



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Készült Magyarország Kormánya támogatásával.

Magyar E-sport Utánpótlásprogram

Counter - Strike 2
Duo Kupa

Játékspecifikus szabályzat

Érvényes: 2026. május 13.
Utoljára módosítva: 2026. október 29.

1. Kiemelt szabályok....4
1.1. Alapszabályzatok....4
1.2. Életkor....4
1.3. Nemzetiségi szabályok....4
1.4. Tartózkodási hely....4
1.5. Részvételre vonatkozó korlátozások....4
1.6. Játékfiók használata....5
1.7. Anti-Cheat....5
1.8. Azonosítás....5
1.9. Kommunikációs csatornák....6
1.10. Csapat felépítése....6
2. Verseny lebonyolítása....6
2.1. Általános áttekintő....6
2.2. Kupák időpontjai....6
2.3. Formátum....6
2.3.1. Ütemezés....6
2.3.1.1. 16 csapat alatt....6
2.3.1.2. 17-32 csapat esetén....7
2.3.1.3. 33-64 csapat esetén....7
2.3.1.4. 65-128 csapat esetén....8
2.3.1.5. Nevezési határidő....8
2.3.1.6. Sorsolás logikája....9
2.3.1.7. Halasztás és Feladás....9
2.4. Mapveto procedúrák....9
2.4.1. 2v2 - Bo1 esetén....9
2.4.2. 2v2 - Bo3 esetén....9
2.4.3. 2v2 - Bo5 esetén....9
3. Játékspecifikus beállítások....10
3.1. Mappool....10
3.2. Szerver beállítások....10
4. Játékosok beállításai....10
4.1. Szabályellenes szkriptek....10
4.2. Játékon belüli overlayek....10
4.3. Játékos kinézetek....11
4.4. Egyedi fájlok....11
4.5. Illegális szoftverek és hardveres eszközök....11
4.6. Színmélység....11
4.7. A config mappa tartalma....11
4.8. In-game itemek elnevezései....11
4.9. Szabálytalan grafikai beállítások....11
5. Bugok és tiltott cselekvések....12
5.1. Tiltott bugok/cselekvések....12
5.2. Engedélyezett bugok/cselekvések....12
5.3. Új pozíciók....12
6. Mérkőzésekkel kapcsolatos szabályok....13
6.1. Mérkőzés előtt....13

6.1.1. Nicknév....13
6.1.2. Versenybíró hívás....13
6.1.3. Pontosság....13
6.1.4. Pontosság a közvetített mérkőzéseken....13
6.1.5. Nem megjelenés (noshow)....13
6.1.6. Bemelegítés....14
6.2. Mérkőzés alatt....14
6.2.1. Késkör....14
6.2.2. Játékos kiesése....14
6.2.3. Játékmegszakítások....14
6.2.4. A szünet funkció használata....15
6.2.5. Hosszabbítás esetén....15
6.2.6. Mérkőzés elhagyása....16
6.2.7. Diszkvalifikáció....16
6.2.8. Mérkőzés megszakítás....16
6.3. Mérkőzés után....16
6.3.1. Meccs óvás....16
6.3.1.1. Óváshoz való jog....16
6.3.1.2. Az óvás tartalma és időtartama....16
6.3.1.3. Az óvásban lévő személyek....16
6.3.1.4. Kommunikáció versenybíróval....16
6.3.2. Kizárások....17
6.3.2.1. Kizárások lehetséges okai....17
6.4. Edző mód....17
7. Egyéb szabályok/kiegészítések....18
7.1. A szabályzat érvényessége....18
7.2. Bizalmasság, titoktartás....18
7.3. Változtatás a Csapaton....18
8. Játékosok technikai felkészültsége....18
8.1. Technikai problémák....18
8.2. Nicknév, játékfiók neve....18
8.3. Több felhasználói fiók....18
8.4. Profil változtatás....19
8.5. Csapat név....19
9. Közvetítés....19
10. Nyeremény....20
11. Változáskövetés....20

1. Kiemelt szabályok

1.1. Alapszabályzatok

A **Magyar E-sport Utánpótlásprogram - CS2** (továbbiakban: verseny, MEUP CS2) 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 Magyar E-sport Szövetség Doppingellenes Szabályzata

Megtalálhatóak: https://hunesz.hu

1.2. Életkor

A versenyen a Közösségi kategóriában a 14. életévüket betöltöttek indulhatnak, viszont akik még nem töltötték be a 18. életévüket azoknak ki kell tölteni a szülői hozzájárulásról szóló dokumentumot (LINK) és elküldeni a verseny@hunesz.hu email címre. Amennyiben ennek az érintett játékos nem tesz eleget, úgy kizárható Ő és csapata is a versenyből.

