



CEE Champions 2022

Counter-Strike: Global Offensive

Magyar nyelvű játékspecifikus szabályzat

Általános információk	2
Alapszabályok	2
Szabályváltozások	2
Szabályzat érvényessége	2
FaceIT	2
Általános	2
Anti-cheat	3
A versenystruktúra	3
Selejtezők	3
Csoportkör	3
Sorsolás	3
Rájátszás	3
Mérkőzések	4
Versenypályák	4
Best-of-One (BO1)	4
Best-of-Three (BO3)	4
Mérkőzés beállítások	5
Overtime	5
Overtime szerver beállítások	5
Játékszerver	5
Ingame chat	5
Részvételi feltételek	6
Nemzetiségi szabályok	6
Életkor	6
Csapatkompozíció	6
Csapaton belüli változások	6
Eltiltott játékosok	6
Diszkvalifikáció	6
Büntetés csalásért	7
Dopping	7

Nicknevek	7
Fair-play	7
Játékos átigazolás	7
Csapatkapitányok elérhetősége	8
Élő közvetítés	8
6.1. Általános szabályzat	8
6.2. Point-of-View (POV) közvetítés	8
Szünet kérés	8
Technikai időkérés	8
Taktikai időkérés	8
Admin általi időkérés	8
Bugok és glitchek szándékos használata	9
Elérhetőség	9

1. Általános információk

A csapat és játékos nevek nem tartalmazhatnak társadalmilag elfogadhatatlan és tiszteletlen szavakat angolul vagy bármely más nyelven.

Minden csapat és játékos vállalja, hogy megfelelően és tisztelettel viselkedik a többi csapattal és játékosokkal, a nézőkkel, a közvetítő csapattal és a versenybírókkal. A problémákkal kapcsolatos kommunikáció a verseny tisztviselőivel és adminisztrátoraival szigorúan bizalmas. Az ilyen anyagok közzététele tilos a versenyigazgatók írásbeli hozzájárulása nélkül. A játékos vagy bármely más csapattag sem közvetlenül, sem közvetve nem vehet részt fogadásban vagy szerencsejátékban a **CEE Champions** bajnokság során.

1.1. Alapszabályok

A CEE Champions 2022-es versenyére az ebben a dokumentumban foglalt játékspecifikus szabályzaton felül a HUNESZ (Magyar E-sport Szövetség) általános szabályzatai érvényesek.

- [A Magyar E-sport Szövetség Versenyszabályzata](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség Fegyelmi szabályzata](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség Etika Kódexe](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség Etikai és gyermekvédelmi szabályzata](#)

Megtalálhatóak: <https://hunesz.hu>

1.2. Szabályváltozások

A CEE Champions szervezői csapata fenntartja a jogot arra, hogy ezen szabálykönyvet értesítés nélkül helyesbítse, módosítsa, vagy annak bizonyos pontjait eltörölje. Ezen felül szintén a CEE Champions szervezői csapata szintén fenntartja a jogot arra, hogy a szabályzatban nem kifejtett pontokkal kapcsolatban a fair-play és a sportszerűség szellemében döntsön.

1.3. Szabályzat érvényessége

Amennyiben ezen szabálykönyv valamely része helytelen, jogtalan, vagy nem betartható úgy az nem befolyásolja a szabálykönyv többi pontjának betarthatóságát.

2. FaceIT

2.1. Általános

A nyílt és zárt selejtező fő mérkőzése a faceit.com platformon kerülnek lebonyolításra.

2.2. Anti-cheat

Minden játékosnak szükséges futtatni a versenyplatform által biztosított Anti-Cheat programot. Azon játékosok, akik technikai problémák miatt nem tudják futtatni ezen alkalmazásokat, nem vehetnek részt a versenyen.

3. A versenystruktúra

3.1. Selejtezők

A játékosoknak legelőször a nyílt és a zárt selejtező során kell bizonyítaniuk a továbbjutás érdekében.

Első szakasz - nyílt selejtező: egyenes ágas (Single-Elimination) rendszerben fog megtörténni két különböző alkalommal. Versenyenként az első 4 helyezett jut tovább a zárt selejtezőbe.

