



TippmixPro CS:GO Masters 2023

ŐSZI SZEZON

Játékspecifikus szabályzat

Érvényes: 2023. Szeptember 10.
Utoljára módosítva: 2023. Szeptember 10.

1. Kiemelt szabályok.....	6
1.1. Alapszabályzatok.....	6
1.2. Életkor.....	6
1.3. Nemzetiségi szabályok.....	6
1.4. Tartózkodási hely.....	6
1.5. Eltiltások.....	7
1.6. Játékfiók használata.....	7
1.7. Anti-Cheat.....	7
1.8. Azonosítás.....	7
1.9. Versenyengedély.....	7
1.10. Kommunikációs csatornák.....	8
1.11. További megkötések.....	8
2. Verseny lebonyolítása.....	8
2.1. Általános áttekintő.....	8
2.2. Osztályozó kupa - nyílt szakasz.....	8
2.2.1. Időpontok.....	9
2.2.2. Versenyszakasz ütemezése.....	9
2.2.3. Sorsolás.....	10
2.2.4. Halasztás és Feladás.....	10
2.2.5. Mapveto rendszer nyílt szakasz alatt.....	10
2.2.5.1. Mapveto rendszer BO1 esetén.....	10
2.2.5.2. Mapveto rendszer BO3 esetén.....	10
2.2.6. Továbbjutás.....	10
2.3. Osztályozó kupa - zárt szakasz.....	10
2.3.1. Időpontok.....	10
2.3.2. Formátum.....	11
2.3.3. Zárt szakasz ütemezése.....	11
2.3.4. Kiemelés és sorsolás.....	11
2.3.5. Halasztás és Feladás.....	12
2.3.6. Mapveto zárt szakaszban.....	13
2.3.6.1. Mapveto Bo1 esetén.....	13
2.3.6.2. Mapveto Bo3 esetén.....	13
2.4. Továbbjutás.....	13
2.5. Masters osztály - alapszakasz lebonyolítása.....	14
2.5.1. Időpontok.....	14
2.5.2. Halasztás és Feladás.....	14
2.5.3. Alapszakasz időbeosztása.....	14
2.5.4. Kiemelés és sorsolás.....	15
2.5.5. Mapveto procedúrák.....	15
2.5.6. Továbbjutás.....	15
2.6. Masters osztály - Rájátszás.....	15
2.6.1. Időpontok.....	15
2.6.2. Formátum.....	16
2.6.3. Rájátszás ütemezése.....	16
2.6.4. Kiemelés és sorsolás.....	16
2.6.5. Mapveto procedúrák.....	16
3. Challengers osztály.....	17
3.1. Alapszakasz lebonyolítása.....	17
3.1.1. Formátum.....	17
3.1.2. Időpontok.....	17
3.1.3. Halasztások.....	19
3.1.4. Pontegyenlőség esetén.....	19
3.1.5. Továbbjutás.....	19
3.2. Rájátszás.....	19
3.2.1. Formátum.....	19
3.2.2. Időbeosztás.....	19
3.2.3. Kiemelés és sorsolás.....	19
3.2.4. Halasztás.....	20
3.2.5. Mapveto procedúrák.....	20
4. Játékoskeretre vonatkozó szabályozások.....	20
4.1. Osztályozó kupa - nyílt szakasz előtt.....	20
4.2. I. Osztályozó kupa - nyílt szakasz után.....	20
4.3. II. Osztályozó kupa - nyílt szakasz után.....	21
4.4. Osztályozó kupa - zárt szakasz és alapszakasz között.....	21
4.5. Masters alapszakaszba meghívott csapat.....	21
4.6. Masters - alapszakasz közben és további versenyszakaszokban.....	21
4.7. Challengers - alapszakasz közben.....	21
4.8. Challengers - rájátszás.....	21
5. Játékspecifikus beállítások.....	22
5.1. Kiemelések.....	22
5.2. Mappool.....	22
5.3. Szerver beállítások.....	22
6. Játékosok beállításai.....	22
6.1. Szabályellenes szkríptek.....	22
6.2. Játékon belüli overlayek.....	23
6.3. Játékos kinézetek.....	23