1.3. Nemzetiségi szabályok

A verseny elsősorban magyar, vagy kettős állampolgársággal rendelkező játékosoknak szól. Magyar állampolgárnak számít, minden olyan játékos, aki azt a hatályos magyar jogszabályoknak megfelelő dokumentumokkal igazolni tudja, vagy a magyar nyelvet anyanyelvi szinten beszéli.

1.4. Tartózkodási hely

A verseny pillanatában minden játékosnak az európai kontinens területén szükséges tartózkodnia. A részvétel - nemzetiségtől függetlenül - ezen területeken kívülről nem engedélyezett.

1.5. Részvételre vonatkozó korlátozások

1. A verseny különböző szakaszain nem vehet részt olyan játékos, aki a fő platformok egyikén bármelyik hozzá köthető fiókon aktív bannal rendelkezik. A fő platformok a következőek: ESL, ESEA, FaceIT, Steam (1 év). A versenyplatform által kiosztott eltiltások/bannok/profiltörlések felülírják a versenyszabályzatot.
2. A versenyen ELO korlátozás van, a versenyen nem vehetnek részt olyanok akik a verseny közvetlen pillanatában 2300-as ELO-val, vagy annál többel rendelkeznek.

3. Továbbiakban a versenyen nem vehet részt olyan játékos aki a Digital Warriors 2026-os tavaszi szezonjának svájci rendszerű csoportkörében regisztrált játékosként szerepelt.
4. Minden versenyen résztvevőnek minimum 10 lejátszott FaceIT Counter - Strike 2 mérkőzéssel kell rendelkeznie.
5. Az eltitásoknak több külön fajtáját különböztetjük meg:
    - **Steam**: Amennyiben a játékos CS2 játékban kapott VAC-ban, mely eltiltás a verseny kezdetéhez képest 1 éven belül történt, úgy a játékos nem vehet részt a versenyen, viszont ha eltelt már 1 év az eltiltás óta, a játékos indulhat a versenyen.
    - **FaceIT:** Amennyiben a platformon szerzett eltiltás engedélyezi a kupákon való részvételt úgy a játékos részt vehet a kvalifikációs kupákon. A több felhasználói profillal rendelkezőkre is ugyan így vonatkozik ez a pont és a platform T.O.S részét is sérti a kitiltás alatt másik profilon való játék, így komolyabb következményei is lehetnek, mint egy kupából való kizárás.
    - **ESEA**: Az ESEA mint platform már nem aktív versenyek szervezésében, viszont a versenysorozatuk továbbra is fut a FaceIT platformján. Az ESEA eltiltásokra is ugyanaz vonatkozik mint a FaceIT eltiltásokra.
6. 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 csapata akár diszkvalifikálásra is kerülhet.

1.7. Anti-Cheat

A verseny folyamán minden résztvevő játékosnak futtatnia kell a FaceIT 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 ig. vagy jogosítvány vagy útlevél, 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:** A verseny egésze alatt az e-mailes kommunikációs formát tekintjük hivatalosnak. Minden kiemelten fontos információt ezen csatornán keresztül juttat el a szervező a játékosok/csapatokhoz.
  Használt cím: verseny@hunesz.hu
- **HUNESZ Intercom Discord:** A selejtező alatt használatos játékos és versenybíró között direkt segítségnyújtás céljából, illetve később az alapszakaszba jutott csapatokkal fontosabb mérkőzés előtti folyamatok lekommunikálására.
  Elérhető: https://discord.gg/qs5SpNSSdC
- **FaceIT versenyplatform:** A selejtezők alatt a csapatok közötti direkt kommunikációra ad lehetőséget.

