



TippmixPro CS2 Masters 2024

ŐSZI SZEZON

Játékspecifikus szabályzat

Érvényes: 2024. Augusztus 07.
Utoljára módosítva: 2024. Szeptember 05.

1. Kiemelt szabályok	4
1.1. Alapszabályzatok	4
1.2. Életkor	4
1.3. Nemzetiségi szabályok	4
1.4. Tartózkodási hely	4
1.5. Eltiltások	4
1.6. Játékfiók használata	5
1.7. Anti-Cheat	5
1.8. Azonosítás	5
1.9. Kommunikációs csatornák	5
1.10. További megkötések	5
1.11. Csapat felépítése	5
2. Verseny lebonyolítása	6
2.1. Általános áttekintő	6
2.2. Selejtezős szakasz	6
2.2.1. Időpontok	6
2.2.2. Versenyszakasz ütemezése	6
2.2.3. Sorsolás lezárása	7
2.2.4. Sorsolás logikája	7
2.2.5. Halasztás és Feladás	7
2.2.6. Mapveto rendszer	7
2.2.6.1. Mapveto rendszer BO1 esetén	7
2.2.6.2. Mapveto rendszer BO3 esetén	7
2.2.7. Halasztás és Feladás	7
2.2.8. Továbbjutás	8
2.3. Alapszakasz lebonyolítása	8
2.3.1. Időpontok	8
2.3.2. Halasztás és Feladás	8
2.3.3. Alapszakasz időbeosztása	8
2.3.4. Kiemelés és sorsolás	9
2.3.5. Mapveto és oldaválasztára vonatkozó procedúrák	9
2.3.6. Továbbjutás	9
2.4. Rájátszás	9
2.4.1. Időpontok	9
2.4.2. Formátum	9
2.4.3. Rájátszás ütemezése	10
2.4.4. Kiemelés és sorsolás	10
2.4.5. Mapveto procedúrák	10
2.4.6. Oldaválasztás	10
3. Játékoskeretre vonatkozó szabályozások	11
3.1. Nyílt selejtezők - előtt	11
3.2. Első nyílt selejtező után	11
3.3. Második selejtező után	11
3.4. Alapszakasz közben és további verseny fázisokban	12
4. Játékspecifikus beállítások	12
4.1. Mappool	12
4.2. Szerver beállítások	12
5. Játékosok beállításai	13
5.1. Szabályellenes szkriptek	13
5.2. Játékon belüli overlayek	13
5.3. Játékos kinézetek	13
5.4. Egyedi fájlok	13
5.5. Illegális szoftverek és hardveres eszközök	13
5.6. Színmélység	13
5.7. A config mappa tartalma	14
5.8. In-game itemek elnevezései	14

5.9. Szabálytalan grafikai beállítások.....	14
6. Bugok és tiltott cselekvések.....	14
6.1. Tiltott bugok/cselekvések.....	14
6.2. Engedélyezett bugok/cselekvések.....	14
6.3. Új pozíciók.....	15
7. Mérkőzésekkel kapcsolatos szabályok.....	15
7.1. Mérkőzés előtt.....	15
7.1.1. Nicknév.....	15
7.1.2. Versenybíró hívás.....	15
7.1.3. Pontosság.....	15
7.1.4. Pontosság a közvetített mérkőzéseken.....	15
7.1.5. Nem megjelenés (noshow).....	16
7.1.6. Bemelegítés.....	16
7.2. Mérkőzés alatt.....	16
7.2.1. Késkör.....	16
7.2.2. Játékos kiesése.....	16
7.2.3. Játékmegszakítások.....	16
7.2.4. A szünet funkció használata.....	17
7.2.5. Hosszabbítás esetén.....	17
7.2.6. Mérkőzés elhagyása.....	18
7.2.7. Diszkvalifikáció.....	18
7.2.8. Mérkőzés megszakítás.....	18
7.3. Mérkőzés után.....	18
7.3.1. Meccs óvás.....	18
7.3.1.1. Óváshoz való jog.....	18
7.3.1.2. Az óvás tartalma és időtartama.....	18
7.3.1.3. Az óvásban lévő személyek.....	18
7.3.1.4. Kommunikáció versenybíróval.....	18
7.3.2. Kizárások.....	19
7.3.2.1. Kizárások lehetséges okai.....	19
7.4. Edző mód.....	19
8. Egyéb szabályok/kiegészítések.....	20
8.1. A szabályzat érvényessége.....	20
8.2. Bizalmasság, titoktartás.....	20
8.3. Elérhetőség.....	20
8.4. Változtatás a Csapaton.....	20
8.5. Kezdő játékosok és csapatfelállítás.....	20
9. Játékosok technikai felkészültsége.....	21
9.1. Technikai problémák.....	21
9.2. Nicknév, játékiók neve.....	21
9.3. Több felhasználói fiók.....	21
9.4. Profil változtatás.....	21
10. Csapatra vonatkozó extra szabályozások.....	22
10.1. Vészhelyzeti cserekérelem.....	22
10.2. Csapat feloszlása, liga elhagyása.....	22
10.3. Csapat pótlása.....	22
10.4. Csapat név.....	22
11. Közvetítés.....	23
11.1. Csapat/Játékos.....	23
11.2. Közvetítés megtagadása.....	23
11.3. Külsős stream és késleltetés.....	23
12. Nyeremény.....	23

