



K&H Egyetemi E-sport Kupa

**Counter-Strike:
Global Offensive
Játékspecifikus
szabályzat**

1. Kiemelt szabályok

1.1. Alapszabályzatok

Az Egyetemi E-Sport Bajnokság (továbbiakban: bajnokság) 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](#)

Megtalálhatóak: <https://hunesz.hu>

1.2. Életkor

A K&H Egyetemi E-sport Kupa szakaszain csak aktív, vagy passzív hallgatói jogviszonnyal vehetnek részt, kortól függetlenül.

1.3. Tartózkodási hely

A verseny pillanatában minden játékosnak az európai kontinens (+ Egyesült Királyság) területén szükséges tartózkodnia. A részvétel ezen területeken kívülről nem engedélyezett.

1.4. Csapatkompozíció

A teljes keretben legfeljebb 2 olyan játékos szerepelhet, aki a TippmixPro CSGO Masters 2021-es állomásának alapszakaszában pályára lépett.

1.5. 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 a versenyen.

A nyílt selejtezők/rájátszás alatt az Esportmanager versenyplatformon megjelölt Discord szerverre szükséges felcsatlakozni.

1.6. Beugró játékosok

Amennyiben egy csapat több, mint 5 játékosal rendelkezik, úgy játékoscsere engedélyezett a mérkőzések között. Ha a mérkőzés már elkezdődött mind az öt felsorolt játékosnak részt kell vennie a mérkőzésen a végéig.

1.7. Eltiltások

1) Az Egyetemi Esport Bajnokság 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 játéktiltás, 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.

- 2) A versenyre érvényes a Magyar E-sport Büntetőpont Kódexe, ami alapján a játékos a Fegyelmi szabályzatban megfogalmazott sorozatos szabályszegésekért bizonyos számú fordulóról eltiltásban részesülhet.

1.8. Azonosítás

Amennyiben a versenybírók úgy döntenek, a játékosoknak hivatalos dokumentumokkal (személyi igazolvány, diákigazolvány / hallgatói jogviszony igazolás) 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. Egyetemekre vonatkozó korlátozások (Egy egyetemnek csak egy képviselt csapata lehet egy azon játékból)

Egy egyetemnek vagy csapatnak nem lehet semmilyen formális vagy informális pénzügyi vagy szerződésbeli kapcsolata másik egyazon fázisban versenyző szervezettel vagy csapattal.

1.10. 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: verseny@hunesz.hu
- **Discord:** Elsődlegesen a bajnokság alatt használatos játékos és versenybíró között direkt segítségnyújtás céljából, illetve később az alapszakaszba jutott csapatokkal fontosabb mérkőzés előtti folyamatok lekommunikálására.
Link: <https://discord.gg/N4YSHEJ4Tm>

1.11. Bejutás az alapszakaszba

1. Selejtezőn keresztül

1.12. Játékiók használata

Minden játékos köteles összekötni az Esportmanager profilját a Steam fiókjával. Ha egy játékos hiányzó, vagy rosszul megadott SteamID-t kötött össze az Esportmanager profiljával, azt köteles javítani.

2. Verseny lebonyolítása

2.1. Nyílt selejtező

A verseny selejtezős szakaszának lebonyolítása annak függvénye mennyi csapat erősíti meg a nevezését Check-In fázisban. Erre a szakaszra bármennyi csapat nevezhet.

Egyetemi selejtezőnként összesen egy verseny kerül megrendezésre ahonnan a győztes csapat kerül be a csoportkörbe.

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

Március 5. - 14:00

K&H Egyetemi E-sport Kupa - Óbudai Egyetem CS:GO selejtező

K&H Egyetemi E-sport Kupa - Budapesti Metropolitan Egyetem CS:GO selejtező

K&H Egyetemi E-sport Kupa - Debreceni Egyetem CS:GO selejtező

Március 6. - 14:00

K&H Egyetemi E-sport Kupa - Győri Széchenyi István Egyetem CS:GO selejtező

K&H Egyetemi E-sport Kupa - BGE CS:GO selejtező

K&H Egyetemi E-sport Kupa - Pécsi Tudományegyetem CS:GO selejtező

K&H Egyetemi E-sport Kupa - Budapesti Corvinus Egyetem CS:GO selejtező

2.1.1. Formátum

A verseny lebonyolítása egyenes ágas (Single-Elimination) rendszerben fog megtörténni.