Első nyílt selejtező - április 19.:

<https://www.faceit.com/en/championship/9e8f93b2-c052-4510-b74e-af6e66c92f90/CEE%20Champions%202022%20-%20First%20Hungarian%20Qualifier>

Második nyílt selejtező - április 21.:

<https://www.faceit.com/en/championship/b04b0a8d-f653-4555-8db2-ae4b93acc28d/CEE%20Champions%202022%20-%20Second%20Hungarian%20Qualifier>

Második szakasz - zárt selejtező: Double elimination rendszerben fog zajlani. A nyílt selejtezőből továbbjutott 8 csapat fog összecsapni a továbbjutásért. A döntő mérkőzés BO3 formátumban fog lezajlani.

3.2. Csoportkör

A verseny ezen szakasza Double-elimination formátumban fog zajlani, ahol minden csoportban 4 csapat lesz megtalálható. Minden csapat közül pedig a TOP2 csapat jut tovább a rájátszásba.

Minden csoport különböző napokon fog megtörténni BO1 formátumban. Az időpontokkal kapcsolatban a versenybírók felveszik majd a kapcsolatot a játékosokkal.

3.2.1. Sorsolás

A csoportkörben a sorsolás véletlenszerűen történik. Ha a csoportba ugyanabból a helyi selejtezőből két csapatot vonnak össze a sorsolást érvénytelenítik és addig ismétlik, amíg egy másik ország csapatát sorsolják ki.

3.3. Rájátszás

A rájátszás BO3-as formátumban fog zajlani egyenes ágas (Single-Elimination) módon. A verseny a rájátszás döntőjével végződik, ahol lejátszásra kerül a harmadik helyért folyó mérkőzés is.

További információkról a versenybírók tájékoztatást adnak az adott versenyszakasz megkezdése előtt.

4. Mérkőzések

4.1. Versenypályák

A CEE Champions különböző állomásai az aktuális versenypályákon kerülnek megrendezésre (Valve Active Duty Map Group), ami jelenleg a következő pályákat tartalmazza:

- Mirage (de_mirage)
- Nuke (de_nuke)
- Overpass (de_overpass)
- Ancient (de_ancient)
- Vertigo (de_vertigo)
- Dust2 (de_dust2)
- Inferno (de_inferno)

4.2. Best-of-One (BO1)

Bo1 rendszerben a következő mapveto rendszer kerül alkalmazásra. A tiltás kezdésének lehetősége mindig a platform által véletlenszerűen kerül eldöntésre.

- “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

4.3. Best-of-Three (BO3)

BO3-as mérkőzések esetén a mapveto a FaceIT rendszerében kerül lebonyolításra. A tiltás kezdésének lehetősége mindig a platform által véletlenszerűen kerül eldöntésre.

- “A” csapat eltávolít egy pályát
- “B” csapat eltávolít egy pályát
- “A” csapat választ (1. pálya)
- “B” csapat választ (2.pálya)
- “A” csapat eltávolít egy pályát
- “B” csapat eltávolít egy pályát

Az utolsó nem választott lesz – szükség esetén – a 3. pálya.

4.4. Mérkőzés beállítások

A következő szerver beállítások lesznek alkalmazva:

mp_startmoney 800

mp_roundtime 1.55

mp_freezetime 15

mp_maxrounds 30

mp_c4timer 40

sv_pausable 1

ammo_grenade_limit_default 1

ammo_grenade_limit_flashbang 2

ammo_grenade_limit_total 4

4.5. Overtime

Döntetlen állás után kötelező a hosszabbítás. A rájátszásban döntetlen esetén 6 kör hosszabbítás következik \$12.500 kezdőpénzzel. A

hosszabbítást mindkét fél azon az oldalon kezdi, ahol befejezte a mérkőzés második felét. Ha a hosszabbítás során is döntetlen alakul ki, a továbbiak folyamán is MR6-as hosszabbítás következik \$12.500 kezdőpénzzel és addig tart az adott mérkőzés, amíg az egyik fél el nem éri a három darab nyert kört egy hosszabbításban.

4.5.1. Overtime szerver beállítások

mp_maxrounds 6

mp_startmoney 12500

4.6. Játékszerver

Az online szakasz mérkőzései a versenyplatform (FaceIT) által biztosított szervereken kerülnek megrendezésre. A játékkörnyezet (pl.: szerverminőség, ping) és a többi játékspecifikus elem helyes működése (bugok betöltésnél, használatos skinek) ellenőrzése a csapatok felelőssége, amit még a mérkőzés indulása előtt szükséges megtenni. Amennyiben a mérkőzés elindul, úgy az azt jelenti, hogy mindkét csapat beleegyezett az aktuálisan rendelkezésre álló kondíciókba.

