülmények között nem lehet másokkal játszani, mint akiket az adminok engedélyeztek. A csapatok csak olyan observert engedjenek, fel akiben megbíznak. Nem lehetséges a meccs után ezzel kapcsolatban óvást (protest) nyitni.

9. Játékosok

9.1. Jogosultság

Bármely személy, akinek Rainbow Six Siege játékon belüli örökös kitiltása van az Ubisoft által, az nem vehet részt ESL által rendezett vagy az Ubisoft által jutalmazott versenyen. Ez az kitiltás fennáll mindaddig, míg a Ubisoft fel nem oldja a csalásért járó bant.

9.2. Követelmények

Minden játékosnak rendelkeznie kell ESL profiljához rendelt Uplay játékiókkal.

9.3. Technikai problémák

Minden játékos saját maga felelős a megfelelő internet kapcsolatért és hardware-ért. A mérkőzést nem lehet elhalasztani vagy a játékot helyettesíteni az esetben, ha ilyen technikai probléma lép fel egy játékosnál. Ha a problémából adódóan az egyik csapat nem tud 5 játékosal játszani, ez esetben a mérkőzés az ellenfél javára automatikus győzelemként lesz lezárva.

9.4. Internet

Mindenki saját maga felelős a régiójának lehető legjobb internet kapcsolatáért (ping). Valamint, minden nem szükséges programot és letöltést a mérkőzés alatt kötelező kikapcsolni. Ezért a szabály megszegéséért a csapatot ki lehet zárni a versenyről.

9.5. Magas Ping

A ping korlát ESL mérkőzéseken 150 ms. Ha egy játékosnak efeletti értéke van, az esetben először újra kell hoztolni a meccset, óvás nyitása előtt. Meg kell győződni, hogy dedikált szerver lett készítve. Ha a játékosnak továbbra is 150 feletti ping értéke van, és nem játszható le a mérkőzés probléma nélkül, akkor óvást (protestet) kell nyitni. Óvást csak abban az esetben lehet kezdeményezni, ha a játékosnak folyamatosan 150 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.

9.6. Játékos beállítások

9.6.1. Grafikus driverek, vagy hasonló eszközök

Bármilyen modifikációja vagy változtatása a játéknak külső grafikus eszközök segítségével, vagy harmadik féltől származó programokkal szigorúan tiltottak és a csalás bekezdésekben leírtak szerint büntethető.

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.

9.6.2. Egyedi Fájlok

Bármely módosítás a játékban, (például: skinek, eredményjelző, célkereszt stb.) szigorúan tiltott, valamint csak a hivatalos modellek engedélyezettek. Ha valaki egyedi fájlokkal játszik (nem modellek) vagy a játékhoz tartozó telepített fájlokat töröl, akkor az két büntetőponttal büntethető játékosonként. Ha egy játékos egyedi modellekkel játszik, akkor az 6 büntetőponttal büntethető játékosonként, ez esetben az ellenfél újrajátszást igényelhet.

10. Csapat szabályok

10.1. Csapatfelállítás

Egy csapatnak minimum 5 játékosból kell állnia, hogy versenyen tudjon részt venni. Az osztályozó kupák alatt minden csapatváltoztatást a meccsek generálása előtt kell megtenni:

Egyenes kieséses vagy vigaszágas versenyen ezt az ágrajz elkészítésekor kell.

Más játékosal és/vagy illegális beugróval játszani szigorúan tilos és büntetendő.

10.2. Beugró játékosok

Játékos csere csak a mérkőzés kezdete előtt engedélyezett. Ha a mérkőzés már elkezdődött (operátor választás) mind az öt felsorolt játékosnak részt kell vennie a mérkőzésen a végéig. Játékos csere engedélyezett Bo3 mérkőzések esetén a pályák között.

11. Büntetőpontok

Általánosságban egy játékos és a csapat maximum 6 büntetőpontot kaphat meccsenként, kivéve, ha az adott vétség nagyobb büntetéssel jár. A csapat csak egyszer kap büntetőpontot szabályszegésenként, függetlenül attól, hogy hány játékos követte el. Ha egy csapatot vagy egy játékost több szabályszegésért is megbüntetik, akkor a büntetőpontok összeadódnak.

11.1. Zárolások

Azok a játékosok, akik zárolást kapnak egy kupa alatt befejezhetik azt. Kivételek:

- Csalás
- Fake/multi account
- Nem kívánt tartalmak & Viselkedés
- Ringelés

11.2. Zárolás és büntetőpontok kijátszása

A zárolások és büntetőpontok kijátszása új csapat/felhasználó kreálásával szigorúan tiltott. Meglévő büntető pontok/zárolások át lesznek rakva. További szankciók jogát a csapattal és játékosokkal szemben ismétlődés esetén fenntartjuk.

