

## **Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság 2022**

### **Counter-Strike: Global Offensive**

### **Játékspecifikus szabályzat**

## 1. Kiemelt szabályok

### 1.1. Alapszabályzatok

A **Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság Counter-Strike: Global Offensive** továbbiakban:(verseny, , MNEB) 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 verseny különböző szakaszain csak 16. életévüket betöltött személyek vehetnek részt.

### 1.3. Nemzetiségi szabályok

A verseny csak és kizárólag magyar játékosoknak szól. Magyar állampolgárnak számít, minden olyan játékos, aki azt a hatályos magyar jogszabályoknak megfelelő dokumentumokkal igazolni tudja. Európa más országaiból a magyar játékosok csatlakozhatnak a versenyhez, viszont a korábban említett igazoló dokumentumok ellenőrzésre kerülnek.

### 1.4. Tartózkodási hely

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

### 1.5. Eltiltások

1. 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.
2. A versenyplatform által kiosztott eltiltások/bannok/profilitörlések felülírják a versenyszabályzatot és akkor is vonatkoznak a játékosra, ha azt nem az MNEB CS:GO esemény végett kapta.
3. 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 FacelT profilját a Steam fiókjával. Ha egy játékos hiányzó, vagy rosszul megadott SteamID-t kötött össze a FacelT 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 selejtező hivatalos kommunikációs forma a verseny egésze alatt az email-es forma. Minden kiemelten fontos információt ezen csatornán keresztül közöl a szervezőség. Használt cím: [info@mneb.hu](mailto:info@mneb.hu)
- **HUNESZ Intercom Discord:** A selejtező 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 selejtezők 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. Általános információ a versenyről

- A verseny 4 nyílt selejtezőből áll, ahol a helyezett csapatok pontokat gyűjtenek.
- A zárt szakaszba meghívást nyer 4 csapat, akik mellé csatlakozik a 4. nyílt kupa után az összesített ponttránglista TOP4 csapata.

### 2.2. Nyílt selejtezők formátuma és időpontjai

A nyílt selejtező egyenes ágas (Single Elimination), vagy alsó-felső ágas (Double-Elimination) rendszerben kerül megrendezésre, ahol a nevezők számától függően Bo1, vagy Bo3 mérkőzések

kerülnek lejátszásra. A pontos versenyformátum annak függvénye, hogy pontosan mennyi csapat erősíti meg a nevezését.

Selejtezők kezdete:

- 2022. Szeptember 4. – 14:00
- 2022. Szeptember 11. – 14:00
- 2022. Szeptember 18. – 14:00
- 2022. Szeptember 25. – 14:00

### **2.3. Pontrendszer**

A csapatok helyezésétől függően, a következő pontokat szerezhetik az egyes selejtezőkön:

- 1. helyezett: 100 pont
- 2. helyezett: 70 pont
- 3. helyezett: 45 pont
- 4. helyezett: 35 pont
- 5-8. helyezett: 10 pont
- 9-16. helyezett: 5 pont

Helyezések alapján a következő pontok szerezhetőek meg adott kupán. A verseny nyílt szakaszában egy csapat maximálisan 400 pontot szerezhethet, ha minden alkalommal első helyezést érnek el.

### **2.4. Kiemelések**

A kiemelés a csapat FaceIT szintje alapján fog történni.

#### **2.4.1. Mapveto rendszer (B01)**

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.

#### **2.4.2. Mapveto rendszer (B03)**

B03-as mérkőzések esetén a mapveto a FaceIT 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

### 2.4.3. Továbbjutás

A 4. selejtező után összesített pontranglista alapján a TOP4 csapat jut tovább. Ha két csapat között pontegyenlőség alakul ki, akkor a következő logikák alapján kerül meghatározásra a végső sorrend:

- Legjobb elért végső helyezés
- Körkülönség mértéke azon a kupán, amin a legjobb helyezést érte el a csapat
- Körkülönség mértéke az összes versenyen amin részt vett a csapat.

