



TippmixPro CS:GO Masters 2023

Játékspecifikus szabályzat

Érvényes: 2023. Április 4
Utoljára módosítva: 2023. Április 13

TARTALOMJEGYZÉK

1. Kiemelt szabályok	5
1.1. Alapszabályzatok	5
1.2. Életkor	5
1.3. Nemzetiségi szabályok	5
1.4. Tartózkodási hely	5
1.5. Eltiltások	5
1.6. Játékfiók használata	6
1.7. Anti-Cheat	6
1.8. Azonosítás	6
1.9. Kommunikációs csatornák	6
1.10. További megkötések	6
2. Verseny lebonyolítása	7
2.1. Általános információ a versenyről	7
2.2. Kiemelések	7
2.2.1. Mapveto rendszer (BO1)	7
2.2.2. Mapveto rendszer (BO3)	7
2.2.3. Mapveto rendszer (BO5)	7
2.3. Továbbjutás	8
2.4. Nyílt selejtezővel kapcsolatos információk	8
2.4.1. Időpontok	8
2.4.2. Formátum	8
2.4.3. Nyílt selejtező ütemezése	9
2.4.4. Halasztás és Feladás	10
2.5. Zárt selejtezővel kapcsolatos információk	10
2.5.1. Időpontok	10
2.5.2. Formátum	11
2.5.3. Zárt szakasz ütemezése	11
2.5.4. Zárt szakasz sorsolása	11
2.5.5. Halasztás és Feladás	11
2.6. Masters osztály – Csoportkör és Rájátszás információk	12
2.6.1. Időpontok	12
2.6.2. Alap szakasz struktúrája	12
2.6.3. Helyosztó/Rájátszás struktúrája	14
2.6.4. Halasztás és Feladás	14
2.7. Challengers osztály – Csoportkör és Rájátszás információk	15
2.7.1. Időpontok	15
2.7.2. Alap szakasz struktúrája	15
2.7.3. Döntő struktúrája	16
2.7.4. Halasztás és Feladás	16
3. Játékspecifikus beállítások	16
3.1. Mappool	16
3.2. Szerver beállítások	17
4. Játékosok beállításai	17
4.1. Szabályellenes szkriptek	17
4.2. Játékon belüli overlayek	18
4.3. Játékos kinézetek	18
4.4. Egyedi fájlok	18
4.5. Illegális szoftverek és hardveres eszközök	18

4.6. Színmélység	18
4.7. A config mappa tartalma	18
4.8. Szabálytalan grafikai beállítások	18
5. Bugok és tiltott cselekvések	19
5.1. Bomba	19
5.2. Mászás és egyéb map bugok	19
5.3. Boostolás, sky walking, sharking	19
5.4. Gránátok	19
5.5. Öngyilkosságok	19
5.6. Egyéb	19
6. Mérkőzésekkel kapcsolatos szabályok	19
6.1. Mérkőzés előtt	19
6.1.1. Nicknév és klánjelzés	19
6.1.2. Versenybíró hívás	20
6.1.3. Pontosság	20
6.1.4. Nem megjelenés (noshow)	20
6.1.5. Bemelegítés	20
6.1.6. Edző mód	20
6.2. Mérkőzés alatt	21
6.2.1. Oldalváltás	21
6.2.2. Játékos kiesése	21
6.2.3. Játékmegszakítások	21
6.2.4. A szünet funkció használata	22
6.2.5. Hosszabbítás esetén	22
6.2.6. Mérkőzés elhagyása	23
6.2.7. Diszkvalifikáció	23
6.2.8. Mérkőzés megszakítás	23
6.3. Mérkőzés után	23
6.3.1. Meccs óvás	23
6.3.1.1. Óváshoz való jog	23
6.3.1.2. Az óvás tartalma	23
6.3.1.3. Az óvásban lévő személyek	23
6.3.1.4. Kommunikáció a Versenybírókkal	23
6.3.2. Kizárások	23
6.3.2.1. Kizárások lehetséges okai	24
7. Egyéb szabályok/kiegészítések	24
7.1. A szabályzat érvényessége	24
7.2. Bizalmasság, Titoktartás	25
7.3. Elérhetőség	25
7.4. Változtatás a Csapaton	25
7.5. Kezdő játékosok és csapatfelállítás	25
8. Játékosok technikai felkészültsége	25
8.1. Technikai problémák	25
8.2. Nicknév, klánjelzés, játékiók neve	25
8.3. Több felhasználói fiók	25
8.4. FaceIT/ESEA profil változtatás	25
9. Csapatra vonatkozó extra szabályozások	26
9.1. Csapat felépítése	26
9.1.1. Játékos csere/hozzáadás	26
9.2. Csapat meghívás	27
9.3. Csapat feloszlása, liga elhagyása	27

