



***Counter-Strike: Global Offensive -Világbajnoki Nemzeti
Válogató***

Játékspecifikus szabályzat

Tartalomjegyzék

Kiemelt szabályok	4
1.1 Alapszabályzatok	4
1.2 Életkor	4
1.3 Nemzetiségi szabályok	4
1.4 Csapattagok száma a válogató szakasz alatt	4
1.5 Eltiltások	4
1.6 Játékiók használata	5
1.7 Anti-cheat	5
1.8 Azonosítás	5
1.9 Kommunikációs csatornák	5
1.10 További megkötések	5
2. Verseny lebonyolítása	5
2.1 Kiválasztási rendszer	5
2.1.1 Nyílt válogatók formátuma és időpontjai	5
2.1.2 Kiemelések	7
2.1.3 Mapveto rendszer (B01)	7
2.1.4 Mapveto rendszer (B03)	7
2.2 Továbbjutás	7
2.3 Zárt szakasz	7
2.3.1 Zárt szakasz sorsolása	7
2.3.2 Zárt szakasz időpontja	8
2.3.3 Zárt szakasz ütemezése	8
2.3.4 Halasztás	8
2.3.5 Feladás	8
2.3.6 Fordulók lebonyolítása (Bo1)	8
2.3.7 Fordulók lebonyolítása (Bo3)	8
2.3.8 Fordulók lebonyolítása (Bo5)	8
2.3.9 Zárt szakasz díjazása	9
3. Játékoskeret/Átigazolásra vonatkozó szabályozások	9
3.1 Nyílt szakasz előtt	9
3.1.1 I. Nyílt szakasz után	9
3.1.2 II. Nyílt szakasz után	9
3.2. Zárt szakasz alatt	10
3.2.1 Zárt szakasz döntője alatt	10
4. Játékspecifikus beállítások	10
4.1 Mappool	10
4.2 Szerver beállítások	10
5. Játékosok beállításai	10
5.1 Szabályellenes szkriptek	10
5.2 Játékon belüli overlayek	11
5.3 Játékos kinézetek	11
5.4 Egyedi fájlok	11
5.5 Illegális szoftvers és hardveres eszközök	11
5.6 Színmélység	11
5.7 A config mappa tartalma	11
5.8 Szabálytalan grafikai beállítások	12
6. Bugok és tiltott cselekvések	12
6.1 A bomba	12
6.2 Mászás és egyéb map bugok	12
6.3 Boostolás, sky walking, sharking	12
6.4 Gránátok	12
6.5 Öngyilkosságok	12
6.6 Egyéb	12
7. Mérkőzéssel kapcsolatos szabályok	12
7.1 Mérkőzés előtt	12
7.1.1 Nicknév és klánjelzés	12

7.1.2 Admin hívása (Call Admin)	13
7.1.3 Pontosság nyílt szakasz alatt	13
7.1.4 Nem megjelenés nyílt szakasz alatt (noshow)	13
7.1.5 Játékosok száma	13
7.1.6 Bemelegítés	13
7.1.7 Edző mód	13
7.2 Mérkőzés alatt	14
7.2.1 Oldalválasztás	14
7.2.2 Játékos kiesés	14
7.2.3 Játékmegszakítások	14
7.2.4 A szünet funkció használata	15
7.2.5 Hosszabbítás esetén	15
7.2.6 Mérkőzés elhagyása	15
7.2.7 Diszkvalifikáció nyílt szakasz alatt	15
7.2.8 Meccs mozgatás, időpontváltoztatás	15
7.2.9 Mérkőzés megszakítása	15
7.3 Mérkőzés után	16
7.3.1 Meccs óvás	16
7.3.2 Óváshoz való jog	16
7.3.3 Határidő az óvásra	16
7.3.4 Az óvás tartalma	16
7.3.5 Az óvásban lévő személyek	16
7.3.6 Kommunikáció a versenyadminnal	16
7.3.7 Kizárások	16
7.3.8 Kizárások lehetséges okai	17
8. Egyéb szabályok/kiegészítések	17
8.1 A szabályzat érvényessége	17
8.2 Bizalmasság, titoktartás	17
8.3 Elérhetőség	17
8.4 Csapaton való változtatások	17
8.5 Kezdő játékosok és csapatfelállítás	17
9. Játékosok technikai felkészültsége	18
9.1 Technikai problémák	18
9.2 Nicknév, klánjelzés, játékiók neve	18
9.3 Több felhasználói fiók	18
9.4 Profilon való változtatás	18
10. Csapatra vonatkozó extra szabályozások	18
10.1 Csapat feloszlása, liga elhagyása	18
10.2 Csapat pótlása	18
10.3 Pótló csapat	18
10.4 Csapat név	19
11. Közvetítés	19
11.1 Közvetítés	19
11.2 Közvetítés megtagadása	19
11.3 Késleltetés használata	19
12. Nyeremény	19
13. Változáskövetés	19