2.1.2. Sorsolás a nyílt szakasz során

Véletlenszerű sorsolás lesz alkalmazva az Esportmanager oldala által.

2.1.3. Fordulók lebonyolítása (Bo1)

A mérkőzés egy győzelemig tart.

2.1.4. Fordulók lebonyolítása (Bo3)

A selejtezőkön belül azok a mérkőzések, amik a verseny következő szakaszába biztosítják a bejutást, két győzelemig tartanak. Példa BO3-as formátumra:

- 1. mérkőzés: "A" vs "B" - Mérkőzést „A” csapat nyeri - Összesített állás: 1:0
- 2. mérkőzés: "A" vs "B" - Mérkőzés „B” csapat nyeri - Összesített állás: 1:1

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

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

2.1.5. 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.

2.1.6. Mapveto rendszer (Bo3)

BO3-as mérkőzések esetén a mapveto az Esportmanager 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 (2.pálya)
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát

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

2.1.7. Halasztás

Azt nyílt selejtezőknek 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.

2.2. Csoportkör

A csoportkör 8 csapattal 2 csoportban, Single Round-Robin formátumban (a csapatok egy alkalommal mérkőznek me egymással csoportkörön belül) 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

2.2.1. Csoportkör ütemezése

Dátum	Csoport	Kezdés	Formátum	Csapat	vs	Csapat
Mérkőzésnap 1						
2022.03.17	1. csoport	18:00	Bo1	Team A	vs	Team B
2022.03.17	1. csoport	19:00	Bo1	Team C	vs	Team D
2022.03.17	2. csoport	20:00	Bo1	Team A	vs	Team B
2022.03.17	2. csoport	21:00	Bo1	Team C	vs	Team D
Mérkőzésnap 2						
2022.03.31	1. csoport	18:00	Bo1	Team A	vs	Team C
2022.03.31	1. csoport	19:00	Bo1	Team B	vs	Team D
2022.03.31	2. csoport	20:00	Bo1	Team A	vs	Team C
2022.03.31	2. csoport	21:00	Bo1	Team B	vs	Team D
Mérkőzésnap 3						
2022.04.14	1. csoport	18:00	Bo1	Team A	vs	Team D
2022.04.14	1. csoport	19:00	Bo1	Team B	vs	Team C
2022.04.14	2. csoport	20:00	Bo1	Team A	vs	Team D
2022.04.14	2. csoport	21:00	Bo1	Team B	vs	Team C

2.2.2. Pontegyenlőség esetén

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

1. Egymás elleni eredmény
2. Összesített kör különbség
3. Összesített nyert körök
4. Újrajátszás

Minden esetben, az ezen kritériumok alapján kialakult ranglista a végleges, nem az egyéb versenyplatformon/weboldalon megjelenített.

2.2.3. Halasztások/Mérkőzésmozgatások alapszakaszon belül

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

- Az adott fordulónapon belül lévő mérkőzésekkel lehetséges cserélni időpontokat, figyelembe véve, hogy a mozgatott mérkőzések előtt 24 órával meg kell lennie a változtatásnak. Így fontos, hogy úgy kell óvást írni a mérkőzéshez, hogy megvan a cserélt mérkőzés és az összes féllal le van az egyeztetve. Tehát az óvásnak tartalmaznia kell a cserélni kívánt mérkőzést is.
- Ha egy csapat a 24 órás határidőn túl jelenti be, hogy nem tud játszani az adott mérkőzésen, úgy a versenybírói csapat eldönti, hogy lehetséges máskor lejátszani a meccset, vagy nem megjeléntként (no-show) könyvelik el a mérkőzést.

2.2.3.1. Mérközések halasztásának módja

A következő lépéseket szükséges egy csapatnak megtenni, amennyiben szeretne egy csoportkörös mérkőzést elhalasztani.

1. Emailben - csapatkapitány/kapcsolattartó által - hivatalos úton megfogalmazni a kérvényt a verseny@hunesz.hu címre.
2. A versenybírók engedélyezik/vétózzák a mérkőzés halasztását emailen keresztül.
3. A csapat köteles pótmérkőzést keresni a versenybíró segítségével, és lebeszélni az eredeti ellenfél csapatkapitányával és a pótmérkőzés résztvevőivel az új időpontokat.
4. Amennyiben a csere megtörtént, közös csatornákon Discordon és emailben újabb jelzés történik a versenybírók részéről.
5. A csapatkapitány köteles emailen úton megerősíteni a megváltozott időpont tényét.