11.3. Kupák

Nincs büntetőpont kupák esetén, csak speciális esetekben. Nem lehetséges a meccs törlése. Kupák során diszkvalifikáljuk a csapatot.

12. A bajnokságra vonatkozó plusz szabályok

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

12.1. Büntetőpontok

12.1.1. 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.

12.1.2. 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.

12.1.3. Elrendelt büntetőpontok

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

12.1.4. Liga bannok és büntetőpontok a MNEB-en kívül

Liga bannok és büntetőpontok a MNEB-en kívül nem érvényesek a MNEB-re, kivéve, ha azt csalásért adták. Más szabályszegések ringing/faking vagy inzultálás büntethető a szituációnak megfelelően.

12.2. Általános

12.2.1. 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.

12.2.2. 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.

12.2.3. 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.

12.2.4. 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.

12.2.5. Saját játék közvetítése

A saját játék közvetítése az osztályozó kupák alatt csak a MNEB által adott overlay használatával engedélyezett.

Saját játék közvetítése az osztályozó kupa utáni fázisokban lehetséges.

12.2.6. Közvetítés

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

Ha egy csapat vagy játékos megtagadja a mérkőzése közvetítését 1 major büntetőponttal büntethető és az adminisztrátorok eldönthetik, hogy a meccs újra játszásra kerüljön közvetítéssel együtt vagy sem.

12.2.7. Nick nevek

A nick nevek nem tartalmazhatnak szponzort, illetve az általános nick nevekre vonatkozó ESL szabályzás érvényes. Továbbá a játékosok által választott nicknevek és játékiók nevek nem tartalmazhatnak, vagy utalhatnak semmilyen vulgáris, politikai, vagy szexuális tartalomra.

12.2.8. Csapat név

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

12.2.9. Csapaton való változtatások

Bármilyen változtatás a csapaton csak az adminisztrátorok jóváhagyásával lehetséges.

Csapatnév, csapatlogó változtatás csak az alapszakasz előtt megrendezésre kerülő médianapig lehetséges.

12.2.10. Kezdő játékosok és csapatfelállás

A csapatok kötelesek a mérkőzések előtt 24 órával megnevezni azokat a tagokat, akik részt fognak venni a mérkőzésen. Ezt a meccs oldalon kell megtenni. Ha a 24 órán belül bármilyen változás történik, azonnal szólni kell az adminisztrátoroknak.

Ezek elmulasztása büntetéshez vezethetnek.

12.2.11. Játékos cserék, átigazolások

Új játékosok igazolására, cseréjére csak addig van lehetőség, amíg egy csapat nem kvalifikált az osztályozó kupa bármelyik állomásából az osztályozó kupa döntőjébe

A továbbjutás pillanatától a csapatnak kötelező ugyanazzal a játékoskerettel végigjátszani a szezon hátralévő összes szakaszát.

További csere/átigazolás akkor sem lehetséges, ha egy csapat az alapszakasztól kezdi meg a versenyzést, akkor előzetesen a szervezőség leadott kerettel szükséges végigjátszania a szezon hátralévő mérkőzését.

12.2.12. Csapat feloszlása, liga elhagyása

Ha egy csapat feloszlik a liga közben, 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 szezonról is kaphatnak eltiltást a játékosok a helyzetnek megfelelően.

12.2.13. Csapat pótlása

Ha egy csapat elhagyja a ligát, vagy valamilyen módon kiesik, akkor az adminisztrátorok fenntartják a jogot a csapat pótlására. Ezt a következő sorrendiség 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)

12.2.14. 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.

12.3. Meccs kezdés

12.3.1. Pontosság

Minden mérkőzésnek akkor kell elkezdődni, ahogyan az a meccs oldalon az időpont által jelölve van.

Az alapszakaszban, a meccsek mapvetőjét legkésőbb 4 órával az első mérkőzés előtt minden csapatnak el kell végezni a saját aktuális fordulójához.

A mapvetőt 1 – 7. fordulóban az ESL meccsoldalon bal oldalt pozícionált csapat, míg a 8 – 14. fordulóban a jobb oldalon szereplő csapat kezdheti. Ennek elmulasztása, vagy a megszábotott határidő átlépéséért 1 minor büntetőpont jár.

A játékosoknak (osztályozó kupa esetén) 15 perccel a meccs előtt el kell készíteniük a szervert és a lobbyba kell csatlakozniuk egymás behívásával.

Az alapszakaszban minden játékosnak a caster által készített lobbiban kell lenni a meccs oldalon kiírt időpont előtt, amennyiben az admin csapat másképp nem határoz. Esetlegesen a megelőző meccs csúszása miatt ez az időpont változhat, ezt az ESL felületén meccs chatben az admin fogja definiálni.

3 minor büntetőpont kap a csapat, ha nem jelenik meg időben a szerveren az ESL adatlapon meghatározott időben.