Kiemelt szabályok

1.1 Alapszabályzatok

A **Counter Strike: Global Offensive - Nemzeti válogatóra** (továbbiakban: verseny, válogató) 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 Szövetség Etikai és gyermekvédelmi szabályzata](#)
- [A Nemzetközi Esport Szövetség Nemzeti Selejtező Versenyszabályzata](#)

Megtalálhatóak: <https://hunesz.hu>

Ezen kívül jelen szabálykönyv a nemzeti válogatókra vonatkozik, annak tartalma olyan szabályzati pontokban amire vonatkozóan a világszövetségtől nem érkezett egyértelmű iránymutatás, eltérhet a verseny későbbi szakaszaiban (pl. regionális döntő) követendőtől.

1.2 Életkor

A verseny különböző szakaszain csak 16. életévüket betöltött személyek vehetnek részt.

1.3 Nemzetiségi szabályok

A játékoskeretben csak magyar állampolgárok szerepelhetnek.

Magyar játékosnak számít minden olyan személy, aki rendelkezik magyar, vagy kettős állampolgársággal és azt a hatályos dokumentumokkal igazolni tudja.

1.4 Csapattagok száma a válogató szakasz alatt

Megnevezett csapattagok (kezdő és cserejátékos) maximális száma egy adott csapaton belül: 7 fő

1.5 Eltiltások

- a) A verseny különböző szakaszain nem vehet részt olyan játékos, aki a fő platformok egyikén bármelyik hozzá köthető fiókon csalásért aktív bannal rendelkezik. A fő platformok a következők: ESL, ESEA, FaceIT, Steam (1 év). A Steam profilon feltüntetett játékeltiltás, vagy csalásért kapott VAC ban egyazon kategóriába tartozik, tehát teljesen mindegy a játékos milyen játékból kapta azt, ugyanúgy nem vehet részt a versenyen amennyiben az 1 éven belül történt.
- b) A versenyplatform által kiosztott eltiltások/bannok/profilitörölések felülírják a versenyszabályzatot és akkor is vonatkoznak a játékosra, ha azt nem a CS:GO válogatóhoz köthető esemény végett kapta.
- c) A versenyre érvényes a Magyar E-sport Büntetőpont Kódexe, ami alapján a játékos a Fegyelmi szabályzatban megfogalmazott sorozatos szabályszegésekért bizonyos számú mérkőzésről eltiltásban részesülhet.

1.6 Játékfiók használata

Minden játékos köteles összekötni a FaceIT profilját a Steam fiókjával. Ha egy játékos hiányzó, vagy rosszul megadott SteamID-t kötött össze a FaceIT profiljával, azt köteles javítani. Az első ilyen esetben a játékos figyelmeztetésben részesül, a későbbiekben amennyiben ez megismétlődik a csapat akár diszkvalifikálásra is kerülhet.

1.7 Anti-cheat

Minden résztvevő játékosnak futtatnia kell a FacelT Anti Cheat klienst, enélkül a felcsatlakozás a szerverre technikailag nem lehetséges. Az a játékos, aki egyéni technikai probléma miatt nem képes ennek a futtatására nem vehet részt a versenyen.

1.8 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.

1.9 Kommunikációs csatornák

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: teamhungary@hunesz.hu
- **HUNESZ Intercom Discord:** A válogató alatt használatos játékos és versenybíró közötti direkt segítségnyújtás céljából, illetve később az alapszakaszba jutott csapatokkal fontosabb mérkőzés előtti folyamatok lekommunikálására. Elérhető: <https://discord.gg/qs5SpNSSdC>
- **FacelT versenyplatform:** A válogatók alatt a csapatok közötti direkt kommunikációra ad lehetőséget.

1.10 További megkötések

A versenyen nem vehetnek részt indulóként 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 Kiválasztási rendszer

A teljes lebonyolítás két nyílt selejtezőből és egy zárt nemzeti döntőből áll. A zárt nemzeti döntő győztese képviseli Magyarországot a Világbajnokság európai regionális selejtezőjén.

2.1.1 Nyílt válogatók formátuma és időpontjai

A nyílt válogatók a nevező csapatok számától függően vagy egyenes ágas vagy vigaszágas formátumban kerülnek megrendezésre Bo1 vagy Bo3 meccsekkel.