6.4. Egyedi fájlok.....	23
6.5. Illegális szoftverek és hardveres eszközök.....	23
6.6. Színmélység.....	23
6.7. A config mappa tartalma.....	24
6.8. Szabálytalan grafikai beállítások.....	24
7. Bugok és tiltott cselekvések.....	24
7.1. Bomba.....	24
7.2. Mászás és egyéb map bugok.....	24
7.3. Boostolás, sky walking, sharking.....	24
7.4. Gránátok.....	24
7.5. Öngyilkosságok.....	24
7.6. Egyéb.....	24
8. Mérkőzésekkel kapcsolatos szabályok.....	25
8.1. Mérkőzés előtt.....	25
8.1.1. Nicknév és klánjelzés.....	25
8.1.2. Versenybíró hívás.....	25
8.1.3. Pontosság.....	25
8.1.4. Nem megjelenés (noshow).....	25
8.1.5. Bemelegítés.....	25
8.1.6. Edző mód.....	25
8.2. Mérkőzés alatt.....	26
8.2.1. Oldalváltás.....	26
8.2.2. Játékos kiesése.....	26
8.2.3. Játékmegszakítások.....	26
8.2.4. A szünet funkció használata.....	27
8.2.5. Hosszabbítás esetén.....	27
8.2.6. Mérkőzés elhagyása.....	27
8.2.7. Diszkvalifikáció.....	27
8.2.8. Mérkőzés megszakítás.....	28
8.3. Mérkőzés után.....	28
8.3.1. Meccs óvás.....	28
8.3.1.1. Óváshoz való jog.....	28
8.3.1.2. Az óvás tartalma.....	28
8.3.1.3. Az óvásban lévő személyek.....	28
8.3.1.4. Kommunikáció a Versenybírókkal.....	28
8.3.2. Kizárások.....	28
8.3.2.1. Kizárások lehetséges okai.....	29
9. Egyéb szabályok/kiegészítések.....	29
9.1. A szabályzat érvényessége.....	29
9.2. Bizalmasság, titoktartás.....	29
9.3. Elérhetőség.....	29
9.4. Változtatás a Csapaton.....	30
9.5. Kezdő játékosok és csapatfelállítás.....	30
10. Játékosok technikai felkészültsége.....	30
10.1. Technikai problémák.....	30
10.2. Nicknév, klánjelzés, játékiók neve.....	30
10.3. Több felhasználói fiók.....	30
10.4. Profil változtatás.....	30
11. Csapatra vonatkozó extra szabályozások.....	31
11.1. Csapat felépítése.....	31
11.1.1. Vészhelyzeti csere kérelem.....	31
11.2. Csapat meghívás.....	31
11.3. Csapat feloszlása, liga elhagyása.....	31
11.4. Csapat pótlása.....	31
11.5. Csapat név.....	32
12. Közvetítés.....	32
12.1. Csapat/Játékos.....	32
12.2. Közvetítés megtagadása.....	32
12.3. Külsős stream és késleltetés.....	32
13. Nyeremény.....	32
13.1. Masters osztály.....	32
13.2. Challengers osztály.....	33
14. Változáskövetés.....	33

1. Kiemelt szabályok

1.1. Alapszabályzatok

A **TippmixPro Counter-Strike: Global Offensive Masters** továbbiakban: (verseny, TMP CS:GO) állomásaira az ebben a dokumentumban foglalt játékspecifikus szabályzatot 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 Etikái 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 verseny folyamán 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/profiltörölések felülírják a versenyszabályzatot és akkor is vonatkoznak a játékosra, ha azt nem az TMP 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.
4. Egyazon divízióban egy jogi személyiség kizárólag egy csapatot indíthat.

1.6. Játékfiók használata

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

1.7. Anti-Cheat

A nyílt és zárt kvalifikáció 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.

A Masters osztály alapszakasz és rájátszás során a játékosok kötelesek a Discord platformon videó ellenőrzés folyamán igazolni magukat minden mérkőzést megelőzően.

1.9. Versenyengedély

Minden a versenyen résztvevő játékos köteles versenyengedélyt igényelni, a versenyengedély hiánya kizárást vonhat maga után.

1.10. 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.

1.11. 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 áttekintő

Az őszi szezon ismételten Challengers, és Masters divíziókra bontva, vagyis két osztályban kerül megrendezésre. A szezon nyílt osztályozó kupákkal kezdődik, ahonnan selejtezőnként 2-2 csapat csatlakozhat az osztályozó kupa zárt szakaszába. Ebből a szakaszból a TOP2 csapat csatlakozhat a Masters alapszakaszba, a 3-8. helyezett csapatok pedig a Challengersben folytathatják.

A Masters alapszakaszban így összesen 8 csapat versenyez, összesen két csoportra bontva, majd a TOP4 csapat jut be a rájátszásba.

A Challengers csapatok bajnokság rendszerben, 6 csapattal 10 fordulón át versenyeznek, majd ennek a szakasznak a TOP4 csapata a rájátszásban döntheti el, hogy ki a 2. osztály végső győztese.

2.2. Osztályozó kupa - nyílt szakasz

Az osztályozó kupa nyílt szakasza egyenes ágas (Single Elimination), rendszerben kerül megrendezésre, ahol a nevezők számától függően Bo1, és Bo3 mérkőzések kerülnek lejátszásra. A pontos versenyformátum annak függvénye, hogy pontosan mennyi csapat erősíti meg a nevezését.

2.2.1. Időpontok

A selejtezők 2023. Szeptember 24-én, illetve 2023. Szeptember 30-án kerülnek megrendezésre 14:00-ás kezdettel.

2.2.2. Versenyszakasz ütemezése

TippmixPro CS:GO Masters 2023 – ŐSZ - Osztályozó kupa - Nyílt szakasz					
Kör	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Szakasz
3-4 CSAPAT – SINGLE ELIMINATION					
1.kör	14:00:00	3:00:00	17:00:00	Bo3	TOP 4
2.kör	17:00:00	1:00:00	18:00:00	Bo1	DÖNTŐ
5-8 CSAPAT – SINGLE ELIMINATION					
1.kör	14:00:00	1:00:00	15:00:00	Bo1	TOP 8
2.kör	15:00:00	3:30:00	18:30:00	Bo3	TOP 4
3.kör	18:30:00	1:00:00	19:30:00	Bo1	DÖNTŐ
9-16 CSAPAT - SINGLE ELIMINATION					
1.kör	14:00:00	1:00:00	15:00:00	Bo1	TOP 16