1.10. Csapat felépítése

A teljes játékoskeretben, a verseny bármely fázisában maximum 2 fő engedélyezett. Egy csapatnak minimum 2 kezdő játékossal szükséges rendelkeznie.

2. Verseny lebonyolítása

2.1. Általános áttekintő

A Magyar E-sport Utánpótlásprogram új lendületet kap, hiszen visszatér a CS2 verseny, ezúttal a népszerű 2v2 Wingman kategóriában. A formátum gyors, pörgős meccseket ígér, ahol a játékosok nemcsak reflexeiket, hanem csapatmunkájukat és taktikai gondolkodásukat is bizonyíthatják.

2.2. Kupák időpontjai

1. kupa - 2026.06.27 - Kezdés: 14:00
2. kupa - 2026.07.25 - Kezdés: 14:00
3. kupa - 2026.09.13 - Kezdés: 14:00
4. kupa - 2026.10.04 - Kezdés: 14:00
5. kupa - 2026.10.31 - Kezdés: 14:00
6. kupa - 2026.11.15 - Kezdés 14:00

2.3. Formátum

2.3.1. Ütemezés

2.3.1.1. 16 csapat alatt

Minden mérkőzés Bo3 formátumú, a döntőt is beleértve. A felső ágról érkezőnek **nincs** mapelőnye.

2.3.1.2. 17-32 csapat esetén

17-32 Nevezett csapat [Double - Elimination]				
Kezdés	**Időtartam**	**Vége**	**Formátum**	**Esemény**
Felsőág				
14:00:00	0:20:00	14:20:00	Bo1	1. kör - TOP32

17-32 Nevezett csapat [Double - Elimination]				
Kezdés	**Időtartam**	**Vége**	**Formátum**	**Esemény**
14:20:00	0:20:00	14:40:00	Bo1	2. kör - Nyolcaddöntő
14:40:00	0:45:00	15:25:00	Bo3	3. kör - Negyeddöntő
15:25:00	0:45:00	16:10:00	Bo3	4. kör - Elődöntő
16:10:00	0:45:00	16:55:00	Bo3	5. kör - Döntő
Alsóág				
14:20:00	0:20:00	14:40:00	Bo1	1. kör
14:40:00	0:20:00	15:00:00	Bo1	2. kör
15:00:00	0:20:00	15:20:00	Bo1	3. kör
15:20:00	0:20:00	15:40:00	Bo1	4. kör
15:40:00	0:20:00	16:00:00	Bo1	5. kör
16:00:00	0:20:00	16:20:00	Bo1	6. kör
16:20:00	0:45:00	17:05:00	Bo3	7. kör - Elődöntő
17:05:00	0:45:00	17:50:00	Bo3	8. kör - Döntő
Nagydöntő				
17:50:00	0:45:00	18:35:00	Bo3	Végső döntő

2.3.1.3. 33-64 csapat esetén

33-64 Nevezett csapat [Double - Elimination]				
Kezdés	**Időtartam**	**Vége**	**Formátum**	**Esemény**
Felsőág				
14:00:00	0:20:00	14:20:00	Bo1	1. kör - TOP64
14:20:00	0:20:00	14:40:00	Bo1	2. kör - TOP32
14:40:00	0:20:00	15:00:00	Bo1	3. kör - TOP16
15:00:00	0:20:00	15:20:00	Bo1	4. kör - TOP8
15:20:00	0:45:00	16:05:00	Bo3	5. kör - TOP4
16:05:00	0:45:00	16:50:00	Bo3	6. kör - TOP2
Alsóág				
14:20:00	0:20:00	14:40:00	Bo1	1. kör
14:40:00	0:20:00	15:00:00	Bo1	2. kör
15:00:00	0:20:00	15:20:00	Bo1	3. kör
15:20:00	0:20:00	15:40:00	Bo1	4. kör
15:40:00	0:20:00	16:00:00	Bo1	5. kör
16:00:00	0:20:00	16:20:00	Bo1	6. kör
16:20:00	0:20:00	16:40:00	Bo1	7. kör
16:40:00	0:20:00	17:00:00	Bo1	8. kör
17:00:00	0:45:00	17:45:00	Bo3	9. kör