IESF WEC 2023 - Counter-Strike: Global Offensive Nemzeti Válogató Verseny					
Fázis	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Esemény
0-8 CSAPAT – DOUBLE ELIMINATION					
Felső ág					

1. kör	14:00:00	00:50:00	14:50:00	Bo1	TOP8
2. kör	14:50:00	00:50:00	15:40:00	Bo1	TOP4
3. kör	15:40:00	00:50:00	16:30:00	Bo1	Felsőági döntő
Alsó ág					
1. kör	14:50:00	00:50:00	15:40:00	Bo1	TOP4
2. kör	15:40:00	00:50:00	16:30:00	Bo1	TOP4
3. kör	16:30:00	00:50:00	17:20:00	Bo1	TOP2
4. kör	17:20:00	00:50:00	18:10:00	Bo1	Alsóági döntő
Nagydöntő					
4. kör	18:10:00	2:30:00	20:40:00	Bo3 (mapelőny)	Nagydöntő
9-16 CSAPAT – SINGLE ELIMINATION					
1. kör	14:00:00	00:50:00	14:50:00	Bo1	TOP16
2. kör	14:50:00	00:50:00	15:40:00	Bo1	TOP8
3. kör	15:40:00	00:50:00	16:30:00	Bo1	TOP4
4. kör	16:30:00	2:30:00	19:00:00	Bo3	Döntő
17-32 CSAPAT – SINGLE ELIMINATION					
1. kör	14:00:00	00:50:00	14:50:00	Bo1	TOP32
2. kör	14:50:00	00:50:00	15:40:00	Bo1	TOP16
3. kör	15:40:00	00:50:00	16:30:00	Bo1	TOP8
4. kör	16:30:00	00:50:00	17:20:00	Bo1	TOP4
5. kör	17:20:00	2:30:00	19:50:00	Bo3	Döntő

Válogatók kezdete:

- 2023. március 12. – 14:00
- 2023. március 19. – 14:00

2.1.2 Kiemelések

A FacelT a csapat ELO-szint alapján a legerősebb-leggyengébb elven sorsolja össze a párosításokat. Ha a rendszer a szintek alapján nem tudja besorolni a csapatokat, onnantól a fennmaradó csapatokat véletlenszerűen sorsolja össze.

2.1.3 Mapveto rendszer (BO1)

Bo1 rendszerben a következő mapveto rendszer kerül alkalmazásra. A tiltást, mindig a meccsadatlapon bal oldalon szereplő csapat kezdheti el (az, hogy melyik csapat kezd a bal oldalon mindig véletlenszerűen sorsolja a platform) a következő rendszerben:

- "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 fennmaradt pályán szükséges játszani. Késkörrel dől el az oldal.

2.1.4 Mapveto rendszer (BO3)

BO3-as mérkőzések esetén a mapveto a FacelT rendszerében kerül lebonyolításra. A pályaválasztást/tiltást mindig a meccsadatlapon bal oldalon szereplő csapat kezdheti el (az, hogy melyik csapat kezd a bal oldalon mindig véletlenszerűen sorsolja a platform) a következő rendszerben:

- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat választ (1. pálya), B csapat választ oldalt
- "B" csapat választ (2. pálya), A csapat választ oldalt
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- Az utolsó nem választott lesz – szükség esetén – a 3. pálya, késkörrel dől el az oldal

2.2 Továbbjutás

A nyílt selejtezők győztes csapatai kvalifikálják magukat a zárt nemzeti válogató döntőjébe.

2.3 Zárt szakasz

A zárt nemzeti válogató döntőben 4 csapat vesz részt (2 meghívott és 2 kvalifikált), alsó-felső ágas rendszerben (Double Elimination).

2.3.1 Zárt szakasz sorsolása

A zárt szakasz sorsolása a bejutott és a meghívott csapatokból áll össze. A két meghívott csapat adja az 1. és 2. seedet, a nyílt válogató 1. selejtezőjéből kvalifikált csapat adja meg a 3. seedet, míg a 2. nyílt válogatóból bejutó rendelkezik majd a 4. seeddel.

Ebből kifolyólag az első fordulóban a következő párosítások fognak kialakulni:

- 1. seed vs 4. seed
- 2. seed vs 3. seed

2.3.2 Zárt szakasz időpontja

Zárt szakasz kezdete:

- 2023.03.27. 18:00
- 2023.03.28. 18:00

2.3.3 Zárt szakasz ütemezése

IESF WEC 2023 - Counter-Strike: Global offensive Nemzeti Döntő					
Dátum	Kezdés	Formátum	Csapat	Csapat	Fázis
2023.03.27.	18:00	Bo3	Team #1	Team #4	Felső ág - TOP4
	18:00	Bo3	Team #2	Team #3	
	20:30	Bo3	Elődöntő #1 győztes	Elődöntő #2 győztes	Felső ág - döntő
	20:30	Bo3	Elődöntő #1 vesztes	Elődöntő #2 vesztes	Alsó ág - elődöntő
2023.03.28.	18:00	Bo3	Felső ág döntő vesztes	Alsó ág elődöntő győztes	Alsó ág - döntő
	20:30	Bo5	Felső ág döntő győztes	Alsó ág döntő győztes	Végső döntő

2.3.4 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.