2.kör	15:00:00	1:00:00	16:00:00	Bo1	TOP 8
3.kör	16:00:00	3:30:00	19:30:00	Bo3	TOP 4
4.kör (1)	19:30:00	1:00:00	20:30:00	Bo1	DÖNTŐ
4.kör (2)	19:30:00	1:00:00	20:30:00	Bo1	3. HELY
17-32 CSAPAT – SINGLE ELIMINATION					
1.kör	14:00:00	1:00:00	15:00:00	Bo1	TOP 32
2.kör	15:00:00	1:00:00	16:00:00	Bo1	TOP 16
3.kör	16:00:00	1:00:00	17:00:00	Bo1	TOP 8
4.kör	17:00:00	3:30:00	20:30:00	Bo3	TOP 4
5.kör (1)	20:30:00	1:00:00	21:30:00	Bo1	DÖNTŐ
5.kör (2)	20:30:00	1:00:00	21:30:00	Bo1	3. HELY
33-64 CSAPAT – SINGLE ELIMINATION					
1.kör	14:00:00	1:00:00	15:00:00	Bo1	TOP 64
2.kör	15:00:00	1:00:00	16:00:00	Bo1	TOP 32
3.kör	16:00:00	1:00:00	17:00:00	Bo1	TOP 16
4.kör	17:00:00	1:00:00	18:00:00	Bo1	TOP 8
5.kör	18:00:00	3:30:00	21:30:00	Bo3	TOP 4
6.kör	21:30:00	1:00:00	22:30:00	Bo1	DÖNTŐ
7.kör	21:30:00	1:00:00	22:30:00	Bo1	3. HELY

Az időpontok változhatnak a mérkőzések előtti/alatti csúszás okán.

2.2.3. Sorsolás

A nyílt selejtezők során véletlenszerű sorsolás lesz alkalmazva. A játékosoknak szükséges figyelembe venni, hogy a FACEIT integrált sorsolási rendszere figyelembe veszi a csapatok ELO szintjét, az ebből fakadó végeredményért a versenybírói csapat nem vállal felelősséget.

2.2.4. 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.

2.2.5. Mapveto rendszer nyílt szakasz alatt

2.2.5.1. Mapveto rendszer BO1 esetén

Bo1 rendszerben a következő mapveto rendszer kerül alkalmazásra. A tiltást, mindig a mérkőzés adatlapon 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
 - o Az utolsó fennmaradt pályán szükséges játszani.

2.2.5.2. Mapveto rendszer BO3 esetén

FacelT esetén a bal oldalra sorsolt csapat kezdi a mapvetot.

- "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

2.2.6. Továbbjutás

A nyílt selejtezők TOP4 csapata továbbjut az osztályozó kupa zárt szakaszába.

2.3. Osztályozó kupa - zárt szakasz

Ezen versenyszakasz összesen 8 csapattal kerül megrendezésre, ahova 4-4 csapat az osztályozó kupa nyílt szakaszából jutott be.

2.3.1. Időpontok

Az osztályozó kupa zárt szakasza 2023. Október 7-9. között kerül megrendezésre. Részletesebb lebontást a 2.3.3-as pont tartalmazza.

- 2023. Október 7 - A csoport mérkőzései nagydöntő szakaszig
- 2023. Október 8 - B csoport mérkőzései nagydöntő szakaszig
- 2023. Október 9 - A&B csoport nagydöntő

2.3.2. Formátum

A 8 résztvevő csapat 2 db 4-es csoportra osztva, csoportonként egy alsó-felső ágas kupában mérkőzik meg egymással Bo1 és Bo3 mérkőzésekkel.

2.3.3. Zárt szakasz ütemezése

TippmixPro CS:GO Masters 2023 – Ősz - Osztályozó kupa - Zárt szakasz - A CSOPORT					
Dátum	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Szakasz
FELSŐÁG					
2023.10.07	14:00:00	1:00:00	15:00:00	Bo1	FELSŐ ÁG - TOP4
2023.10.07	15:00:00	3:30:00	18:30:00	Bo3	FELSŐ ÁG - DÖNTŐ
ALSÓÁG					
2023.10.07	15:00:00	3:30:00	18:30:00	Bo3	ALSÓ ÁG - 1. KÖR
2023.10.07	18:30:00	3:30:00	22:00:00	Bo3	ALSÓ ÁG - DÖNTŐ
NAGYDÖNTŐ					
2023.10.09	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo3	NAGYDÖNTŐ

TippmixPro CS:GO Masters 2023 – Ősz - Osztályozó kupa - Zárt szakasz - B CSOPORT					
Dátum	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Szakasz
FELSŐÁG					
2023.10.08	14:00:00	1:00:00	15:00:00	Bo1	FELSŐ ÁG - TOP4
2023.10.08	15:00:00	3:30:00	18:30:00	Bo3	FELSŐ ÁG - DÖNTŐ
ALSÓÁG					
2023.10.08	15:00:00	3:30:00	18:30:00	Bo3	ALSÓ ÁG - 1. KÖR
2023.10.08	18:30:00	3:30:00	22:00:00	Bo3	Alsó ÁG - DÖNTŐ
NAGYDÖNTŐ					
2023.10.09	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo3	NAGYDÖNTŐ

Az időpontok változhatnak a mérkőzések előtti/alatti csúszás okán, így nem fix időpontokként kell kezelni őket.

2.3.4. Kiemelés és sorsolás

A zárt szakasz során a 8 bejutott csapat között a következő logikák alapján állítunk fel sorrendet:

- 1. seed - Nyílt selejtező #1 - 1. helyezett
- 2. seed - Nyílt selejtező #1 - 2. helyezett
- 3. seed - Nyílt selejtező #1 - 3. helyezett
- 4. seed - Nyílt selejtező #1 - 4. helyezett
- 5. seed - Nyílt selejtező #2 - 1. helyezett
- 6. seed - Nyílt selejtező #2 - 2. helyezett
- 7. seed - Nyílt selejtező #2 - 3. helyezett
- 8. seed - Nyílt selejtező #2 - 4. helyezett

Ezek alapján a két csoportot a következő logikák szerint osztjuk szét:

A csoport:

- 1. seed: Nyílt selejtező #1 - 1. helyezett
- 4. seed: Nyílt selejtező #1 - 4. helyezett
- 5. seed: Nyílt selejtező #2 - 1. helyezett
- 8. seed: Nyílt selejtező #2 - 4. helyezett