1. Kiemelt szabályok

1.1. Alapszabályzatok

A **TippmixPro Counter-Strike 2 Masters** (továbbiakban: verseny, TMP 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](#)

Megtalálhatóak: <https://hunesz.hu>

1.2. Életkor

A versenyen csak a 18. életévüket betöltött személyek vehetnek részt.

1.3. Nemzetiségi szabályok

A versenyen csapatonként maximum 2 külföldi játékos vehet részt. 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 kvalifikáció verseny folyamán minden játékosnak az európai kontinens (+ Egyesült Királyság) területén szükséges tartózkodnia. A részvétel ezen területeken kívülről nem engedélyezett. A csoportkörök és a rájátszás folyamán a verseny offline eredetéből adódóan a rendező által meghirdetett helyszínen kötelező megjelennie minden játékosnak.

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/profiltörölések felülírják a versenyszabályzatot és akkor is vonatkoznak a játékosra, ha azt nem az TMP CS2 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 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 diszqualifikálásra is kerülhet.

1.7. Anti-Cheat

A selejtezők 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 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:** 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. 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.

1.11. Csapat felépítése

Minden szakaszra egyformán vonatkozik:

- Csapatonként maximum 2 külföldi játékos engedélyezett (csak Európai + Egyesült Királyság)
- Csapat létszáma: 5+2 (5 kezdő + 2 csere) (+edző)

Amennyiben egy csapat kevesebb, mint 2 regisztrált csere játékosal rendelkezik, viszont rendelkezik regisztrált edzővel, úgy annak szükség esetén lehetséges játékjogot biztosítani.

Ha a csapat 5 kezdő és 2 cserejátékosal rendelkezik ezen opció nem engedélyezett.

2. Verseny lebonyolítása

2.1. Általános áttekintő

Az 2024-es őszi szezonban a TMP CS2 új rendszerben kerül megvalósításra. A szezon mindenki számára nyílt selejtező kupákkal kezdődik, ahonnan selejtezőnként 4-4 csapat jut be a verseny alapszakaszába.

Az alapszakaszban így összesen 8 csapat versenyez, összesen két csoportra bontva, majd a TOP4 csapat jut be a rájátszásba. A csoportkörök és a rájátszás is offline kerül megrendezésre.

2.2. Selejtezős szakasz

Az osztályozó kupa nyílt szakasza egyenes ágas (Single Elimination), rendszerben kerül megrendezésre, ahol a minden mérkőzés Bo1, kivétel a TOP8 mérkőzések, azok Bo3-ban kerülnek lejátszásra. A pontos verseny ütemezése annak függvénye, hogy pontosan mennyi csapat erősíti meg a nevezését.

2.2.1. Időpontok

Az első selejtező 2024. Szeptember 07-én 14:00-kor, a második 2024. Szeptember 08-án kerül megrendezésre 14:00-ás kezdettel.