33-64 Nevezett csapat [Double - Elimination]				
Kezdés	**Időtartam**	**Vége**	**Formátum**	**Esemény**
17:45:00	0:45:00	18:30:00	Bo3	10. kör
Nagydöntő				
18:30:00	0:45:00	19:15:00	Bo3	Végső döntő

2.3.1.4. 65-128 csapat esetén

65-128 Nevezett csapat [Single - Elimination]				
Kezdés	**Időtartam**	**Vége**	**Formátum**	**Esemény**
14:00:00	0:45:00	14:45:00	Bo3	1. kör - TOP64
14:45:00	0:45:00	15:30:00	Bo3	2. kör - TOP32
15:30:00	0:45:00	16:15:00	Bo3	3. kör - TOP16
16:15:00	0:45:00	17:00:00	Bo3	4. kör - TOP8
17:00:00	0:45:00	17:45:00	Bo3	5. kör - TOP4
17:45:00	0:45:00	18:30:00	Bo3	6. kör - TOP4
18:30:00	0:45:00	19:15:00	Bo3	7. kör - Döntő

A két prezentált schedule 17-32, 33-64, 65-128 csapat nevezése esetén alakul a táblázat szerint ennél kevesebb csapatnál arányosan rövidül a verseny. Az időpontok változhatnak a mérkőzések előtti/alatti csúszás okán.

2.3.1.5.Nevezési határidő

A csapatoknak a nyílt selejtezőkre a verseny kezdete előtti 30 percig van lehetőségük nevezni, illetve megerősíteni azt.

Ezt azt jelenti, ha a verseny 14:00-kor kezdődik, úgy a Check-In fázis a már nevezett csapatoknak 12:30-13:00 között lehetséges.

Azon csapatok akik neveztek, de a Check-Int nem tették meg, automatikusan kikerülnek a versenyből, nekik illetve minden utolsó pillanatos nevezőnek (akik korábban nem adták le nevezésüket) további 30 perc áll rendelkezésre, azaz 13:30-ig adott a van lehetőség jelentkezni a versenyre.

A nevezés lezárta után azaz 13:30-tól további nevezés leadására nincsen lehetőség. Csapatot külön úton hozzáadni ezen időhatár után nem lehetséges.

2.3.1.6. Sorsolás logikája

A versenyek során random sorsolást fogunk alkalmazni, egy csapat sem fog kiemelésre kerülni, a FaceIT beépített rendszere fogja végezni a sorsolást a következő logika alapján: LINK.

2.3.1.7. Halasztás és Feladás

A kupákon a halasztás nem lehetséges, a meghirdetett időpontban kötelező a megjelenés, amennyiben egy csapat nem képes bármilyen indok folytán kiállni, abban az esetben az ellenfélnek kerül jóváírásra a győzelem.

2.4. Mapveto procedúrák

A kezdés joga minden esetben a nagyobb seedet illeti, amennyiben random seed volt az érintett szakaszban, úgy érmefeldobás vagy FaceIT esetén a platformon a mérkőzés oldalon bal oldalra sorsolt csapat kezdi meg a vetot. Ha volt konkrét seed az érintett szakaszban, akkor akinél a kezdés joga van az eldöntheti, hogy átadja-e a kezdés jogát. Minden pályán kés kör dönt az oldalakról.

2.4.1. 2v2 - Bo1 esetén

- “A” csapat eltávolt 1 pályát
- “B” csapat eltávolít 1 pályát
- “A” csapat eltávolt 1 pályát
- “B” csapat eltávolít 1 pályát
- Az utolsó fennmaradó pálya lesz a játszandó pálya

2.4.2. 2v2 - Bo3 esetén

- “A” csapat eltávolt 1 pályát
- “B” csapat eltávolít 1 pályát
- “A” csapat választ 1 pályát
- “B” csapat választ 1 pályát
- Az utolsó fennmaradó pálya lesz a 3. pálya

2.4.3. 2v2 - Bo5 esetén

- “A” csapat választ 1 pályát
- “B” csapat választ 1 pályát
- “A” csapat választ 1 pályát
- “B” csapat választ 1 pályát
- Az utolsó fennmaradó pálya lesz a 5. pálya.