2.3.5 Feladás

A verseny bármely szakasza során a mérkőzések feladása a versenyből való kizárást vonja maga után.

2.3.6 Fordulók lebonyolítása (Bo1)

Lásd 2.1.3

2.3.7 Fordulók lebonyolítása (Bo3)

Lásd 2.1.4

2.3.8 Fordulók lebonyolítása (Bo5)

- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat választ (1. pálya), B csapat választ oldalt
- "B" csapat választ (2. pálya), A csapat választ oldalt
- "A" csapat választ (3. pálya), B csapat választ oldalt

- "B" csapat választ (4. pálya), A csapat választ oldalt
- Az utolsó nem választott pálya lesz az előnyből származó pálya

2.3.9 Zárt szakasz díjazása

A zárt szakasz győztes csapata képviseli Magyarországot az IeSF által rendezett világbajnokság (IESF WEC 2023) európai regionális selejtezőjébe.

3. Játékoskeret/Átigazolásra vonatkozó szabályozások

Általánosságban kijelenthető, hogy a játékosmozgás alapfeltétele, hogy az eredeti (amivel a nyílt szakaszból továbbjutott a zártba) játékoskeretből a kezdőcsapatban legalább 3 játékosnak szükséges szerepelnie.

3.1 Nyílt szakasz előtt

Amennyiben egy csapat leadja a nevezését, úgy a verseny kezdetéig a következő kritériumokkal változtathat keretet:

- Nyílt válogatón résztvevő csapatnak nem lehet tagja olyan játékos, aki már továbbjutott/meghívásra került a verseny következő szakaszába.
- A használatos versenyplatformon adott kupán belül egy játékos csak és kizárólag egy csapatban lehet regisztrálva, és egy csapatban kezdheti meg a versenyzést.

3.1.1 I. Nyílt szakasz után

- Kiesés esetén: Amennyiben a csapat amiben a játékos szerepelt nem szerzett továbbjutást érő helyet, úgy a következő válogatóra szabadon választhat/indíthat csapatot.
- Továbbjutás esetén: Ha a csapat továbbjut a zárt szakaszba 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 a nyílt válogatón már pályára lépett játékosait nem cserélheti le.
- Az a játékos, aki egy adott csapat tagjaként jutott tovább, kötelező jelleggel ugyanazzal a csapattal kell maradnia (kivételt képezhet ezalól, ha a játékos csak a csapat tagja, de nem lépett pályára), 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.)

3.1.2 II. Nyílt szakasz 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 válogató versenyen)

Játékoscserére nincs lehetőség.

3.2. Zárt szakasz alatt

A zárt nemzeti döntő 1. és 2. napja között játékosmozgásra nincs lehetőség. Csak a játékoskeretben megnevezett játékosok szerepelhetnek.

3.2.1 Zárt szakasz döntője alatt

A zárt szakasz döntője alatt (Bo3), játékos már nem cserélhető. Az a lineup, aki a végső mérkőzés 1. pályája előtt feláll kell legyen a végleges, amely győzelem esetén a Magyar Nemzeti Válogatott lesz.

4. Játékspecifikus beállítások

4.1 Mappool

A verseny az aktuális kompetitív mappool (Valve Active Duty Map Group) használatával fog zajlani, mely a következő pályákat tartalmazza:

- Anubis (de_anubis)
- Inferno (de_inferno)
- Mirage (de_mirage)
- Nuke (de_nuke)
- Overpass (de_overpass)
- Ancient (de_ancient)
- Vertigo (de_vertigo)

4.2 Szerver beállítások

A FacelT szerverek a következő alapértelmezett beállításokkal futnak:

- Rounds: Best out of 30 (mp_maxrounds 30)
- Round time: 1 minute 55 seconds (mp_roundtime 1.92)
- Start money: \$800 (mp_startmoney 800)
- Freeze time: 20 seconds (mp_freezetime 15)
- Buy time: 20 seconds (mp_buytime 20)
- Bomb timer: 40 seconds (mp_c4timer 40)
- Overtime rounds: Best out of 6 (mp_overtime_maxrounds 6)
- Overtime start money: \$12,500 (mp_overtime_startmoney 12500)
- Round restart delay: 7 seconds (mp_round_restart_delay 7)
- Prohibited items: none (mp_items_prohibited "")

5. Játékosok beállításai

A CS:GO válogató versenyen résztvevő játékosokra a következő szabályok egységesen vonatkoznak.