4.7. Ingame chat

A játékszerveren folytatott kommunikáció kizárólag az adott mérkőzéshez szorosan köthető témákban engedélyezett.

5. Részvételi feltételek

5.1. Nemzetiségi szabályok

A kezdőfelállásban az öt (5) játékosból, legalább három (3) játékosnak szükséges magyar állampolgársággal rendelkezni, két (2) külföldi játékos szerepeltetése megengedett amennyiben Európában tartózkodnak. A teljes játékoskeretben maximum 2 külföldi játékos regisztrációja lehetséges.

5.2. Életkor

A versenyen csak 16. életévüket betöltött játékosok vehetnek részt.

5.3. Csapatkompozíció

A játékosállományt egy csapatban maximum 7 fő alkothatja, 5 kezdőjátékos és 2 csere. Ezen felül egy coach is a keretben lehet, viszont Ő nem léphet pályára, mint cserejátékos.

5.4. Csapaton belüli változások

Bármilyen csapaton való változtatást először a versenybíróknak szükséges engedélyezni. Ezen változtatások kiterjedhetnek:

- Játékoscserére
- Csapatnév változtatásra
- Nicknév változtatásra

5.5. Eltiltott játékosok

A CEE különböző szakaszain nem vehet részt olyan játékos, aki eltiltással rendelkezik bármely versenyplatformon (ESEA, FaceIT).

Azon játékosok, akik a Steam platformján VAC kitiltással rendelkeznek ugyancsak nem vehetnek részt a versenyen.

A versenyplatform által kiosztott eltiltások/bannok/profilitörölések felülírják a versenyszabályzatot és akkor is vonatkoznak a játékosra, ha azt nem a CEE-hez köthető esemény végett kapta.

5.5.1. Diszkvalifikáció

A versenyből való kizárás a legsúlyosabb szabályszegések esetében fog megtörténni. Amennyiben egy résztvevő kizárásra kerül a versenyből, úgy az addig megszerzett teljes nyereség összegét elveszti és legalább a verseny végéig kizárásra kerül abból.

5.5.1.1. Büntetés csalásért

Amikor csalás ténye bizonyítást nyer a CEE Champions versenyen, a meccs(ek) eredménye(i) semmisnek lesznek tekintve. A játékos diszkvalifikálva lesz.

5.5.2. Dopping

- Tesztelés megtagadása: A tesztelés megtagadása doppingvétségnek minősül. A CEE Champions különböző állomásain az Esports Integrity Coalition (ESIC) által nyilvántartott és listázott anyagok használata szigorúan tilos. A lista ezen a linken elérhető.
- Orvos által felírt gyógyszerek: Amennyiben a játékosnak orvos által felírt gyógyszert szükséges szednie melynek hatóanyagai a WADA lista szerinti tiltott hatóanyagokat tartalmazzak, úgy ennek tényét verseny kezdete előtt ezt a versenybíróknak szükséges bemutatni.

- Doppingvétség általi büntetés: Enyhe szabályszegés esetében figyelmeztetés és minor büntetőpont szabható ki. Súlyos szabályszegés esetén (Pl. Adderral sorozatos, bizonyított használata) az összes mérkőzés/eredmény mely bizonyítottan doppingszer hatása alatt lett lejátszva teljes eltörlésre kerül. Ezen felül 1 és 2 év közötti eltiltást, a teljes versenynyeremény elvesztését, és a versenyből való kizárást vonja maga után.

5.5.3. Nicknevek

A játékos becenevei nem tartalmazhatnak semmi vulgáris, rasszista vagy a gyűlöletbeszéd más formáját. A játékosok súlyos büntetésre számíthatnak az említett becenevek használatáért, ami a versenyből való kizáráshoz vezethet.

5.5.4. Fair-play

Minden játékosnak szükséges a fair play elvét követnie, miszerint semmilyen mérgező vagy sportszerűtlen viselkedést nem tanusíthat. A gyűlöletbeszéd a mérkőzések során szigorúan tilos, és a versenyből való kizáráshoz vezethet.