3. Játékspecifikus beállítások

3.1. Mappool

- Nuke
- Overpass
- Inferno
- Shortdust
- Vertigo

3.2. Szerver beállítások

- Rounds: Best out of 16 (mp_maxrounds 16)
- Round time: 1 minute 30 seconds (mp_roundtime 1.5)
- Start money: $800 (mp_startmoney 800)
- Freeze time: 10 seconds (mp_freezetime 10)
- 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: $10,000 (mp_overtime_startmoney 10000)
- Round restart delay: 7 seconds (mp_round_restart_delay 7)

4. Játékosok beállításai

A versenyen résztvevő játékosokra a következő szabályok egységesen vonatkoznak.

4.1. Szabályellenes szkriptek

Mindenfajta szkript tiltott a játék során, ide tartozik a snap tap és a hozzá hasonló megoldások is, valamint a nullscriptek, kivétel ez alól: a vásárlásra, togglezésre, jump és a demo, felvételre vonatkozó szkriptek.

Résztvevő abban az esetben is büntetésre kerülhet, ha az adott script megtalálható volt a config fájlban, vagy játék mappában, de az nem került használatra.

4.2. Játékon belüli overlayek

Minden játékon belüli overlay, ami a rendszer kihasználtságra, teljesítményre vonatkozó információt ad (pl. Discord overlay, Rivatuner overlay) használata tiltott. Engedélyezettek azok az overlayek, amik csak az FPS-t mutatják.

4.3. 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 kerül újraindításra.

A Versenybírók a szabályzat ezen pontjának alkalmazását eseti jelleggel felülírhatják a verseny során.

4.4. Egyedi fájlok

Minden egyedi fájl használata tiltott, beleértve az egyedi modelleket, megváltoztatott textúrákat vagy hangeffekteket. Szigorúan tiltott az agent skinek használata, illetve minden olyan módosítás ami a radarra, HUD-ra, vagy scoreboard-ra vonatkozó változtatást eredményez.

4.5. Illegális szoftverek és hardveres eszközök

A játék grafikájának, vagy textúrájának megváltoztatása a grafikus kártya drivere, vagy hasonló eszközök segítségével nem engedélyezett. Tiltott minden olyan driver telepítése amin keresztül potenciális makrók kerülhetnek használatra.

4.6. Színmélység

16 bites színmélység használata nem engedélyezett. Színmélységgel kapcsolatban nem lehetséges az óvás, minden ezzel kapcsolatos intézkedés a selejtező alatt FaceIT Chat-en, alapszakasz és rájátszás mérkőzések alatt pedig discordon az adott mérkőzés szobájában vagy személyesen történik.

4.7. A config mappa tartalma

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

4.8. In-game itemek elnevezései

A résztvevő játékosok nem használhatnak olyan elnevezéseket, amelyek megsértik a Magyar E-sport Etikai kódexben foglalt szabályzati pontokat.

4.9. Szabálytalan grafikai beállítások

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

5. Bugok és tiltott cselekvések

Bármilyen bug, glitch, vagy más játékhiba szándékos kihasználása szigorúan tiltott. A versenybírói csapat fenntartja a jogot, hogy az egyes eseteket külön vizsgálja és megállapítást tegyen arra vonatkozóan, hogy a használatos bugnak, volt-e tényleges hatása a mérkőzés/kör végkimenetelére. Amennyiben ez bebizonyosodik, úgy az szituációtól függően az adott kör, vagy mérkőzés elvesztését, teljes újrajátszást, vagy kizárást is eredményezhet.

5.1. Tiltott bugok/cselekvések

- 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.
- Mindenfajta falon, plafonon, földön, láthatatlan felületeken keresztüli boostolás, valamint a 'sky walking', a 'map swimming', 'floating' és 'sharking' cselekvések tiltottak a versenyen.
- Az elérhetetlen helyekre való felmászáshoz, a csapattársak segítsége engedélyezett. Mindazonáltal tiltott bármiféle textúra bug kihasználása előnyszerzés céljából. Minden egyéb ismert bug ('sharking', 'pixelwalking', 'sky walking', 'map swimming') kihasználása előnyszerzés céljából szintén tiltott.
- A gránátok falba való bugoltatása nem engedélyezett, a gránátok tetőkön keresztül való dobása viszont szabályos.