2.2.2. Versenyszakasz ütemezése

A verseny ezen szakaszában csapat mennyiségtől függetlenül single-elimination bracket lesz mind a két kvalifikáció során. A selejtezők eltarthatnak akár 20:00-ig is, tehát megkérjük a csapatokat, hogy így készüljenek. Példa az általunk kalkulált valószínű max csapat számra:

TippmixPro CS2 Masters 2024 – ŐSZ - Selejtező szakasz					
Kör	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Szakasz
33-64 – SINGLE ELIMINATION					
1.kör	14:00:00	0:45:00	14:45:00	Bo1	TOP 64
2.kör	14:45:00	0:45:00	15:30:00	Bo1	TOP 32
3.kör	15:30:00	0:45:00	16:15:00	Bo1	TOP 16
4.kör	16:15:00	2:30:00	18:45:00	Bo3	TOP 8

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

2.2.3. Sorsolás lezárása

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 13:30-ig van lehetőség jelentkezni a versenyre. 13:30 után további nevezés leadására nincsen lehetőség. Csapatot külön úton hozzáadni ezen időhatár után nem lehetséges.

2.2.4. Sorsolás logikája

A selejtezők során FACEIT ELO alapján kiemelésre fog kerülni a 4 legmagasabban rangsorolt csapat, a többi csapat pedig a FACEIT rendszere fogja besorsolni.

2.2.5. Halasztás és Feladás

Ezen verseny fázisban 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.

2.2.6. Mapveto rendszer

A vetot mindig a magasabb seed kezdi, a sorsolást a 2.2.4-as pontban találhatjátok.

2.2.6.1. Mapveto rendszer BO1 esetén

- "A" csapat eltávolít 1 pályát
- "B" csapat eltávolít 2 pályát
- "A" csapat eltávolít 2 pályát
- "B" csapat eltávolít 1 pályát
 - o Az utolsó fennmaradt pályán szükséges játszani.
 - o Az oldalakról kés kör dönt.

2.2.6.2. Mapveto rendszer BO3 esetén

- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat választ (1. pálya) - "B" választ oldalt
- "B" csapat választ (2. pálya) - "A" választ oldalt
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- Az utolsó nem választott lesz – szükség esetén – a 3. Pálya

2.2.7. Halasztás és Feladás

Halasztás a nyílt selejtezős szakasz alatt nem lehetséges, a mérkőzéseket a kiírt időpontban kell lejátszani, amennyiben egy csapat nem tud kiállni akkor az ellenfelét automatikus győztesnek írjuk be.

Kizárás, vagy no-show esetén amennyiben kiderül, hogy szándékos/tervezett feladás áll a feladás háttérben abban az esetben az adott csapat az egész verseny sorozatból kizárható. (Az időpontok nyilvánosak, így a játékosoknak kell úgy tervezni, hogy meg tudjanak jelenni.) Ez alól kivételt képezhet, ha hirtelen technikai probléma miatt nem sikerült a mérkőzést befejezni.

2.2.8. Továbbjutás

A nyílt selejtezők TOP4 helyezette továbbjut a 2024-es őszi alapszakaszba.

2.3. Alapszakasz lebonyolítása

Összesen 8 csapat mérkőzik meg ebben a szakaszban, 2db 4-es csoportra szedve.

2.3.1. Időpontok

Az alapszakasz csoport mérkőzései 2024. Október 04. és 2024. Október 05. között kerül megrendezésre.

- 2024. Október 04. - A csoport mérkőzései - Kezdés: 11:00 - Vége: max ~21:00
- 2024. Október 05. - B csoport mérkőzései - Kezdés: 11:00 - Vége: max ~21:00

A helyszíni döntőre továbbjutó csapatok a pontos időbeosztásról külön tájékoztatót fognak kapni. A kezdés fixen az első meccs kezdetét jelenti, érkezés és bemelegítési lehetőségek ettől korábban várhatóak.