2.2.4. Cserelehetőségek

Alapszakaszra vonatkozó cserelehetőségekkel kapcsolatban az 5. pont ad részletesebb tájékoztatást.

2.3. Rájátszás/Döntő

A rájátszás egyenes ágas (Single-Elimination) rendszerben kerül lebonyolításra. Az alapszakasz 1.-4. helyezett csapata kerül be egy kupába, ahol az alapszakaszban elért helyezéstől függően alakulnak ki a párosítások. A rájátszás és a döntő egyaránt a Gamerland- ben kerül lejátszásra offline esemény formájában.

2.3.1. Mapveto rájátszás alatt

2.3.1.1. Elődöntők (Bo3)

Az elődöntőben Bo3 mérkőzések alatt a következő mapveto sorrend él.

- "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
- o Az utolsó nem választott lesz - szükség esetén - a 3. pálya

A csoportkörben előrébb végzett csapat(magasabb seed) jogában áll eldönteni, hogy szeretné-e kezdeni a mapvetot, vagy átadja a kezdés lehetőségét.

Az oldalválasztás joga mindig az ellentétes csapatnál van ahhoz képest, mint aki választotta a pályát. Tehát amennyiben csapat "A" választott pályát, úgy azon a pályán csapat "B" választ kezdőoldalt.

Az utolsó fennmaradó pályán - szükség esetén - késkör dönt.

3. Játékosok beállításai

A verseny egésze alatt a következő szabályozások a játékosokra egységesen vonatkozik.

3.1. Szabályellenes szkriptek

Mindenfajta szkript tiltott a játék során, kivétel ez alól: a vásárlásra, togllezésre 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.

3.2. 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](#))

3.3. Egyedi fájlok

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

3.4. Illegális szoftveres 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).

3.5. A config mappa tartalma

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

3.6. Szabálytalan grafikai beállítások

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

4. Bugok és tiltott cselekvések

4.1. 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.

4.2. Mászás és egyéb map bugok

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

4.3. 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.

4.4. Gránátok

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

4.5. Öngyilkosságok

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

4.6. Egyéb

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

5. Játékoskeret/Átigazolásra vonatkozó szabályozások

Az alapszakasz kezdetéig az átigazolási szabályok különböznek attól függően, hogy selejtező kupából bejutott, vagy alapszakaszba meghívott jogi személyiség csapatáról beszélünk.

Általánosságban kijelenthető, hogy a játékosmozgás alapfeltétele, hogy az eredeti játékoskeretből (Selejtező esetében a bejutásért zajló mérkőzésen résztvevő öt fő, meghívott csapatnál a kezdőjátékosként megjelölt játékoskeret) a kezdőcsapatban legalább 3 játékosnak szükséges szerepelnie.

3.1. Alapszakasztól kezdődően

3.1.1. Alapszakasz végetől a döntőig

A verseny további szakaszában nem engedélyezett semmiféle változtatás a játékoskereten.

3.2. Átigazolási kommunikációja

3.2.1. Átigazolás jóváhagyása

Az átigazolás csak akkor tekinthető szabályosnak és véglegesnek, ha a szervezőség azt e-mailben jóváhagyta.

3.2.2. Résztvevők értesítése

Amennyiben a változtatás időszerű, úgy a játékoskereten bekövetkezett változtatásról a szervezőség értesíti az alapszakasz többi résztvevőjét.

4. Mérközéssel kapcsolatos szabályok

4.1. Mérkőzés előtt

4.1.1. Nicknév és klánjelzés

Minden játékos köteles az Esportmanager 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 részesül. Amennyiben a meccs közvetítve van a játékosok kötelezően az igazi nick nevüket kell használniuk.

4.1.2. Admin hívása selejtező kupa alatt (Call Admin)

Amennyiben egy mérkőzés alatt probléma adódna, a játékosoknak, a Esportmanager platformon/Discordon jogában áll admint hívni saját mérkőzésükhöz, hogy tisztázzódjon 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 elegendhetetlen a közbeavatkozás. Ezen funkció nem szükségszerű használata büntetéshez vezethet.