5.1 Szabályellenes szkriptek

Mindenfajta szkript tiltott a játék során, kivétel ez alól: a vásárlásra, togglezésre és a demo felvételre vonatkozó szkriptek. Pár példa a tiltott szkriptekre:

- Stop shoot szkriptek
- Center view szkriptek
- Fordulásra írt szkriptek (180° vagy hasonló)
- No recoil szkriptek
- Burst lövésmód szkriptek
- Rate változtató szkriptek (Lag szkriptek)
- FPS manipuláló szkriptek
- Anti flashbang szkriptek (snd_* bindek)

- Bunnyhop szkriptek
- Stopsound szkriptek

Minden esetben az adminok külön bírálják el a szkript használatának súlyosságát, és annak megfelelően döntenek. Akár kizárással is büntethető a csapat.

5.2 Játékon belüli overlayek

Minden játékon belüli overlay használata tiltott kivéve az alábbiak:

- cl_showpos 1
- cl_showfps 1
- net_graph 0/1 (mindazonáltal tiltott olyan beállításokkal használni, [amely segíti a célzást](#))

5.3 Játékos kinézetek

A verseny során a játékos kinézetek (továbbiakban: Agent Skins) használata tilos. Ha a bemelegítés során kerül észrevételre egy kinézet használata, azt a mérkőzés megkezdése előtt köteles eltávolítani az érintett játékos. Ha a mérkőzés megkezdését követően figyelmeztetik a versenybírókat a szabálytalanságról, a mérkőzés nem köteles az újraindításra.

A versenybírók a szabályzat ezen pontjának alkalmazását felülírhatják a verseny során.

5.4 Egyedi fájlok

Minden egyedi fájl használata tiltott, beleértve az egyedi modelleket, megváltoztatott textúrákat vagy hangeffekteket

5.5 Illegális szoftvers és hardveres eszközök

A játék grafikájának vagy textúráinak megváltoztatása a grafikus kártya drivere, vagy hasonló eszközök segítségével nem engedélyezett. 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. Büntetés szabható ki, tekintet nélkül a használt változtatások fajtájára (hardveres vagy szoftveres), és a használatra vonatkozóan (aktívan használták-e vagy sem).

5.6 Színmélység

16 bites színmélység használata nem engedélyezett. Színmélységgel kapcsolatban nem lehetséges az óvás, minden ezzel kapcsolatos intézkedés a FaceIT Chat-en keresztül történik.

5.7 A config mappa tartalma

A config mappában csak és kizárólag a config fájlok lehetnek, minden más tiltott.

5.8 Szabálytalan grafikai beállítások

Bármilyen tiltott hardveres vagy szoftveres eszköz használata, amely bármely módon befolyásolja a játék grafikáját vagy textúráit.

6. Bugok és tiltott cselekvések

6.1 A bomba

Olyan helyre tenni a bombát, amelyet az ellenfél nem érhet el valamilyen módon, tilos. Azon helyek, amelyek egy csapattárs segítségével elérhetőek, engedélyezve vannak. A szabály megszegése 3 kör levonással jár.

6.2 Mászás és egyéb map bugok

Az elérhetetlen helyekre való felmászáshoz, a csapattársak segítsége engedélyezett. Mindazonáltal tiltott bármiféle textúrabug kihasználása előnyszerzés céljából. Minden egyéb ismert bug ('sharking', 'pixelwalking', 'sky walking', 'map swimming') kihasználása előnyszerzés céljából szintén tiltott.

6.3 Boostolás, sky walking, sharking

Mindenfajta falon, plafonon, földön, láthatatlan felületeken keresztüli boostolás, valamint a 'sky walking', a 'map swimming', 'floating' és 'sharking' cselekvések tiltottak a versenyeken.

6.4 Gránátok

A gránátok falba való bugoltatása nem engedélyezett, a gránátok tetőkön keresztül való dobása viszont szabályos.

6.5 Öngyilkosságok

Az öngyilkosságok a 'kill' konzolparancs használatával, a kör idejének lerövidítésének céljából tiltottak.

6.6 Egyéb

Mindennemű ismert bug kihasználása tiltott, a nem ismert bugokkal kapcsolatban az adminok döntenek a büntetés jogosságáról.

7. Mérkőzéssel kapcsolatos szabályok

7.1 Mérkőzés előtt

7.1.1 Nicknév és klánjelzés

Minden játékos köteles a FacelT oldalán megadott felhasználónevéhez hasonló nicknevet használni. A mérkőzések alatti névváltás tilos, az ezzel kérvények azonnal elutasításra kerülnek. Ha az admin munkáját hátráltatják a rossz, vagy nem beazonosítható nicknevek/klánjelzések, akkor a vétkes játékos/csapat figyelmeztetésben. Amennyiben a meccs közvetítve van a játékosok kötelezően az igazi nick nevüket kell használniuk, ha ezt elmulasztják, akkor büntetésben részesülhetnek.