2.3.2. Halasztás és Feladás

A mérkőzések mozgatása a verseny LAN jellegéből korlátozott, a verseny előtt legalább 72 órával szükséges jelezni amennyiben változtatni szeretne egy csapat. A mozgatás csak és kizárólag akkor lehetséges, ha minden érintett fél és a szervezők is beleegyeznek. Ellenkező esetben a mérkőzést az eredeti időpontban szükséges lejátszani.

2.3.3. Alapszakasz időbeosztása

Az "A" és "B" csoport mérkőzései a következő rendszerben kerülnek lebonyolításra:

TippmixPro CS2 Masters 2024 - ŐSZ - ALAPSZAKASZ - A CSOPORT				
Dátum	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum
NYITÓ MÉRKŐZÉSEK				
2024.10.04	11:00:00	1:30:00	12:30:00	Bo1
2024.10.04	12:30:00	1:30:00	14:00:00	Bo1
GYŐZTES MÉRKŐZÉS				
2024.10.04	14:00:00	1:30:00	15:30:00	Bo1
KIESÉSI MÉRKŐZÉS				
2024.10.04	15:30:00	2:30:00	18:00:00	Bo3
DÖNTŐ MÉRKŐZÉS				
2024.10.04	18:00:00	2:30:00	20:30:00	Bo3

TippmixPro CS2 Masters 2024 - ŐSZ - ALAPSZAKASZ - B CSOPORT				
Dátum	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum
NYITÓ MÉRKŐZÉSEK				
2024.10.05	11:00:00	1:30:00	12:30:00	Bo1
2024.10.05	12:30:00	1:30:00	14:00:00	Bo1
GYŐZTES MÉRKŐZÉS				
2024.10.05	14:00:00	1:30:00	15:30:00	Bo1
KIESÉSI MÉRKŐZÉS				
2024.10.05	15:30:00	2:30:00	18:00:00	Bo3
DÖNTŐ MÉRKŐZÉS				
2024.10.05	18:00:00	2:30:00	20:30:00	Bo3

A táblázat a leghosszabb forgatókönyvet tartalmazza, a benne található időpontok változhatnak a mérkőzések előtti/alatti csúszás okán, így nem fix időpontokként kell kezelni őket. Egy csapatnak legelőbb a hivatalosan kiírt időpont előtt 1 órával kötelezően készen kell állni a játékra.

2.3.4. Kiemelés és sorsolás

Az alapszakaszba bejutott csapatok seedelése a nyílt selejtezőkhöz hasonlóan FACEIT ELO alapján fog megtörténni. Az erőssrend felállítása után a csoportok a következő elosztás szerint alakulnak:

Csoportok a következők lesznek:

- A csoport: 1. / 4. / 5. / 8. seed
- B csoport: 2. / 3. / 6. / 7. seed

2.3.5. Mapveto és oldalválasztára vonatkozó procedúrák

A 2.2.5-ös pontban foglaltak szerint.

2.3.6. Továbbjutás

A csoportkörök TOP2 csapata, vagyis a győztes mérkőzés győztese és a döntő mérkőzés győztese továbbjut a verseny rájátszásos szakaszába.

2.4. Rájátszás

A rájátszás összesen 4 csapat részvételével, Single-Elimination rendszerben fog megrendezésre kerülni. Ezen szakasz győztese a TippmixPro CS2 Masters 2024-es őszi szezonjának végső győztese.

2.4.1. Időpontok

A rájátszás mérkőzései 2024. Október 06-án, helyszíni döntőnl kerülnek megrendezésre.

2.4.2. Formátum

Ezen versenyszakasz Single-Elimination, BO3 formátumú mérkőzésekkel kerül megrendezésre.

2.4.3. Rájátszás ütemezése

TippmixPro CS2 Masters 2023 – ŐSZ - OFFLINE RÁJÁTSZÁS					
Dátum	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Szakasz
TOP4					
2024.10.06	11:00:00	3:00:00	14:00:00	Bo3	TOP4 (1)
2024.10.06	14:00:00	3:00:00	17:00:00	Bo3	TOP4 (2)
DÖNTŐ					
2024.10.06	17:00:00	3:00:00	20:00:00	Bo3	DÖNTŐ

A táblázat a leghosszabb forgatókönyvet tartalmazza, a benne található időpontok változhatnak a mérkőzések előtti/alatti csúszás okán, így nem fix időpontokként kell kezelni őket. Egy csapatnak legelőbb a hivatalosan kiírt időpont előtt 1 órával kötelezően készen kell állni a játékra.