5.2. Engedélyezett bugok/cselekvések

- bomba hatástalanítása falon keresztül
- bomba elrejtése a mapon található itemekkel és graffitivel
- graffiti használata a bomba robbanás időtartamának követéséhez
- halk ugrások/esések
- szörfölés (surfing)
- Molotov ami különböző terepen/tereptárgyakon keresztül terjed
- úgy nevezett “infinite grenade distance” dobások

5.3. Új pozíciók

Amennyiben egy játékos új, kevésbé ismert pozíciót szeretne használni úgy javasolt azt előzetesen a versenybírói csapattal egyeztetni, és engedélyt kérni rá, mindezt annak tudatában, hogy ezen szituációk kivizsgálása időbe telhet. A következő ESL által nyilvántartott buglista a versenyen is használatos.

Mindennemű ismert bug kihasználása tiltott, a nem ismert bugokkal kapcsolatban a versenybírók döntenek, illetve ezen lista folyamatosan bővülhet.

6. Mérkőzésekkel kapcsolatos szabályok

6.1. Mérkőzés előtt

6.1.1. Nicknév

A verseny folyamán minden játékos a FaceIT-en használatos nicknevét köteles használni minden mérkőzésen (a FaceIT alapvetően nem is engedi megváltoztatni, azonban lehet bugoltatni).

Az alapszakasz és rájátszás folyamán minden játékos a hivatalosan regisztrált nicknevét köteles használni, maximum néhány betű/szám eltéréssel.

(Például: Leadott: NBE - Szabályos: NB3 vagy NBE123 || Szabálytalan: N0rb3rt vagy XYZ)

6.1.2. Versenybíró hívás

Amennyiben egy mérkőzés előtt probléma adódna, úgy a játékosoknak jogában áll versenybírót hívni, hogy tisztázódjon az adott szituáció vagy, hogy a játékos problémáját megpróbálják orvosolni. Leggyakrabban felmerülő problémák lehetnek:

- Játékos profillal kapcsolatos korrekciók
- Szerver problémák
- Etikátlan viselkedés

Fontos, hogy a Versenybírót csak akkor hívjuk, ha ténylegesen valós problémáról van szó, ahol elengedhetetlen a közbeavatkozás. Ezen lehetőség nem szükségszerű használata büntetéshez vezethet.

6.1.3. Pontosság

Minden mérkőzésnek pontosan az előző után kell kezdődnie, mindaddig amíg az adott kupa folyamatban van, vagy a Versenybírók máshogy nem döntenek. Amennyiben a mérkőzés oldalon annak kezdésére vonatkozóan az ”ASAP” felirat látszik, úgy abban a pillanatban, hogy létrejött a párosítás, máris el kell kezdeni a mérkőzést. Ilyen esetekben a megjelenésre szánt **10 perces** határidő onnantól számít, hogy létrejött a párosítás.

6.1.4. Pontosság a közvetített mérkőzéseken

Minden csapat tudni fog róla, hogy az a mérkőzés amin szerepelni fog közvetített-e vagy sem. Amennyiben egy Versenybíró sem jelzi számukra, hogy a mérkőzés közvetítve lesz úgy a mérkőzést úgy kell kezelni, mintha nem az lenne.

6.1.5. Nem megjelenés (noshow)

Amennyiben a csapat nem áll készen a kezdésre 10 perccel a mérkőzés létrejötte után, akkor nem megjelentként tekinthetünk a csapatra. Ebben az esetben a Versenybírók 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 a csapatból minden játékos felcsatlakozott a szerverre.

Olyan esetekben, ahol a 10 perces határidőig nem telik meg a szerver, de a játékosok egy bizonyos része már becsatlakozott, a Versenybírók fogják elbírálni, hogy lehetőség van-e a mérkőzés későbbi kezdésére, vagy alapértelmezett vereség kerül kiosztásra.

6.1.6. Bemelegítés

A mérkőzés kezdete előtt, mindkét fél köteles jelezni, hogy készen áll a kezdésre. Ha bármelyik félnek problémája van, köteles jelenteni az Ellenfelének és a Versenybíróknak.

6.2. Mérkőzés alatt

6.2.1. Késkör

Késkör alatt csak kés és kevlár használható. Ha bármelyik játékosnál a késkör közben lőfegyver található az adott késkör elvesztését jelenti a csapat számára. Célszerű ezt a kör elején eldobni.