B csoport:

- 2. seed: Nyílt selejtező #1 - 2. helyezett
- 3. seed: Nyílt selejtező #1 - 3. helyezett
- 6. seed: Nyílt selejtező #2 - 2. helyezett
- 7. seed: Nyílt selejtező #2 - 3. helyezett

2.3.5. Halasztás és Feladás

Halasztás a zárt szakasz alatt nem lehetséges, a mérkőzéseket a kiírt időpontban kell lejátszani, amennyiben egy csapat nem tud kiállni akkor az ellenfelét automatikus győztesnek írjuk be. Ebben az esetben, ha alsó-felső ágas (double elimination) a verseny, és csak az alsóágra esne a csapat a vereség után, és a következő mérkőzésen képesek kiállni, akkor folytathatják a versenyt, amennyiben pedig nem lehetséges az alsóágon sem a mérkőzés, abban az esetben pedig kizárásra kerülnek.

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

2.3.6. Mapveto zárt szakaszban

Az osztályozó kupa zárt szakaszában versenyfázistól függően vagy a magasabb seedelt csapat jogában áll, hogy eldöntse szeretné-e kezdeni a mapvetot, vagy átadja annak jogát, más esetben pedig az dönt, hogy az adott csoport éppen melyik verseny szakaszban van. (Másszóval, hogy a 2.3.6.1-es példában A, vagy B csapat)

- Felsőág 1. kör: Magasabb seed
- Felső ág döntő: Magasabb seed
- Alsó ág 1. kör: Magasabb seed
- Alsó ág - döntő: Felsőágról leeső csapat
- Végso döntő: Felső ágról érkező csapat

Amennyiben a használatos versenyplatform nem tudja leképezni a versenyszabályzatban foglalt rendszer, úgy manuálisan Discordon, legkésőbb a verseny előtt 30 perccel szükséges megejteni a helyes procedúrát.

2.3.6.1. Mapveto Bo1 esetén

Az osztályozó kupa zárt szakaszában Bo1 mérkőzés esetén a következő procedúrát szükséges tartani.

- "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.

Az oldalválasztás késkörrel dől el.

2.3.6.2. Mapveto Bo3 esetén

Az osztályozó kupa zárt szakaszában Bo3 mérkőzés esetén a következő procedúrát szükséges tartani.

- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát

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

2.4. Továbbjutás

A osztályozó kupa zárt szakaszának csoport győztesei továbbjutnak az őszi Masters osztály alapszakaszába, míg az egyes csoportok 2. - 4. helyezettjei (összesen 3 csapat per csoport) a Challengers szakaszba nyer játékjogot.

2.5. Masters osztály - alapszakasz lebonyolítása

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

2.5.1. Időpontok

Az alapszakasz csoport mérkőzései 2023. Október 28. és 2023. November 5. között kerül megrendezésre.

- 2023. Október 28 - A csoport mérkőzései - 1. nap
- 2023. Október 29 - A csoport mérkőzései - 2. nap
- 2023. November 4 - B csoport mérkőzései - 1. nap
- 2023. November 5. - B csoport mérkőzései - 2. nap

2.5.2. Halasztás és Feladás

A mérkőzések nem halaszthatóak, a 2.3.5-ös szabály hivatkozza a pontos eljárást.

2.5.3. Alapszakasz időbeosztása

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

TippmixPro CS:GO Masters 2023 - Ősz - ALAPSZAKASZ - A CSOPORT					
Dátum	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Szakasz
FELSŐÁG					
2023.10.28	14:00:00	1:00:00	15:00:00	Bo1	FELSŐ ÁG - TOP4
2023.10.28	15:00:00	3:30:00	18:30:00	Bo3	FELSŐ ÁG - DÖNTŐ
ALSÓÁG					
2023.10.29	14:00:00	3:30:00	17:30:00	Bo3	ALSÓ ÁG - 1. KÖR
2023.10.29	17:30:00	3:30:00	21:00:00	Bo3	Alsó ÁG - DÖNTŐ

TippmixPro CS:GO Masters 2023 - Ősz - ALAPSZAKASZ - B CSOPORT					
Dátum	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Szakasz
FELSŐÁG					

2023.11.04	14:00:00	1:00:00	15:00:00	Bo1	FELSŐ ÁG - TOP4
2023.11.04	15:00:00	3:30:00	18:30:00	Bo3	FELSŐ ÁG - DÖNTŐ
ALSÓÁG					
2023.11.05	14:00:00	3:30:00	17:30:00	Bo3	ALSÓ ÁG - 1. KÖR
2023.11.05	17:30:00	3:30:00	21:00:00	Bo3	Alsó ÁG - DÖNTŐ

2.5.4. Kiemelés és sorsolás

Az alapszakasz során a 8 bejutott csapat között a következő logikák alapján állítunk fel sorrendet:

- 1. seed - Tavaszi Alapszakasz 1. helyezett - Meghívott
- 2. seed - Tavaszi Alapszakasz 2. helyezett - Meghívott
- 3. seed - Tavaszi Alapszakasz 3. helyezett - Meghívott
- 4. seed - Tavaszi Alapszakasz 4. helyezett - Meghívott (vagy erőssorrendben következő)
- 5. seed - Tavaszi Alapszakasz 5. helyezett - Meghívott (vagy erőssorrendben következő)
- 6. seed - Tavaszi Alapszakasz 6. helyezett - Meghívott (vagy erőssorrendben következő)
- 7-8. seed - Zárt szakasz A csoport 1. helyezett
- 7-8. seed - Zárt szakasz B csoport 1. helyezett