2.4.4. Kiemelés és sorsolás

A rájátszás során a 4 bejutott csapat a következőképpen lesz a rájátszás ágrajzába besorsolva.

- A csoport 1. hely vs B csoport 2. hely
- B csoport 1. hely vs A csoport 2. hely

Az első körben az első helyen kvalifikált csapatok csak és kizárólag a második helyre kvalifikált csapatok közül kaphatnak ellenfélt.

2.4.5. Mapveto procedúrák

Versenyszakaszról függően a mapveto-ról való döntési jog (hogy egy adott csapat kezdeni szeretné, vagy átadja a jogot) a következőképp alakul:

- TOP4 mérkőzések: Az előző fázisban az első helyen kvalifikált csapatnál a döntési jog.
- Döntő: Az előző fázisban az első helyen kvalifikált csapatnál van a döntési jog, amennyiben mind a két csapat az első helyen kvalifikált úgy pénzfeldobás dönt.

2.4.6. Oldalváltás

A 2.2.6 és 2.2.6.2-es pontban foglaltak szerint.

3. Játékoskeretre vonatkozó szabályozások

A kiemelt alapszabályokon felül (Lásd 1-es pont) a különböző versenyszakaszokra a következő játékoskeretre vonatkozó szabályozások vonatkoznak.

3.1. Nyílt selejtezők - előtt

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

- A használatos versenyplatformon egy játékos csak és kizárólag egy csapatban lehet regisztrálva, és egy csapatban kezdheti meg a versenyzést

3.2. Első nyílt selejtező után

- **Kiesés esetén:** Amennyiben a csapat, amiben a játékos szerepelt nem szerzett továbbjutást érő helyet, úgy a következő selejtező kupára szabadon választhat/indíthat csapatot.
- **Továbbjutás esetén:** Ha a csapat továbbjut az alapszakaszba, az azt jelenti, hogy a verseny egy következő szakaszában további megjelenés szükséges.

Ha a csapat kevesebb, mint 7 játékosal rendelkezett, akkor időben, a 2. selejtező kupa után az alapszakasz kezdetéig, feltöltheti a játékoskeretet, de nem cserélhet.

Az a játékos, aki egy adott csapat tagjaként jutott tovább, és aktív játékosként szerepelt (tehát játékbeli teljesítményével hozzájárult a csapat továbbjutásához) kötelező jelleggel ugyanazzal a csapattal kell maradnia, a két selejtező kupa között nem válthat csapatot (Pl.: Nem lehetséges az, hogy az 1. selejtező kupán az egyik csapat regisztrált tagja, majd a továbbjutás után elhagyja a csapatot és a 2. selejtező kupa alkalmával már másik csapatban szerepel.)

- Keret feltöltés határideje: 2024.09.15. - 23:59

3.3. Második selejtező után

Játékoskeretet kiegészíteni csak olyan játékosal lehetséges, aki nem jutottak be egyazon fázisba (Pl.: Két alapszakaszba bejutott csapat között nem lehet játékosmozgás, kiegészítés csak olyan játékosal lehet, aki a selejtezős szakaszban nem jutott be egyik csapattal sem, vagy egyáltalán nem vett részt selejtező kupán). Játékos cserére nincs lehetőség. Az a játékos aki csapatával továbbjutott, köteles ugyanazzal a csapattal folytatni.

Amennyiben egy csereként regisztrált játékos a selejtezőkön nem szerepelt egyik mérkőzésen sem, úgy ezen játékos "új játékosnak" számít, így lehetősége van másik már alapszakaszba bejutott csapatban szerepelni a verseny következő fázisában.

3.4. Alapszakasz közben és további verseny fázisokban

További játékosmozgás nem engedélyezett, a csapatnak a leadott játékoskerettel szükséges megmaradni egészen a verseny végéig.