6.2.2. Játékos kiesése

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, 10 perc.

Ha az érintett játékos visszacsatlakozik a szerverre, a mérkőzést lehet folytatni. Ha az érintett játékos nem tud 10 percen belül visszacsatlakozni, akkor a csapatának cserejátékost kell hívnia. (ha tudják, hogy az adott játékos nem fog visszaérni hamarabb is hívható a cserejátékos)

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

6.2.3. Játékmegszakítások

Ha egy mérkőzés a játékosok akaratán kívüli esemény végett megszakításra kerül (Pl.: szerver leállás, vagy játékos kiesés), a versenybírók a CS2 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 újrajátszatva. 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)

6.2.4. 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 freeze time alatt lehetséges.
- A technikai 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 versenybírói segítséggel. 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. A Versenybírók minden esetet külön megvizsgálnak és a helyzetnek megfelelően döntenek.
- Taktikai szünetre egy adott mérkőzés rendes játék idejében 2 alkalommal, alkalmanként maximum fél percre van lehetőség
    - Hosszabbítás esetén minden fennmaradó taktikai szünet lehetőség nullázódik, és újabb 1-1 lehetőség biztosított taktikai időkérésre. Amennyiben a mérkőzés nem dől el az első hosszabbítás alatt, úgy ezen folyamat megismétlődik. Azon időkérések amelyek nem lettek használva, nem mozgathatóak a következő hosszabbításra.
- Technikai szünet funkciót minden játékos igénybe veheti a szervereken a “!pause” “.pause” parancsokkal. A szünetnek véget vetni a “!unpause” “.unpause” parancsok segítségével lehet.

6.2.5. Hosszabbítás esetén

Döntetlen állás után kötelező a hosszabbítás.

Döntetlen esetén MR4 hosszabbítás következik. A hosszabbítást mindkét fél azon az oldalon kezdi, ahol befejezte a mérkőzés második felét. Ha a hosszabbítás után is döntetlen alakul ki,

akkor újból MR4-es hosszabbítás következik és addig tart az adott mérkőzés, amíg az egyik fél el nem éri a 3 darab nyert kört egy hosszabbításban.

6.2.6. Mérkőzés elhagyása

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

6.2.7. Diszkvalifikáció

Hogy a mérkőzések közötti csúszások időtartamát minimalizáljuk, a csapatok súlyos késések esetén kizárásra kerülhetnek a versenyből. 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.

6.2.8. Mérkőzés megszakítás

Ha egy csapat szándékosan megszakítja az adott mérkőzést a vége előtt, a győzelem automatikusan az ellenfelet illeti.

6.3. Mérkőzés után

6.3.1. 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. Az óvás tartalma és időtartama

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.

6.3.1.3. Az óvásban lévő személyek

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

6.3.1.4. Kommunikáció versenybíróval

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

6.3.2. 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 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.

6.3.2.1. Kizárások lehetséges okai

- Ha a Játékos az adott mérkőzés napján amin a versenyen belül részt vesz 18. életévét nem töltötte be és nem küldte el szülői engedélyre vonatkozó dokumentumot.
- Bizonyítható, hogy az adott Csapat egésze vagy bármely Játékosa a verseny menetét/eredményét bármilyen módon szándékosan befolyásolni próbálta.
- A Játékos/Csapat verseny lebonyolításhoz szükséges adatait nem adja meg vagy a megadott adatkezelési hozzájárulását visszavonja.
- Ha az egyik Játékos/Csapat jelentkezése bárkinek a jogát, jogos érdekét bármilyen módon sérti.
- Ha az egyik Játékos/Csapat a lebonyolító általi fényképes/videós/szöveges anyagok elkészítéséhez, közzétételéhez nem járul hozzá.
- Ha az egyik Játékos/Csapat verseny kezdete előtt, avagy az alatt a jelen szabályzat bármely pontját megsérti.

További büntetés típusokat amiért kizárás járhat a Fegyelmi szabályzat büntetőpontokra vonatkozó melléklete tartalmaz.

6.4. Edző mód

Edző használatára nincs lehetőség, nem engedélyezett.