4.1.3. Pontosság az alapszakasz/rájátszás alatt

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

Minden játékosnak legkésőbb a kiírt időpont előtt 5 perccel szükséges megérkeznie a szerverre. Esetlegesen a megelőző meccs csúszása/korábbi vége miatt ez az időpont változhat, ezt a mérkőzés felületén és Discordon versenybíró fogja definiálni. Ebből kifolyólag egy adott csapatnak legelőbb 1 órával a hivatalos kiírás előtt már készen kell állnia a játékra.

Amennyiben egy csapat 20 perc után nem áll készen a játékra, úgy alapértelmezett vereségben részesül. Szélsőséges esetekben lehetséges ezen határidő kitolása, erről a versenybírók a szituáció függvényében fognak dönteni.

Késés esetén első alkalommal figyelmeztetésben részesül a csapat, második alkalommal büntetőpont és játékbeli büntetés (késkör vesztes) kerül kiosztásra, 3. alkalommal pedig az előző büntetéseken felül a csapatszerződésben foglaltak szerint pénzlevonásban részesül.

4.1.4. Nem megjelenés (noshow)

6.1.5.1. Nyílt selejtező alatt

Amennyiben a selejtező kupa alatt a csapat nem áll készen a kezdésre 5 perccel a mérkőzés létrejötte után, akkor nem megjelentként 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.

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

Olyan esetekben, ahol az 5 perces határidőig nem telik meg a lobb, 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.

6.1.5.2. Alapszakasz/rájátszák

Alapszakaszban és későbbi fázisokban amennyiben egy csapat a mérkőzés időpontjától számított 20 percen belül nem áll készen a játékra, úgy ez a megjelenés elmulasztásának számít.

4.1.5. Játékosok száma

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

4.1.6. Bemelegítés

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

4.1.7. Mérkőzés menete a csoportkörök alatt

1. Mapveto lebonyolítása legkésőbb 1 órával a forduló kezdete előtt.
2. A játékosoknak 20 perc áll rendelkezésre a szerver tesztelésére, ezen határidőn belül lehetséges új szerver kérése.
3. Megérkezés a szerverre legkésőbb 5 perccel a kiírt kezdés előtt.
4. Késkör kezdése csak és kizárólag admin jelzésére indul. ".ready" parancsot szükséges beírnia minden játékosnak.
5. Késkör után oldalváltás.
6. Mérkőzés kezdete.

Amennyiben egy játékos az utolsó 10 percben csatlakozik fel, úgy abban az esetben elveszti annak lehetőségét, hogy technikai problémára hivatkozva új szerveret igényeljen.

4.2. Mérkőzés alatt

4.2.1. Oldalválasztás

Késkör dönt a csapatok oldalválasztásáról, a kör nyertese választ oldalt a “.stay” vagy “.switch” parancssal. 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.

4.2.2. 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 cserejátékos felcsatlakozhat és átveheti a helyét.

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

4.2.3. Játékmeگزakítások

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 játszottják 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 játékmeگزakadást 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: szerver leállás) 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)

4.2.4. A szünet funkciók használata Essportmanager versenyplatformon

Ha egy játékos bármilyen technikai problémát tapasztal, akkor használhatja a szünet parancsot a játék megállítására. Szüneteltetni a játékot csak a körök elején, a freetime 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 beugrot kell hívni a szabályoknak megfelelően, vagy folytatni kell a mérkőzést, vagy alapértelmezett győzelmet kell ítélni. Az adminok minden esetet külön megvizsgálják 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.

4.2.5. Hosszabbítás esetén a döntő során

Döntetlen állás után kötelező a hosszabbítás. A rájátszásban döntetlen esetén MR3 (maximum 6 játszott kör) hosszabbítás következik \$16.000 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 MR3-as hosszabbítás következik \$16.000 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)

4.2.6. 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.

4.2.7. Diszkvalifikáció selejtezők alatt

Selejtező alatt - kivétel ha közvetített - a mérkőzést 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 (pl.: amennyiben huzamosabb ideig egyik csapat sem elérhető) az adott mérkőzésen részt vevő mindkét csapatot érintheti a kizárás.

4.2.8. Mérkőzés megszakítása

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

ellenfelé.

4.3. Mérkőzés után

4.3.1. 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.

6.3.1.1. Óváshoz való jog

Csak mérkőzésen részt vett játékosok/csapatok jogosultak azzal az óvás benyújtására. Óvás kezdeményezésére a mérkőzés végétől számított 15 percen belül van lehetőség.