5.6. Játékos átigazolás

A versenyen való részvétel során a játékosok nem csatlakozhatnak egyszerre két különböző csapathoz még akkor sem, ha már korábban kiestek a nemzeti selejtezőről, azonban átigazolhatnak más csapatba, mint beugró játékos.

5.7. Csapatkapitányok elérhetősége

A verseny során minden csapatkapitánynak szükséges felcsatlakoznia a hivatalos CEE Champions Discord szerverre, ahol a versenybírók segítséget tudnak nyújtani a mérkőzések során.

A Discord elérhetősége: 8. szabályzati pont

6. Élő közvetítés

6.1. Általános szabályzat

A globális szervezők engedélye nélkül tilos a CEE mérkőzések közvetítése.

A kiválasztott mérkőzéseket élőben közvetítik a hivatalos csatornán. Semmilyen POV stream nem engedélyezett a verseny bármely szakasza során.

A kiválasztott csapatok a meccskezdés időpontjától számított 30 perccel előtte kezdésre készen kell állniuk.

6.2. Point-of-View (POV) közvetítés

A 6.1. szabály pontosan leírja, hogy csak a hivatalos közvetítők (például Esport1, CEE Champions) jogosultak a közvetítések indítására.

7. Szünet kérés

7.1. Technikai időkérés

Ha egy játékosnak technikai problémája akad, akkor ő vagy csapata használhatja a szünet funkciót. A játékosok kérhetnek technikai időtállépést, ha felveszik a kapcsolatot egy versenybíróval a technikai időtállépés miatt.

Technikai szünet alatt tilos a játékosok és az edzők közötti szöveges és hangos kommunikáció.

7.2. Taktikai időkérés

Minden csapat 60 másodperces taktikai szünetet kérhet pályánként legfeljebb négy alkalommal. A csapatok mind a négy időtállépést egyszerre is igénybe vehetik, ha mindegyiket külön hívják amikor az előző időtállépés lejárt. A csapatok nem kapnak további időkérést a hosszabbításban, de a játékosok a fel nem használt időkéreseket továbbra is használhatják a hosszabbításban.

7.3. Admin általi időkérés

Az versenybíró megállíthatja a játékot, amikor szükséges. Ha valamilyen oknál fogva a játékosok által kérhető időkérés nem működik, a csapat valamelyik tagjának értesítenie kell a versenybíró, aki a játékot manuálisan szüneteltetni tudja.

8. Bugok és glitchek szándékos használata

A bugok, glitchek, játékhibák szándékos kihasználása szigorúan tiltott. A versenybírói csapat döntése, hogy a használt bugnak volt-e tényleges hatása a mérkőzés végeredményére, vagyis hogy ebből fakadóan körlevonást, alapértelmezett győzelmet ítél oda az ellenfélnek, vagy kényszeríti a mérkőzés újrajátszását. A következő bugok használata szigorúan tilos:

- Olyan helyre tenni a bombát, amelyet az ellenfél nem érhet el valamilyen módon szigorúan tilos. Szintén tiltott úgy elhelyezni a bombát, hogy annak "pittyegését" senki ne halhassa. Azon helyek, amelyek egy csapattárs segítségével elérhetőek, engedélyezve vannak.
- Az elérhetetlen helyekre való felmászáshoz, a csapattársak segítségével engedélyezett. Mindazonáltal tiltott bármiféle textúrabug kihasználása

előny szerzés céljából. Minden egyéb ismert bug ('sharking', 'pixelwalking', 'sky walking', 'map swimming') kihasználása előny szerzés céljából szintén tiltott.

- Mindenfajta falon, plafonon, földön, láthatatlan felületeken keresztüli boostolás, valamint a 'sky walking', a 'map swimming', 'floating' 'sharking' cselekvések tiltottak a versenyeken. Kifejezetten javasolt a versenybírókkal való konzultáció azzal kapcsolatban, hogy egy adott bug, vagy glitch tiltottnak számít-e. A következő bugok használata engedélyezett :

- Bomba hatástalanítása falon keresztül
- "Surfing" csöveken

9. Elérhetőség

HUNESZ Intercom Discord: Elsődlegesen a selejtezők alatt használatos játékos és versenybíró közötti direkt segítségnyújtás céljából, illetve később az alapszakaszba jutott csapatokkal fontosabb mérkőzés előtti folyamatok lekommunikálása. Elérhető: <https://discord.gg/QFXJsD9A>