7.1.2 Admin hívása (Call Admin)

Amennyiben egy mérkőzés alatt probléma adódna, a játékosoknak, a FacelT platformon jogában áll admint hívni saját mérkőzésükhöz, hogy tisztázódjon a szituáció. Leggyakrabban felmerülő problémák lehetnek:

- Játékosprofillal kapcsolatos korrekciók
- Szerverproblémák
- Csalás gyanúja mérkőzés alatt
- Etikálatlan viselkedés

Fontos, hogy az admin hívása funkció, csak akkor jogos, ha ténylegesen valós problémáról van szó, ahol elengedhetetlen a közbeavatkozás. Ezen funkció nem szükségszerű használata büntetéshez vezethet.

7.1.3 Pontosság nyílt szakasz alatt

Minden mérkőzésnek pontosan akkor kell elkezdődni, ahogyan az a meccs oldalon az időpont által jelölve van. Amennyiben a meccsoldalon a meccskezdésre vonatkozóan az "ASAP" felirat látszódik, úgy abban a pillanatban, hogy létrejött a párosítás, máris el kell kezdeni a mérkőzést. Ilyen esetekben a megjelenésre szánt 5 perces határidő onnantól számít, hogy létrejött a párosítás.

7.1.4 Nem megjelenés nyílt szakasz alatt (noshow)

Amennyiben a csapat nem áll készen a kezdésre 5 perccel a mérkőzés létrejötte 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 csapathoz.

Készen állni egy mérkőzésre azt jelenti, hogy az 5 játékos felcsatlakozott a szerverre.

Olyan esetekben, ahol az 5 perces határidőig nem telik meg a szerver, de a játékosok egy bizonyos része már becsatlakozott, az admin csapat egyénileg fogja elbírálni, hogy lehetőség van-e a mérkőzés későbbi kezdésére, vagy alapértelmezett vereség kerül kiosztásra.

7.1.5 Játékosok száma

Egy mérkőzés csak és kizárólag teljes csapatlétszám, azaz 5 játékosal indulhat el. 4vs5 felállásban a mérkőzés nem indulhat el.

7.1.6 Bemelegítés

A mérkőzés kezdete előtt, mindkét fél köteles bejelenteni, hogy készen áll a kezdésre. Ha bármelyik félnek problémája van, köteles jelenteni az ellenfélnek.

7.1.7 Edző mód

Az edző mód (coaching) használata bármelyik válogató mérkőzésén engedélyezett. A megfelelő működés érdekében, a csapathoz a FacIT platformon való jelentkezésnél "coach" pozícióba kell helyezni az adott játékos. A szerverre felcsatlakozva automatikusan abba a pozícióba kerül.

7.2 Mérkőzés alatt

7.2.1 Oldalváltás

Késkör dönt a csapatok oldalváltásáról, a kör nyertese választ oldalt a ".stay" vagy ".switch" paranccsal. Késkör alatt csak kés és kevlár használható. Ha bármelyik játékosnál a késkör közben löfegyver található az adott késkör elvesztését jelenti a csapat számára. Célszerű ezt a kör elején eldobni.

7.2.2 Játékos kiesés

Ha egy játékos kiesik a szerverről mielőtt az első körben sebzés történne, a mérkőzést újra kell kezdeni teljes létszámmal. Ha azután esik ki, hogy sebzés történt, a mérkőzést szüneteltetni kell a kör vége után. A maximális várakozási idő kiesés esetén, 15 perc.

Ha az érintett játékos visszacsatlakozik a szerverre, a mérkőzést lehet folytatni. Ha az érintett játékos

nem tud 15 percen belül visszacsatlakozni, akkor a csapatának emberhátrányban kell folytatni a mérkőzést.

Amennyiben nincsen rendelkezésre álló cserejátékos, úgy a csapat alapértelmezett vereségben részesül.

7.2.3 Játékmegszakítások

Ha egy mérkőzés a játékosok akaratán kívüli esemény végett megszakításra kerül (pl.: szerver leállás, vagy játékos kiesés), a versenybírók a CS:GO által kínált backup lehetőségekkel visszaállíthatják a kört annak kezdő állapotára, vagy extrém esetekben dönthetnek úgy, hogy újból játszattják az egész kört, vagy épp az egész mérkőzést.