Ezek alapján a két csoportot a következő logikák szerint osztjuk szét:

A csoport:

- 1. seed: Tavaszi Alapszakasz 1. helyezett - Meghívott
- 4. seed: Tavaszi Alapszakasz 4. helyezett - Meghívott (vagy erőssorrendben következő)
- 5. seed: Tavaszi Alapszakasz 5. helyezett - Meghívott (vagy erőssorrendben következő)
- 8. seed: Zárt szakasz A/B csoport 1. helyezett

B csoport:

- 2. seed: Tavaszi Alapszakasz 2. helyezett - Meghívott
- 3. seed: Tavaszi Alapszakasz 3. helyezett - Meghívott
- 6. seed: Tavaszi Alapszakasz 6. helyezett - Meghívott
- 7. seed: Zárt szakasz A/B csoport 1. helyezett

Kiegészítés #1 : A zárt szakaszból bejutott két csapat véletlenszerű sorsolás útján fog az A, illetve B csoportba kerülni.

Kiegészítés #2 : Amennyiben a meghívást a tavaszi alapszakasz TOP6 csapata közül nem fogadja el az összes meghívott, úgy a tavaszi szezonban elért eredmények alapján az erőssorrendben következő foglalja el a pozíciót.

2.5.5. Mapveto procedúrák

A 2.3.6-os pontban foglaltak szerint.

2.5.6. Továbbjutás

A csoportkörök TOP2 csapata, vagyis a felső ág, és az alsó ág győztese továbbjut a verseny rájátszás szakaszába.

2.6. Masters osztály - Rájátszás

A rájátszás összesen 4 csapat részvételével, Double-Elimination rendszerben fog megrendezésre kerülni. Ezen szakasz győztese a TippiMixPro CS:GO Masters 2023-as őszi szezonjának végső győztese.

2.6.1. Időpontok

A rájátszás mérkőzései 2023. November 11 és 2023. November 18 között kerül megrendezésre.

- 2023. November 11. - Felső ág - 1. kör - 2 bo3
- 2023. November 12. - Felső ág - Döntő / Alsó ág 1. kör - 2 Bo3
- 2023. November 18 - Alsó ág döntő / Végső döntő - 2 Bo3

2.6.2. Formátum

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

2.6.3. Rájátszás ütemezése

TippmixPro CS:GO Masters 2023 – Ősz - MASTERS - RÁJÁTSZÁS					
Dátum	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Szakasz
ELSŐ NAP					
2023.11.11	14:00:00	3:30:00	17:30:00	Bo3	FELSŐ ÁG - TOP4
2023.11.11	17:30:00	3:30:00	21:00:00	Bo3	FELSŐ ÁG - TOP4
MÁSODIK NAP					
2023.11.12	14:00:00	3:30:00	17:30:00	Bo3	FELSŐ ÁG - DÖNTŐ
2023.11.12	17:30:00	3:30:00	21:00:00	Bo3	Alsó ÁG - 1.KÖR
HARMADIK NAP					
2023.11.18	TBD	TBD	TBD	Bo3	ALSÓÁG - DÖNTŐ
2023.11.18	TBD	TBD	TBD	Bo3	VÉGSŐ DÖNTŐ

Az időpontok változhatnak a mérkőzések előtti/alatti csúszás okán, így nem fix időpontokként kell kezelni őket.

2.6.4. Kiemelés és sorsolás

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

- A csoport 1. (FELSŐ ÁGRÓL KVALIFIKÁLT) vs B csoport 2. (ALSÓ ÁGRÓL KVALIFIKÁLT)
- B csoport 1. (FELSŐ ÁGRÓL KVALIFIKÁLT) vs A csoport 2. (ALSÓ ÁGRÓL KVALIFIKÁLT)

Az első körben felső ágról érkező csapat csak és kizárólag alsó ágról érkezett csapatot kaphat ellenfélnek.

2.6.5. Mapveto procedúrák

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

- Felsőág 1. kör: Az előző fázisban felső ágról érkező csapatnál a döntési jog.
- Felső ág döntő: Az előző fázisban felső ágról érkező csapatnál a döntési jog, ha mindkettő a felsőágról érkezett (vagy más esetben mindkettő az előző versenyfázisban az alsó ágról érkezett) úgy pénzfeldobás dönt.
- Alsó ág 1. kör: Ugyanaz, mint Felső ág döntő szakaszban.
- Alsó ág - döntő: Kupán belül felső ágról leeső csapat.
- Végdöntő: Felső ágról érkező csapat.

3. Challengers osztály

A Challengers szakasz 6 csapat részvételével Double-Round Robin bajnokság rendszerben kerül megrendezésre. A versenynapok előre kiírt időpontok, melyek a csapatok közös bejegyzésével mozgathatóak. Egy adott csapatnak, egy héten 2db Bo1-es mérkőzést szükséges lejátszani.

3.1. Alapszakasz lebonyolítása

3.1.1. Formátum

Minden Challengers alapszakasz mérkőzés Bo1 formátumban kerül megrendezésre. Az elért eredményekért a csapatok pontokat szerezhetnek.

- Győzelem - 3 pont
- Döntetlen - 1 pont
- Vereség - 0 pont

3.1.2. Időpontok

Hivatalos kiírás szerint minden mérkőzés pontosan ugyanabban az időpontban kezdődik Hétfő és Csütörtöki napokon. A csapatoknak lehetősége van a mérkőzéseket halasztani a szabályzat 3.3-as pontja alapján.