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:

- Inferno
- Mirage
- Nuke
- Dust2
- Vertigo
- Ancient
- Anubis

4.2. Szerver beállítások

FacelT alapértelmezett beállítások:

- Rounds: Best out of 24 (mp_maxrounds 24)
- Round time: 1 minute 55 seconds (mp_roundtime 1.92)
- Start money: \$800 (mp_startmoney 800)
- Freeze time: 20 seconds (mp_freezetime 20)
- Buy time: 20 seconds (mp_buytime 20)
- Bomb timer: 40 seconds (mp_c4timer 40)
- Overtime rounds: Best out of 6 (mp_overtime_maxrounds 6)
- Overtime start money: \$12,500 (mp_overtime_startmoney 12500)
- Round restart delay: 7 seconds (mp_round_restart_delay 7)
- Prohibited items: none (mp_items_prohibited "")

5. Játékosok beállításai

A versenyen résztvevő játékosokra a következő szabályok egységesen vonatkoznak.

5.1. 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, tooglezésre, 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.

5.2. 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.

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 kerül újraindításra.

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

5.4. 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.

5.5. 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.

5.6. Színmélység

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

5.7. A config mappa tartalma

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

5.8. In-game itemek elnevezései

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

5.9. Szabálytalan grafikai beállítások

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

6. 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.

6.1. 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.

6.2. 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

6.3. 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 bővíülhet.

7. Mérközésekkel kapcsolatos szabályok

7.1. Mérkőzés előtt

7.1.1. 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)

7.1.2. Versenybíró hívás

Amennyiben egy mérkőzés előtt probléma adódna, úgy a játékosoknak jogában áll versenybírókat hívni, hogy tisztázzódjon 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 Versenybírókat csak akkor hívjuk, ha ténylegesen valós problémáról van szó, ahol elengedhetetlen a közbeavatkozás. Ezen lehetőség nem szükségszerű használata büntetéshez vezethet.

7.1.3. 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.

7.1.4. Pontosság a közvetített mérközéseken

Az alapszakasz alatt kiemelt figyelem fordul arra, hogy a közvetítés minél gördülékenyebben folyjon, ezért rolling schedule van, tehát helyszíni döntő esetében minden csapatnak legelőbb egy órával a számukra kiírt mérkőzésre készen kell állni.

7.1.5. 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 az 5 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.

7.1.6. 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.

7.2. Mérkőzés alatt

7.2.1. 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.

7.2.2. 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, 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 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.

7.2.3. Játékmegszakítások

Ha egy mérkőzés a játékosok akaratán kívüli esemény végett megszakításra kerül (Pl.: szerver leállítás, 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 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 leállítás) 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 leállítás 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 freeze time 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 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 megvizsgálhatnak és a helyzetnek megfelelően döntenek.
- A szünet funkciót minden játékos igénybe veheti a szervereken a "!pause" ".pause" parancsokkal. A szünetnek véget vetni a "!unpause" ".unpause" parancsok segítségével lehet.
- Taktikai szünetre egy adott mérkőzés rendes játék idejében 3 alkalommal, alkalmanként maximum fél percre van lehetőség
 - o 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 időkérek amelyek nem lettek használva, nem mozgathatók a következő hosszabbításra.

7.2.5. Hosszabbítás esetén

Döntetlen állás után kötelező a hosszabbítás. A rájátszásban döntetlen esetén MR6 hosszabbítás következik \$12.500 kezdő pénzzel. A hosszabbítást mindkét fél azon az oldalon kezdi, ahol befejezte a mérkőzés második felét. Ha a hosszabbítás után is döntetlen alakul ki (15:15) újból MR6-os hosszabbítás következik \$12.500 kezdő pénzzel és addig tart az adott mérkőzés, amíg az egyik fél el nem éri a 4 darab nyert kört egy hosszabbításban.

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

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.

7.2.8. Mérkőzés megszakítás

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

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/capatok jogosultak azzal az óvás benyújtására. Óvás kezdeményezésére a mérkőzés végétől számított 15 percen belül van lehetőség.