- Ha a probléma az adott kör 1. percén belül merül fel, mielőtt bármiféle sebzés kiosztásra került volna és a játékmegszakadást jelzésre kerül az ellenfél, vagy versenybíró számára, a kör visszaállításra kerül.
- Ha a probléma a kör közben merül fel, amikor már történt sebzés, de a kör kimenetele még nyílt (pl. csak egy játékos szakadt le a mérkőzésről) ebben az esetben a kör nem lesz visszaállítva, vagy újrajátszva. A körnek be kell fejeződnie és az számítani fog. Az eljárás ettől eltérő lehet speciális esetekben, ha a sebzés ami történt nem volt meghatározó pl.: véletlen sebzés csapattársra, vagy ha a sebzés ami kiosztásra került leszakadást elszenvedő csapat eszközölte.
- Ha a probléma kör közben merül fel, miután sebzés már kiosztásra került, és a kör végkimenetele nem tud megállapításra kerülni, (pl: szerverleállás) a mérkőzés a kör elejére lesz visszaállítva.
- Ha a probléma kör közben merül fel, miután történt már sebzés és a kör végkimenetel nyilvánvaló (pl. az egyik csapat éppen fegyvert ment és 10mp van hátra a mérkőzésből), de a mérkőzés szerver leállás nem tud folytatódni, attól a kör még számítani fog.

A mérkőzések nem lesznek leállítva, vagy újrajátszva olyan esetekben, ahol tisztán megállapítható, hogy a játékos hibázott. (Pl: hibás fegyvervásárlás)

7.2.4 A szünet funkció használata

Ha egy játékos bármilyen technikai problémát tapasztal, akkor használhatja a szünet parancsot a játék megállítására. Szüneteltetni a játékot csak a körök elején, a freezetime alatt lehetséges.

A szünet okát köteles megindokolni a szüneteltető játékos, előtte vagy miután megállította a játékot azonnal.

Ha nincs megfelelő indok, az ellenfél jogosult tovább indítani a mérkőzést admin segítségével. A megfelelő ok nélküli szüneteltetés büntetőpontokat vonhat maga után. Ha a fennálló probléma nem oldható meg maximum 10 perces szünet ideje alatt, akkor vagy cserejátékost kell hívni a szabályoknak megfelelően, vagy folytatni kell a mérkőzést, vagy alapértelmezett győzelmet kell ítélni. Az adminok minden esetet külön megvizsgálnak és a helyzetnek megfelelően döntenek.

- A szünet funkciót minden játékos igénybe veheti a szervereken a "!pause" "!unpause" parancsokkal.

- Taktikai szünetre egy adott mérkőzés alatt 4 alkalommal, alkalmanként maximum fél percre van lehetőség veto útján.

7.2.5 Hosszabbítás esetén

Döntetlen állás után kötelező a hosszabbítás. A rájátszásban döntetlen esetén MR6 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-os hosszabbítás következik \$12.500 kezdőpénzzel és addig tart az adott mérkőzés, amíg az egyik fél el nem éri a hat darab nyert kört egy hosszabbításban. (Pl.: 15:15 > 20:20 > 26:24)

7.2.6 Mérkőzés elhagyása

Minden játékosnak kötelező megvárni, míg az utolsó kör is befejeződik, a szerver szándékos, mérkőzés vége előtti (pl. utolsó körben, egyértelműen veszített szituációban) elhagyása büntetést vonhat maga után.

7.2.7 Diszkvalifikáció nyílt szakasz alatt

Hogy a mérkőzések közötti csúszások 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.

7.2.8 Meccs mozgatás, időpontváltoztatás

A CS:GO válogató állomásai pontosan a kiírt időpontokban kell, hogy megtörténjen, mérkőzések halasztására egyéni megegyezések alapján nincs lehetőség. Különös esetben a szervezőség dönthet úgy, hogy a mérkőzéseket az eredetileg kiírttól különböző időpontban rendezni meg.

7.2.9 Mérkőzés megszakítása

Ha egy csapat megszakítja az adott mérkőzést a vége előtt, a győzelem automatikusan az ellenfélé.

7.3 Mérkőzés után

7.3.1 Meccs óvás

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

7.3.2 Óváshoz való jog

Csak mérkőzésen részt vett játékosok/csapatok jogosultak azzal az óvás benyújtására, ami minden esetben a „Call Admin funkcióval” a FacelT platformon kell, hogy megtörténjen. Óvás kezdeményezésére a mérkőzés végétől számított 15 percen belül van lehetőség.

7.3.3 Határidő az óvásra

Legkésőbb 15 perccel lejátszása után FacelT platformon az admin hívása funkcióval lehetséges óvást benyújtani.

7.3.4 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.

7.3.5 Az óvásban lévő személyek

Az óvás során mindig csak egy játékos írhat, válaszolhat az óvásra csapatonként.

7.3.6 Kommunikáció a versenyadminnal

Szigorúan tiltott az óvás során bármilyen olyan viselkedésforma, ami az etikai kódexben tiltva van.. Ennek figyelmen kívül hagyása büntető pontokhoz vezethetnek.