Ezután minden megkezdett 3 perc után 1 minor büntetőpont adható, amíg 20 perc le nem telik. Ekkor a meccset a nem megjelenő csapatnak kötelező feladnia és (no-show) nem megjeléntként lesz elkönyvelve a mérkőzés.

12.3.2. Nem megjelenés (no-show)

Amennyiben a csapat nem áll készen a kezdésre 20 perccel a meghatározott idő után, akkor nem megjeléntként tekinthetünk a csapatra. Ebben az esetben az adminisztrátorok eldöntik, hogy a későbbiekben ezt a mérkőzést újra lehet játszani vagy alapértelmezett győzelmet kell ítélni az ellenfél csapatnak.

12.4. Meccs óvás

12.4.1. Definíció

Az óvás olyan problémák megoldására szolgál, amely egy mérkőzéssel kapcsolatos, vagy annak kimenetelével végeredményével kapcsolatos. Ilyen lehet a mérkőzés előtt időpontváltoztatás kérése, vagy a mérkőzés során rossz szerver beállítások, egyéb meccs közbeni szabálytalanságok.

12.4.2. Meccs óvás szabályai

12.4.2.1. Határidő az óvásra

Legkésőbb 12 órával a mérkőzés menetrend szerinti kezdése után van lehetőség óvás nyitására.

12.4.2.2. Az 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.

12.4.2.3. Az óvásban lévő személyek

Az óvás során mindig csak egy játékos írhat, válaszolhat az óvásra csapatonként. Ennek megszegése akár 1 minor büntetőponttal is büntethető.

12.4.2.4. Az óvásban való viselkedés

Szigorúan tiltott az óvás során bármilyen nem az etikai kódex szerinti viselkedés. Ennek figyelmen kívül hagyása büntető pontokhoz vezethetnek.

12.5. Meccs mozgatás, időpontváltoztatás

Az alapszakaszban 2 lehetősége van egy csapatnak meccs mozgatásra, ekkor is csak az alábbiak figyelembevételével:

- Abban az esetben is elhasznál a kezdeményező csapat egy lehetőséget, ha mindkét fél beleegyezik.
- Az adott fordulón belül vagy a következő forduló játéknapján lévő meccsekkel lehetséges cserélni időpontokat, figyelembe véve, hogy a mozgató mérkőzések előtt 72 órával meg kell lennie a változtatásnak. Így fontos, hogy úgy kell óvást nyitni a mérkőzéshez, hogy megvan a cserélt mérkőzés és az összes féllel le van az egyeztetve.
- Tehát az óvásnak tartalmaznia kell a cserélni kívánt mérkőzés linkjét is.
- Ha egy csapat a 72 órás határidőn túl jelenti be, hogy nem tud játszani az adott mérkőzésen, úgy a csapat 1 major büntetőponttal büntethető. Ezután az admin csapat eldönti, hogy lehetséges máskor lejátszani a meccset, vagy nem megjelentként(no-show) könyvelik el a mérkőzést.

12.6. 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

12.7. Büntetőpont katalógus

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

Szabályszegés	Büntetőpontok száma
Általános	
Nem jelent meg	Csapat: 3; Játékos: 2
Játékos jogtalan szerepeltetése	
Eltiltott játékos	Játékos / Csapat: 6
Nem regisztrált játékos	Játékos / Csapat: 3
Beugró/Hamis játékos	Játékos / Csapat: 6
Rossz játékiók használata	Játékos / Csapat: 3
Regisztrált játékiók nélküli versenyzés	Játékos / Csapat: 3
Sportszerűtlen viselkedés	
Több/Hamis játékiók	Figyelmeztetés / 1-3 büntető pont
Ország/nemzetiség meghamisítása	Figyelmeztetés / 1 / 2 / 3 büntető pont
Admin szándékos megfélemlítése	Játékos / Csapat: 1 - 4
Hamis eredmény leadása	Játékos / Csapat: 4
Hamis mérkőzéssel kapcsolatos bizonyíték feltöltése	Játékos / Csapat: 6
Mérkőzés eredményének megbeszélése (matchfix)	Játékos / Csapat: 6
Csalásért	Játékos : 12 / Csapat: 6

Mérkőzéssel kapcsolatos bizonyítékok	
Hiányzó képernyőmentés	Játékos / Csapat: 1

Hiányzó mérkőzés bizonyíték csalás gyanúja mellett	Játékos / Csapat: 6 és mérkőzés törlése
Sportszerűtlen viselkedés	
Bug kihasználása	Játékos / Csapat: Alkalmanként 2
Self-Kills	Játékos / Csapat: Meccsenként 2
Ország meghamisítása ESL adatlapon	Játékos / Csapat: 2
Egyéb	Játékos / Csapat: Maximum 4