TippmixPRO CS:GO Masters 2023 – ŐSZ - Challengers						
Dátum	Kör	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Mérkőzés
1. JÁTÉKNAP						
2023.10.16	1.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Team A vs. Team B
2023.10.16	1.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Team C vs. Team D
2023.10.16	1.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Team E vs. Team F
2. JÁTÉKNAP						
2023.10.19	2.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Team A vs. Team C

2023.10.19	2.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Team B vs. Team D
2023.10.19	2.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Team E vs. Team F
3. JÁTÉKNAP						
2023.10.23	3.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Team A vs. Team D
2023.10.23	3.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Team B vs. Team E
2023.10.23	3.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Team C vs. Team F
4. JÁTÉKNAP						
2023.10.26	4.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Team A vs. Team E
2023.10.26	4.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Team B vs. Team F
2023.10.26	4.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Team C vs. Team D
5. JÁTÉKNAP						
2023.10.30	5.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Team A vs. Team F
2023.10.30	5.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Team B vs. Team C
2023.10.30	5.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Team D vs. Team E
6. JÁTÉKNAP						
2023.11.02	6.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Team A vs. Team B
2023.11.02	6.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Team C vs. Team D
2023.11.02	6.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Team E vs. Team F
7. JÁTÉKNAP						
2023.11.06	7.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Team A vs. Team C
2023.11.06	7.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Team B vs. Team D
2023.11.06	7.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Team E vs. Team F
8. JÁTÉKNAP						
2023.11.09	8.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Team A vs. Team D
2023.11.09	8.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Team B vs. Team E
2023.11.09	8.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Team C vs. Team F
9. JÁTÉKNAP						
2023.11.13	9.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Team A vs. Team E
2023.11.13	9.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Team B vs. Team F
2023.11.13	9.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Team C vs. Team D
10. JÁTÉKNAP						
2023.11.16	10.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Team A vs. Team F
2023.11.16	10.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Team B vs. Team C
2023.11.16	10.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Team D vs. Team E

3.1.3. Halasztások

Amennyiben mindkét csapatnak megfelel, úgy az alapszakasz minden mérkőzésének az előre meghatározott időpontban szükséges lejátszásra kerülnie. Amennyiben a kiírt időpont nem megfelelő a csapatoknak, a mérkőzés a következő forduló kezdetéig pótlásra kerülhet. Halasztásra csak az ellenfél beleegyezése esetén van lehetőség, melyet a Discordon nyitott ticket segítségével kell a versenybíró felé jelezni.

A halasztási igényt legkésőbb 3 órával a forduló kezdete előtt szükséges leegyeztetni az ellenfél csapatával. Amennyiben ez nem történik meg, és az egyik csapat nem tud megjelenni, úgy a megjelenő fél alapértelmezett győzelemben részesül.

3.1.4. Pontegyenlőség esetén

Amennyiben a 10. forduló után a csapatok között pontegyenlőség állna fenn, úgy a következő szabályok szerint lesz meghatározva a végső sorrend:

- Egymás elleni eredmény
- Összesített kör különbség a döntetlenre álló felek között
- Győztes körök száma a döntetlenre álló felek között
- Összesített körkülönbség az összes fordulóra vonatkoztatva
- Győztes körök száma az összes fordulóra vonatkoztatva

3.1.5. Továbbjutás

Az alapszakasz TOP4 csapata továbbjut a Challengers szakasz rájátszásába.

3.2. Rájátszás

Négy csapat részvételével, egynapos verseny keretein kerül megrendezésre, ebben a szakaszban eldől, hogy ki a végső győztese a TippmixPRO CS:GO Masters 2023-as őszi Challengers osztályának.

3.2.1. Formátum

A verseny Single Elimination formátumban, Bo3 fordulókkal kerül lebonyolításra.

3.2.2. Időbeosztás

TippmixPro CS:GO Masters 2023 – Ősz - Osztályozó kupa - Zárt szakasz - A CSOPORT					
Dátum	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Szakasz
2023.11.19	14:00:00	3:30:00	17:30:00	Bo3	ELŐDÖNTŐ #1
2023.11.19	14:00:00	3:30:00	17:30:00	Bo3	ELŐDÖNTŐ #2
2023.11.19	17:30:00	3:30:00	21:00:00	Bo3	DÖNTŐ
2023.11.19	17:30:00	3:30:00	21:00:00	Bo3	BRONZMÉRKŐZÉS

A kiírt időpontokat fix időpontként szükséges kezelni, amennyiben egy adott BO3 előbb ér véget, úgy a következő szakasz időpontja nem változik. Közös megegyezéssel a csapatok ezt megváltoztathatják, ha a korábbi kezdés mindkét félnek optimálisabb.

3.2.3. Kiemelés és sorsolás

A négy továbbjutott csapat között a kiemelés a következőképpen lett meghatározva:

- 1. seed - Challengers Alapszakasz 1. helyezett
- 2. seed - Challengers Alapszakasz 2. helyezett
- 3. seed - Challengers Alapszakasz 3. helyezett
- 4. seed - Challengers Alapszakasz 4. helyezett

Ezek alapján a párosítások a következőképpen alakulnak:

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

3.2.4. Halasztás

Ezen verseny fázis mérkőzései nem halaszthatóak, kötelező az előre kiírt napon lejárásra kerülnie. Amennyiben a csapatok számára a kezdési időpontok nem megfelelőek, úgy mind a 4 csapat közös beleegyezésével az adott napon belüli kezdések megváltoztathatóak.

3.2.5. Mapveto procedúrák

A 2.3.6.2-es pont szerint kerül megvalósításra. A magasabban seedelt csapat dönthet arról, hogy kezdi a mapvetot, vagy átadja azt.