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 ligaszervező 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, az nem érinti a jelen szabálykönyv fennmaradó részének érvényességét. Az érvénytelen vagy nem kivitelezhető rendelkezés helyett, a megfelelő rendelkezést kell alkalmazni, amely legközelebb áll az eredeti szándékhoz.

7.2. Bizalmasság, titoktartás

Minden kommunikációt Szervező és Csapat/Játékos között szigorúan bizalmasnak kell tekinteni, függetlenül attól, hogy hivatalos vagy félhivatalos platformon történt-e. Ezeknek a publikációja tiltott a Szervezők beleegyezése nélkül.

7.3. Változtatás a Csapaton

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

8. Játékosok technikai felkészültsége

8.1. 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 2 játékossal játszani, ez esetben a mérkőzés az ellenfél javára automatikus győzelemként lesz lezárva.

8.2. Nicknév, játékfiók neve

Játékosok által választott nicknevek és játékfióknevek nem tartalmazhatnak szponzort, vagy utalhatnak semmilyen vulgáris, politikai, szexuális tartalomra.

8.3. Több felhasználói fiók

Minden játékosnak maximum egy FaceIT felhasználói fiókja lehet, és a verseny egésze alatt az ezekhez hozzárendelt játékfiókot (steam account) kell használni.

8.4. Profil változtatás

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

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

8.5. Csapat név

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

9. Közvetítés

Saját játék közvetítése csak a verseny szervezői által biztosított overlay használatával engedélyezett. Minden játékos aki saját szemszögből közvetíti a versenyt köteles legalább 60 másodperc késleltetést alkalmazni 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.

A saját közvetítés indítása az igénylőform kitöltése és az engedély kiadása után lehetséges. A stream végét követően szükséges lereportolni a közvetítés statisztikáit. Az ehhez szükséges űrlapok itt találhatók:

- Igénylés: https://forms.gle/Ac3gamnDGATpWBk86
- Reportolás: https://forms.gle/X6gAFrwteT4LBJAY6

10. Nyeremény

Az elért eredmény és az adott versenytől függően, a helyezett csapatok az alábbi támogatásban részesülnek:

- 2026. Június 27.:
  - 1. helyezett: 2x1 Egér Glorious Model O 2 PRO Wireless, 1K Polling Fekete
  - 2. helyezett: 2x1 Egérpad Endgame Gear MPX-390 Cordura Black

- 2026. Július 25.:
  - 1. helyezett: 2x1 hónapos MEAH akadémiai oktatás
  - 2. helyezett: 2x1 hónapos MEAH akadémiai oktatás
  - 3. helyezett: 2x1 hónapos MEAH akadémiai oktatás

- 2026. Szeptember 13.:
  - 1. helyezett: 2x1 Billentyűzet Ducky ONE 2 SF MX Speed Silver RGB LED Magyar (HU) Fehér
  - 2. helyezett: 2x1 Endgame Gear OP1w 4k v2 egér, Wireless 4000Hz - Fehér

- 2026. Október 4:
  - 1. helyezett: 2x1 Endgame Gear OP1w 4k v2 egér, Wireless 4000Hz - Fehér
  - 2. helyezett: 2x1 Mikrofon Streamplify MIC PRO USB Fekete

- 2026. Október 31.:
  - 1. helyezett: 2x1 hónapos MEAH akadémiai oktatás
  - 2. helyezett: 2x1 hónapos MEAH akadémiai oktatás
  - 3. helyezett: 2x1 hónapos MEAH akadémiai oktatás

- 2026. November 15.:
  - 1. helyezett: 2x1 hónapos MEAH akadémiai oktatás
  - 2. helyezett: 2x1 hónapos MEAH akadémiai oktatás
  - 3. helyezett: 2x1 hónapos MEAH akadémiai oktatás

A kiírt támogatásokra vonatkozó változtatás jogát a szervezőség fenntartja.

11. Változáskövetés

2026.07.24.

- 2.2 - Módosított dátumok
- 2.3 - Módosított ütemezés
- 10 - Nyeremények pontosítása

2026.09.10.

- 2.2 - Kupák időpontjai
- 10. - Támogatások pontosítása

2026.10.29

- 2.2 - Kupák időpontjai
- 1.5 - Részvételre vonatkozó korlátozások