7.3.7 Kizárások

Amennyiben a verseny során a versenybírók tudomására jut, hogy a játékos nem felel meg a versenyszabályzatban foglalt feltételeknek vagy kötelezettségek bármelyikének, a versenybírói csapat a Fegyelmi szabályzatban foglalt Büntetőpont kódex 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 a 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.

7.3.8 Kizárások lehetséges okai

- 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 büntetéstípusokat amiért kizárás járhat a Fegyelmi szabályzat büntetőpontokra vonatkozó melléklete tartalmaz.

8. Egyéb szabályok/kiegészítések

A szervező fenntartja a jogot, hogy a jelen szabálykönyvben felvázolt szabályokat módosítsa, eltávolítsa vagy más módon módosítsa, további értesítés nélkül. A liga szervezője 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.

8.1 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.

8.2 Bizalmasság, titoktartás

Bármilyen beszélgetés a FacelT verseny adminokkal vagy egyéb levelezés tartalmát szigorúan bizalmasnak kell tekinteni. Ezeknek a publikációja tiltott a verseny szervezőinek beleegyezése nélkül.

8.3 Elérhetőség

Minden csapatnak a kijelölt kapcsolattartójának 24 órán belül a megadott email címen rendelkezésre kell állnia a válogató média partnereinek. A verseny hivatalos médiapartnere az [Esport1.hu](https://esport1.hu)

8.4 Csapaton való változtatások

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

8.5 Kezdő játékosok és csapatfelállítás

A nyílt szakasz után amennyiben egy csapatban több, mint 5 regisztrált játékos szerepel, a csapat köteles a közvetített mérkőzés előtt 60 perccel megnevezni azokat a tagokat, akik részt fognak venni a mérkőzésen. Ezt a központi Discord szerveren létrehozott szobában szükséges megtenni.

9. Játékosok technikai felkészültsége

9.1 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.

9.2 Nicknév, klánjelzés, játékfíók neve

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

A liga értékrendjével nem megegyező nickneveket, klánjelzéseket, játékfíókneveket a játékosok módosítani kell.

9.3 Több felhasználói fiók

Minden játékosnak maximum egy FacelT felhasználói fiókja lehet, és a verseny alatt egyazon nyílt versenyen csak és kizárólag 1 csapattal indulhat.

9.4 Profilon való változtatás

Minden olyan esetben, ahol olyan profilon való változtatás szükséges, amit a felhasználó nem tud magától megtenni, akkor azt a FacelT support rendszerén szükséges jelezni.

Amennyiben a kupa előtt közvetlenül merül fel olyan probléma, ami hátráltatja a mérkőzés kezdését, úgy azt a konkrét versenybíróknak szükséges jelezni, akik a FacelT hivatalos dolgozóinak továbbítják a problémát a gyorsabb megoldás reményében. A megoldást a versenybírók nem tudják garantálni, amennyiben nem érkezik sürgős esetre megoldás, úgy csúszás esetén alapértelmezett vereségben fog részesülni a csapat.

10. Csapatra vonatkozó extra szabályozások

10.1 Csapat feloszlása, liga elhagyása

Ha egy csapat feloszlik a verseny közben, vagy elhagyja azt, akkor minden az ahhoz a szakaszhoz tartozó nyereményt azzal felad. Ha egy csapat kilép vagy diszkvalifikálják, akkor a következő szezonra is kiszabható az eltiltás

10.2 Csapat pótlása

Ha egy csapat elhagyja a versenyt, 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)

10.3 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.

10.4 Csapat név

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

11. Közvetítés

11.1 Közvetítés

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

11.2 Közvetítés megtagadása

Ha egy csapat, vagy játékos megtagadja a mérkőzése közvetítését akár diszkvalifikációban is részesülhet. Amennyiben egy mérkőzésre tervezett közvetítés volt, viszont az mégis anélkül valósult meg, úgy a verseny adminok akár a teljes újrajátszás mellett is dönthetnek.

11.3 Késleltetés használata

Minden játékos, aki saját szemszögből közvetíti a verseny állomásait köteles legalább 120 másodperc késleltetést rakni a közvetítésre. Ezen szabályzati pont be nem tartása enyhébb esetben figyelmeztetéshez, olyan esetekben, ahol pedig emiatt konkrét visszaélés történik akár alapértelmezett vereséghez, vagy hosszabb eltiltáshoz is vezethet.

12. Nyeremény

- A nyílt selejtezők győztesei bejutnak a zárt nemzeti döntőbe
- A zárt nemzeti döntő győztes csapata képviselheti Magyarországot a 15th IESF World Esports Championships európai regionális selejtezőjén

13. Változáskövetés