7.3.1.2. 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.

7.3.1.3. Az óvásban lévő személyek

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

7.3.1.4. Kommunikáció versenybíróval

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

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.

7.3.2.1. Kizárások lehetséges okai

- Ha a Játékos az adott mérkőzés napján amin a versenyen belül részt vesz 18. életévét nem töltötte be.
- 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.

7.4. Edző mód

Az edző mód használata az online nyílt kvalifikációk alatt nem lehetséges, mivel a FACEIT platform jelenleg nem támogatja ezen lehetőséget, viszont az offline alapszakasz és a rájátszás alatt lehetőséget fogunk biztosítani erre.

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 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.

8.1. 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.

8.2. 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.

8.3. Elérhetőség

Minden csapatok által megadott kapcsolattartónak 72 órán belül az általuk megadott email címen rendelkezésre kell állnia a liga média partnereinek.

8.4. Változtatás a Csapaton

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

8.5. Kezdő játékosok és csapatfelállítás

A alapszakasz alatt, amennyiben egy csapatban több, mint 5 regisztrált játékos szerepel, a csapat köteles a mérkőzése előtt legkésőbb 24 órával megnevezni azokat a tagokat, akik részt fognak venni a mérkőzéseken. Ezt a központi Discord szerveren az alapszakaszban résztvevő csapatok számára 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, játékiók neve

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

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

9.3. Több felhasználói fiók

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

9.4. 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.

10. Csapatra vonatkozó extra szabályozások

10.1. Vészhelyzeti cserekérelem

Vis maior szituáció esetén a szervezőség fenntartja a jogot, hogy vészhelyzeti csere kérelem útján az előre meghatározott roster szabályokon felül engedélyezzen játékos cserét. Az, hogy pontosan mi minősül vészhelyzetnek mindig a szervezőség szubjektív megítélésén múlik, és minden egyes esetet külön fog vizsgálni.

Vészhelyzeti csere kérelemmel való visszaéles, ebből fakadó potenciális szándékos versenybírói megtévesztés a legszigorúbb keretek között lesz kezelve.

Vészhelyzeti csere kérelem ugyanazon eseten belül több, mint 2 játékosra nem vonatkozhat, illetve egy teljes szezon alatt maximum 1 alkalommal lehet erre hivatkozva soron kívüli változtatást eszközölni.

10.2. Csapat feloszlása, liga elhagyása

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

10.3. Csapat pótlása

Ha egy csapat elhagyja a versenyt, vagy valamilyen módon kiesik, akkor a versenyszervező fenntartja a jogot a csapat pótlására. Ezt a következő sorrendiség alapján lehetséges:

- a) egy korábbi szakasz eredményei alapján egy másik csapat kerül meghívásra
- b) egy külön kvalifikáció kerül megrendezésre
- c) nem kerül pótlásra a hely (Pl.: időbeli, szervezésbeli nehézségek végett)

Amennyiben a pótcsapat sem tudja vállalni a részvételt, úgy további 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. Csapat/Játékos

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 versenybírók akár a teljes újrajátszás mellett is dönthetnek.

11.3. Külsős stream és késleltetés

Saját játék közvetítése POV szempontból, vagy harmadik fél által, csak a selejtezőkön lehetséges, azon mérkőzésekre melyek a verseny hivatalos csatornáján nem kerülnek képernyőre.

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

A közvetítési jogok megigénylésének menete a következő:

1. Igénylő [form kitöltése](#).
2. Versenybírói csapat kiértékeli az igénylést, és visszajelzést küld.
3. Támogatói assetek letöltése és integrációja
4. Közvetítésre vonatkozó [statisztikák](#) reportolása.

12. Nyeremény

A TMP CS2 Masters őszi szezonjának díjazása a következőképpen oszlik el:

- Összdíjazás: 2 000 000 Forint
 - 1. helyezett: 750 000 Forint
 - 2. helyezett: 450 000 Forint
 - 3-4. helyezett: csapatonként 225 000 Forint
 - 5-6. helyezett: csapatonként 100 000 Forint
 - 7-8. helyezett: csapatonként 75 000 Forint