6.3.1.2. Határidő az óvásra

Selejtező nyílt szakasza alatt legkésőbb 15 perccel a mérkőzés menetrend szerinti vége után van lehetőség óvás nyitására.

Egyéb versenyszakaszban a csapatnak a mérkőzéstől számított 24 óra áll rendelkezésére hogy hivatalos csatornán keresztül megfogalmazza óvás tárgyát.

6.3.1.3. 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.

6.3.1.4. Az óvásban lévő személyek

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

6.3.1.5. Kommunikáció a versenyadminnal

Szigorúan tiltott az óvás során bármilyen olyan viselkedésforma, ami az etikai kódexben tiltva van.

6.3.1.6. Óvás kommunikációja

Alapszakasztól kezdődően az óvást kizárólag a kijelölt kapcsolattartó, vagy a csapatkapitány kezdeményezheti emailés formában.

4.3.2. 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 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 vizsgálja 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.

4.3.3. Kizárások lehetséges okai

A játékos kizárható a versenyből ha:

- ha az adott mérkőzés napján amin a versenyen belül részt 18. 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.
- Ha a játékos nem az adott selejtezőn résztvevő egyetem hallgatója.

7. Egyéb szabályok/kiegészítések

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

7.1. 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.

7.2. Bizalmasság, titoktartás

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

7.3. Csapaton való változtatások

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

7.4. Kezdő játékosok és csapatfelállítás

Az alapszakasz és további versenyszakaszok alatt amennyiben egy csapat a kezdőként regisztrált 5 játékoson kívül más, a keretben lévő cserejátékost alkalmazna úgy azt emailés úton legkésőbb 24 órán belül szükséges jeleznie a szervezősnek.

8. Játékosok technikai felkészültsége.

8.1. Technikai problémák

Minden játékos saját maga felelős a megfelelő internet kapcsolatért és hardware eszközeiért. Technikai probléma esetén cserejátékost alkalmazása lehetséges. Ha a problémából adódóan az egyik csapat nem tud 5 játékosal játszani, ez esetben a mérkőzés az ellenfél javára automatikus győzelemként lesz lezárva.

8.2. Nicknév, klánjelzés, játékiók neve

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

A liga értékrendjével nem megegyező nicknevek, klánjelzések, játékiókneveket a játékosok módosítani kell.

8.3. Több felhasználói fiók

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

8.4. Profilon való változtatás

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

Amennyiben a kupa előtt közvetlenül merül fel olyan probléma ami hátráltatja a mérkőzés kezdetét, úgy azt a konkrét versenybíróknak szükséges jelezni, akik az Esportmanager 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.

9. Csapatra vonatkozó extra szabályozások

9.1. Csapat feloszlása, liga elhagyása

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

9.2. Csapat pótlása

Ha egy csapat elhagyja a ligát, vagy valamilyen módon kiesik, akkor 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)

9.3. Pótló csapat

Ha megvan a kijelölt csapat, aki pótolni fogja a kiesőt, akkor fel lesznek keresve és egyeztetve lesz a csapattal, hogy részt akarnak venni a versenyen vagy sem. Ha kérést elutasítják, akkor más csapatok is felkeresésre kerülhetnek.

10. Közvetítés

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

10.1. Közvetítés megtagadása

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

10.2. Saját játék közvetítése

Saját játék közvetítése a selejtezők nyílt szakasza alatt csak szervezők által adott biztosított ingame overlay használatával engedélyezett, legalább 180 másodperc késleltetéssel ahhoz képest, mint az élőben megtörténne.

Az alapszakasztól kezdődően saját játék közvetítése nem engedélyezett.

11. Nyeremény

Alapdíjazás: Az a csapat, aki megkezdte az alapszakaszban való szereplést garantált 75.000 Forint értékű vásárlási utalványban részesül.

MVP Díjazás: A verseny legvégén a döntők legjobb játékosa vásárlási utalvány formájában 50.000 -Ft külön díjazásban részesül.

Versenydíjazás: A végső helyezések alapján a következő díjak szerezhetőek
Meg.

1. helyezett: 400.000 Forint
2. helyezett: 250.000 Forint
3. helyezett: 100.000 Forint
4. helyezett: 100.000 Forint

12. Változáskövetés