## 2.5. Zárt szakasz

Az összesített 8 csapatból 4 meghívás alapján – a másik 4 csapat pedig a nyílt selejtező eredményei alapján jut be a verseny zárt szakaszába. A lebonyolítás 8 csapat részvételével, alsó-felső ágas (Double Elimination) rendszerben fog megvalósulni Best-of-3 (BO3) formátumban. A verseny döntője Best-of-5 (BO5) formátumban valósul meg

### 2.5.1. Zárt szakasz időpontja

A zárt szakasz összesen 8 alkalommal kerül megrendezésre hétköznap és hétvégi napokon.

### 2.5.2. Zárt szakasz ütemezése

MNEB CS:GO – Zárt szakasz ütemezés						
Dátum	Kezdés	Formátum	Csapat	vs	Csapat	Fázis
<b>FELSŐ ÁG</b>						
2022.10.03	18:00	Bo3	Team “A”	vs	Team “B”	TOP8
	20:30	Bo3	Team “C”	vs	Team “D”	
2022.10.04	18:00	Bo3	Team “E”	vs	Team “F”	
	20:30	Bo3	Team “G”	vs	Team “H”	
2022.10.05	18:00	Bo3	?	vs	?	TOP4
	20:30	Bo3	?	vs	?	
<b>ALSÓ ÁG</b>						
2022.10.07	18:00	Bo3	?	vs	?	TOP4 – 1. kör
	20:30	Bo3	?	vs	?	
2022.10.08	17:00	Bo3	?	vs	?	TOP4 – 2.kör
	19:30	Bo3	?	vs	?	
<b>FELSŐ ÁG</b>						
2022.10.09	17:00	Bo3	?	vs	?	Döntő
<b>ALSÓ ÁG</b>						
2022.10.11	18:00	Bo3	?	vs	?	Döntő

VÉGSŐ DÖNTŐ						
2022.10.12	18:00	Bo5	?	vs	?	Nagydöntő

### 2.5.3. Zárt szakasz sorsolása

A zárt szakasz során a 4 meghívott csapat között az előzetes teljesítményük alapján sorrendet alakítunk ki, ezek alapján kapják meg az 1-4. seed-et. A nyílt selejtező bejutott csapatai során a korábban megállapított pontrendszer alapján kapják meg a helyezésüktől függően az 5-8. seed-et.

A sorsolás: 1. vs. 8. / 5. vs. 4. / 2. vs 7. / 3. vs. 6.

### 2.5.4. Halasztás

A mérkőzéseknek az eredetileg kiírt napon és időpontban kell megtörténnie. Indokolt esetben a szervezőség dönthet úgy, hogy engedélyezi a verseny bizonyos mérkőzéseit egy későbbi időpontban lejátszani vagy felcserélni a csapatoknak kiszabott mérkőzésnapok sorrendjét.

### 2.5.5. Feladás

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

### 2.5.6. Fordulók lebonyolítása (Bo1)

Lásd 2.4.1

### 2.5.7. Fordulók lebonyolítása (Bo3)

Lásd 2.4.2

## 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 selejtezőn 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.

### 3.2. I – IV. nyílt selejtező között.

- Pontszerzés esetén: Egy adott csapat bármennyiszer cserélhet, hozzáadhat játékost a nyílt selejtezők között, egészen addig amíg az első pontszerzés pillanatában a kezdő ötösben szereplő játékosok közül hármat megtart. Amennyiben egy csapat a kezdőfelállásához képest, több, mint 2 játékost változtat, úgy szerzett pontjai nullázódnak.

### **3.2.1. IV. nyílt szakasz – Rájátszás között**

A két szakasz között lehetőség van játékoskeret feltöltésére. Játékoskeretet kiegészíteni csak olyan játékosal lehetséges, aki nem jutottak be egyazon fázisba ( Pl.: Két rájátszásba 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 selejtező versenyen)

Kivételt képezhet ez alól, ha a másik csapatban a játékos végig csere pozícióban szerepelt, tehát teljesítményével nem járult hozzá eredeti csapatának pontszerzéséhez.

Játékoscsere szintén lehetséges, egészen addig, amíg a játékosok az 1. pontszerzés alkalmával pályára lépett csapathoz képest 3 játékost megtartanak.