4. Játékoskeretre vonatkozó szabályozások

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

4.1. Osztályozó kupa - nyílt szakasz 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

4.2. I. Osztályozó kupa - nyílt szakasz után

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

Ha a csapat kevesebb, mint 7 játékosal rendelkezett, akkor időben, a 2. nyílt osztályozó kupa után a zárt kvalifikáció kezdetéig, feltöltheti a játékoskeretet, de nem cserélhet.

Az a játékos, aki egy adott csapat tagjaként jutott tovább, kötelező jelleggel ugyanazzal a csapattal kell maradnia, a két osztályozó kupa között nem válthat csapatot (Pl.: Nem lehetséges az, hogy az I. kupán az egyik csapat regisztrált tagja,

majd a továbbjutás után elhagyja a csapatot és a 2. nyílt kupa alkalmával már másik csapatban szerepel.

4.3. II. Osztályozó kupa - nyílt szakasz után

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

4.4 Osztályozó kupa - zárt szakasz és alapszakasz között

Játékosmozgás nem engedélyezett.

4.4. Osztályozó kupa - zárt szakasz és alapszakasz között

Azon csapatok amelyek osztályozó kupa zárt szakaszából az alapszakaszba jutottak kiegészíthetik csapatukat maximum 7 játékosig. Amennyiben a csapat már 7 játékosal rendelkezett, vagy cserét kívánnak eszközölni, maximum 2 játékos cseréje engedélyezett.

4.5. Masters alapszakaszba meghívott csapat

Az a csapat, aki meghívást kap az alapszakaszba adott határidőig köteles leadni azt a játékoskeretet, amivel szeretné megkezdeni az alapszakaszban való versenyzést. Ezen játékosok nem szerepelhetnek az osztályozó kupa egyik fázisában sem. Az a csapat, aki 7-nél kevesebb játékost regisztrál, szükség esetén az osztályozó kupa zárt szakaszának döntője és az alapszakasz kezdete előtt, feltöltheti a játékoskeretet olyan játékosal, aki nem jutott be a Masters alapszakaszba.

- Keretleadás határideje: 2023. Október 11 - 23:59

4.6. Masters - alapszakasz közben és további versenyszakaszokban

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

4.7. Challengers - alapszakasz közben

Cserelehetőség lehetséges, amennyiben a csapat 3-ból 5 játékost meg tud tartani kezdő felállásban ahhoz a felálláshoz képest, akikkel az osztályozó kupa zárt szakaszában az utolsó mérkőzésen versenyeztek.

4.8. Challengers - rájátszás

Játékosmozgás ezen versenyszakasz előtt/közben nem lehetséges.

5. Játékspecifikus beállítások

5.1. Kiemelések

A nyílt selejtezőn résztvevő csapatok a FacelT integrált sorsolási logikája alapján kerülnek kisorsolásra, versenyszervezői oldalról nem történik kiemelés, a FacelT rendszere az oldalon elért szint, illetve véletlenszerű sorsolás alapján párosítja össze a csapatokat.

A zárt szakaszban pedig az első nyílt selejtezőn elért 1-4. helyezett az első négy kiemelt, őket követi a következő második nyílt 1-4. helyezettje, akik az 5-8. kiemelt pozíciót fogják kapni.

5.2. Mappool

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

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

5.3. Szerver beállítások

FacelT alapértelmezett beállítások:

- 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: 7 seconds (mp_round_restart_delay 7)
- Prohibited items: none (mp_items_prohibited "")

6. Játékosok beállításai

A versenyen résztvevő játékosokra a következő szabályok egységesen vonatkoznak.

6.1. Szabályellenes szkriptek

Mindenfajta szkript tiltott a játék során, kivétel ez alól: a vásárlásra, togllezésre és a demo felvételre vonatkozó szkriptek. Példák 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.

6.2. Játékon belüli overlayek

Minden játékon belüli overlay használata tiltott kivéve az alábbiak:

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

6.3. 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.

6.4. Egyedi fájlok

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

6.5. Illegális szoftverek 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).

6.6. Színmélység

16 bites színmélység használata nem engedélyezett. Színmélységgel kapcsolatban nem lehetséges az óvás, minden ezzel kapcsolatos intézkedés a zárt/nyílt selejtező alatt FaceIT Chat-en, Major és Challengers osztály mérkőzések alatt pedig discordon az adott mérkőzés szobájában történik.

6.7. A config mappa tartalma

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

6.8. Szabálytalan grafikai beállítások

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

7. Bugok és tiltott cselekvések

7.1. 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.

7.2. 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.

7.3. 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 versenyen.

7.4. Gránátok

A gránátok falba való bugoltatása nem engedélyezett, a gránátok tetőkön keresztül való dobása viszont szabályos. (Ez és az ehhez hasonló gránátok tiltottak: [PÉLDA](#))

7.5. Öngyilkosságok

Az öngyilkosságok a 'kill' konzolparancs használatával, a kör idejének lerövidítésének céljából tiltottak. (Versenybíró kérésre szabad, egyéb más esetben tiltott)

7.6. Egyéb

Mindenemű ismert bug kihasználása tiltott, a nem ismert bugokkal kapcsolatban a Versenybírók döntenek a büntetés jogosságáról.

8. Mérközésekkel kapcsolatos szabályok

8.1. Mérkőzés előtt

8.1.1. Nicknév és klánjelzés

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

A Masters és Challengers szakasz 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)

8.1.2. Versenybíró hívás

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

8.1.3. Pontosság

Minden mérkőzésnek pontosan akkor kell elkezdődni, ahogyan az a meccs oldalon az időpont által jelölve van. 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.

8.1.4. 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 csaptnak.

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.

8.1.5. 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.