### **3.2.2. Rájátszás alatt vészhelyzeti csere kérelem**

A zárt szakasz során vészhelyzeti csere kérelmet nyújthatnak be a csapatok, ha valamelyik csapattagjuk váratlan okok miatt nem tudna megjelenni a mérkőzésen. Az, hogy egy esemény mikor, milyen esetben tekinthető vészhelyzetnek mindig a versenybírók egyéni elbírálása alapján történik. Amennyiben ezen eset megtörténne, úgy a csapat köteles minden rendelkezésre álló bizonyítékot a szervezőség számára átnyújtani.

Vészhelyzeti csere kérelem nem alkalmazható 2-nél több esetben egyszerre, vagy külön-külön, tehát 3 játékost mindig meg kell tartani az eredeti kezdőfelállásból.

## **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:

- Dust2 (de\_dust2)
- Inferno (de\_inferno)
- Mirage (de\_mirage)
- Nuke (de\_nuke)
- Overpass (de\_overpass)
- Ancient (de\_ancient)
- Vertigo (de\_vertigo)

### **4.2. Szerver beállítások**

A FaceIT 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: 15 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: 5 seconds (mp\_round\_restart\_delay 5)
- Prohibited items: none (mp\_items\_prohibited "")

## 5. Játékosok beállításai

A CS:GO selejtező 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 péda 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 FacelT 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. Mérközéssel kapcsolatos szabályok**

## **7.1. Mérkőzés előtt**

### **7.1.1. Nicknév és klánjelzés**

Minden játékos köteles a FaceIT 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 FaceIT platformon jogában áll admin-t 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 elegendhetlen 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 meccskezdetre 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 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 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 selejtező mérkőzésén engedélyezett. A megfelelő működés érdekében, a csapatnak a FaceIT 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. 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 lőfegyver 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 játszzattják 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: 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)

### **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 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 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. 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 selejtező 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.

#### **7.3.1.1. Óváshoz való jog**

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

#### **7.3.1.2. Határidő az óvásra**

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

#### **7.3.1.3. 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.

#### **7.3.1.4. Az óvásban lévő személyek**

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

#### **7.3.1.5. Kommunikáció a versenyszabályzattal**

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

### **7.3.2. 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.

### **7.3.3. 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 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.

### **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 FaceIT 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 selejtező 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, játékiók neve**

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

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

### **9.3. Több felhasználói fiók**

Minden játékosnak maximum egy FaceIT 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 FaceIT 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 FaceIT 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 nyereséget 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 disztkvalifikációban 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 késleltést 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 verseny összdíjazása 1.500.000 Forint, mely bizonyos arányban pénzdíjazás formájában, egy másik pedig közösségi díjazás címén, a résztvevők között kerül kiosztásra/kisorsolásra.

- Közösségi díjazás: 300.000Ft
- Pénzdíjazás: 1.200.000Ft

A közösségi díjazás három fő kategóriára osztható szét:

- **Eredmény alapú:** 4 darab nyílt selejtező 1. és 2. helyezettjei között.
  - Első helyezett: az 5 csapattagnak fejenként 10 Euro-s Steam Gift Card utalvány
  - Második helyezett: az 5 csapattagnak fejenként 10 EUR Steam Gift Card utalvány

A díjazásra mindig az utolsó mérkőzésen játszott 5 csapattag jogosult.

- **Részvétel alapú egyénileg:** Minden induló játékos között, aki akár csak egyszer részt vett a versenyen valamilyen csapatban bekerül egy kalapba, aki közül sorsolunk.
  - Összesen 10 darab 10 EUR értékű Steam Gift Card
- **Részvétel alapú csapatban:** Minden olyan játékos között, aki mind a négyből három selejtezőn részt vett, ugyanazzal a csapattal.
  - Összesen: 10 darab 25 EUR értékű Steam Gift Card-ot sorsolunk ki azok között akik bekerülnek ebbe a kalapba.

A pénzdíjazásra fordított 1.200.000 Forint a következő elosztásban oszlik meg a rájátszás csapatai között:

1. helyezett: 700.000 Forint
2. helyezett: 350.000 Forint
3. helyezett: 155.000 Forint

## 13. Változáskövetés