8.1.6. Edző mód

Az edző mód (coaching) használata a verseny minden fázisában engedélyezett. A megfelelő működés érdekében, a csapatnak a nyílt és zárt selejtező valamint a Challengers osztály alatt a FacelT platformon való jelentkezésnél "coach" pozícióba kell helyezni az adott játékos. A szerverre felcsatlakozva automatikusan abba a pozícióba kerül.

8.2. Mérkőzés alatt

8.2.1. Oldalváltás

Bo1 esetén:

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

8.2.2. 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.

8.2.3. Játékmegszakítások

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

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

8.2.4. 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 megvizsgálnak és a helyzetnek megfelelően döntenek.

- A szünet funkciót minden játékos igénybe veheti a szervereken a "!pause" "pause" parancsokkal. A szünetnek végetvetni a "!unpause" "unpause" parancsok segítségével lehet.
- Taktikai szünetre egy adott mérkőzés alatt 4 alkalommal, alkalmanként maximum fél percre van lehetőség

8.2.5. 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 MR6os 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)

8.2.6. 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.

8.2.7. Diszkvalifikáció

Hogy a mérkőzések közötti csúszások időtartamát a minimálisra csökkenthessük, a csapatok kizárására vonatkozó jogot a versenybírók 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.

8.2.8. Mérkőzés megszakítás

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

8.3. Mérkőzés után

8.3.1. 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.

8.3.1.1. 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 Nyílt-Zárt selejtező és Challengers esetén, míg Masters esetén ez maximum 12 óra.

8.3.1.2. 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.

8.3.1.3. Az óvásban lévő személyek

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

8.3.1.4. Kommunikáció versenybíróval

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

8.3.2. Kizárások

Amennyiben a verseny során a versenybírók tudomására jut, hogy a Játékos nem felel meg a versenyszabályzatban foglalt feltételeknek vagy kötelezettségek bármelyikének, a versenybírói csapat a Fegyelmi szabályzatban foglalt Büntetőpont kódex alapján járhat el a büntetések kiosztása végett.

A versenybírói csapat fenntartja a jogot az eset kivizsgálására és akár a játékos/csapat azonnali kizárására, amennyiben a játékos a verseny zavartalan lebonyolításával összeférhetetlen magatartást tanúsít.

A versenybírói csapat fenntartja a jogot, hogy abban az esetben, ha verseny során felmerül annak gyanúja, hogy a játékos a verseny menetét/eredményét bármilyen, a tisztességes versennyel összeegyeztethetetlen módon szándékosan befolyásolni próbálta (például:

mérkőzések eredményének etikátlan befolyásolása, játékbeli csalás stb.) az esetet a Fegyelmi Bizottsággal együtt vizsgálja és akár a Játékost azonnal kizárja. Lehetséges, hogy ebben a körben a Versenybíró bizonyítási eljárást nem folytat le, fenntartja a jogot arra, hogy a verseny menetének befolyásolását a rendelkezésre álló adatok alapján meggyőződése alapján bírálja el.

8.3.2.1. 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.

9. 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.

9.1. 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.

9.2. 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.

9.3. Elérhetőség

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

9.4. Változtatás a Csapaton

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

9.5. Kezdő játékosok és csapatfelállítás

A Masters és Challengers osztály bármely szakasza alatt, 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.

10. Játékosok technikai felkészültsége

10.1. 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.

10.2. Nicknév, klánjelzés, játékiók neve

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

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

10.3. Több felhasználói fiók

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

10.4. 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.

11. Csapatra vonatkozó extra szabályozások

11.1. 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)

11.1.1. Vészhelyzeti csere kérelem

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 megfélemlítés 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.

11.2. Csapat meghívás

Csapatok meghívására csak a Masters osztály esetén van lehetőség, a meghívás pedig az előző szezonban Masters szezonban, illetve Challengers szezonban elért helyezések alapján történik.

Ha Masters divízióba meghívásra került csapatok valamelyike nem vállalja az aktuális szezonban való részvételt, tehát elutasítja a meghívást, akkor a pótlására a következőképpen keresünk helyettesítőt:

- a) külön direkt meghívással pótoljuk
- b) egy zárt szakaszban résztvevő csapatot keresünk fel
- c) egy külön kvalifikációt rendezünk a hely kitöltésére
- d) nem pótoljuk a helyet egyéb okokból (Pl.: időbeli nehézségek végett)

11.3. 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.

11.4. 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.

11.5. Csapat név

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

12. Közvetítés

12.1. Csapat/Játékos

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

12.2. 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 újrarájátszás mellett is dönthetnek.

12.3. Külsős stream és késleltetés

Saját játék közvetítése POV szempontból, vagy harmadik fél által, csak a nyílt selejtezőkön lehetséges.

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. Támogatói assettek letöltése és integrációja
3. Közvetítési [statisztikák reportolása](#)

13. Nyeremény

13.1. Masters osztály

A Masters osztály tavaszi szezonjának díjazása a következőképpen oszlik el:

- Összdíjazás: 2 000 000 Forint
 - 1. helyezett: 750 000 Forint
 - 2. helyezett: 450 000 Forint

- 3. helyezett: 275 000 Forint
- 4. helyezett: 175 000 Forint
- 5-6. helyezett: csapatonként 100 000 Forint
- 7-8. helyezett: csapatonként 75 000 Forint

13.2.Challengers osztály

A Challengers osztály díjazása a következőképpen oszlik el:

- Összdíjazás: 300 000 Forint
 - 1. helyezett: 150 000 Forint
 - 2. helyezett: 100 000 Forint
 - 3. helyezett: 50 .000 Forint

14. Változáskövetés

- 2023.09.21 - 2.3.4 - Kiemelés és sorsolás - osztályozó kupa zárt szakasz
- 2023.09.21- 2.5.4 - Kiemelés és sorsolás - alapszakasz