9.4. Csapat pótlása	27
9.5. Pótló csapat	28
9.6. Csapat név	28
10. Közvetítés	28
10.1. Csapat/Játékos	28
10.2. Közvetítés megtagadása	28
10.3. Külsős stream és késleltetés	28
11. Nyeremény	29
11.1. Masters osztály	29
11.3. Challengers osztály	29

1. Kiemelt szabályok

1.1. Alapszabályzatok

A **TippmixPro Counter-Strike: Global Offensive** továbbiakban: (verseny, TMP CS:GO) 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 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.

1.6. Játékiók 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 esetenél 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.

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.

2. Verseny lebonyolítása

2.1. Általános információ a versenyről

- A verseny 2 nyílt selejtezőből áll, ahonnan a 4-4 csapat jut tovább a zárt szakaszba.
- A zárt szakaszban a nyílt selejtezőről bejutott csapatok mérik össze tudásukat és a legjobb 2 csapat továbbjut a TMP CS:GO Masters alapszakaszába, a maradék 6 csapat pedig a TMP CS:GO Challengers alapszakaszába kerül.

2.2. Kiemelések

A nyílt selejtezőn résztvevő csapatok a FaceIT integrált sorsolási logikája alapján kerülnek kisorsolásra, versenyszervezői oldalról nem történik kiemelés, a FaceIT 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.

2.2.1. Mapveto rendszer (BO1)

Bo1 rendszerben a következő mapveto rendszer kerül alkalmazásra. A tiltást, mindig a meccsadatlapon bal oldalon szereplő csapat kezdheti el (az, hogy melyik csapat kezd a bal oldalon mindig véletlenszerűen sorsolja a platform) a következő rendszerben:

- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- Az utolsó fennmaradt pályán szükséges játszani.

2.2.2. Mapveto rendszer (BO3)

FaceIT esetén a bal oldalra sorsolt csapat kezdi a mapvetot, egyéb másik versenyplatform esetén pedig érmefeldobás dönt a kezdésről.

- "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

2.2.3. Mapveto rendszer (BO5)

DE esetén: A felső ágról érkezett csapat mapelőnyt élvez. Az utolsó nem választott pálya alapértelmezett győzelemként kerül a felsőági győzteshez. A mapvetot az alsóágról érkező csapat kezdheti meg vagy adhatja át azt a másik csapat számára.

SE esetén: Mind a két csapat egyenrangúnak minősül így FaceIT esetén a balra oldalra sorsolt csapat kezdi a mapvetot, egyéb másik versenyplatform esetén pedig érmefeldobás dönt a kezdésről, itt nincs pályaelőny.

- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat" választ (1. pálya)
- "B" csapat választ (2.pálya)
- "A" csapat választ (3. pálya)
- "B" csapat választ (4. pálya)
- Az utolsó nem választott lesz – DE: alapértelmezett győzelem a felsőágról érkező csapat számára.

2.3. Továbbjutás

- Nyílt selejtező: A nyílt selejtezőkből a 4-4 legjobb csapat jut tovább a zárt selejtezőbe, így áll össze a 8 csapatos zárt szakasz.
- Zárt selejtező: A zárt selejtező 8 csapatából a 2 legjobb csapat jut tovább a Masters osztályba és 6 csapat a Challengers osztályba.
- Challengers kupa szakasz A kupa szakasz 2 legjobb csapata kvalifikál a TMP CS:GO következő kiírásának zárt selejtezőjébe.
- Masters Alap szakasz: Az alap szakaszból az első 2 helyezett automatikusan a rájátszásba jut, a 3-6. helyezettek pedig helyosztót játszanak a maradék 2 rájátszás helyért.

2.4. Nyílt selejtezővel kapcsolatos információk

A nyílt selejtező egyenes ágas (Single Elimination), vagy alsó-felső ágas (Double-Elimination) rendszerben kerül megrendezésre, ahol a nevezők számától függően Bo1, vagy Bo3 mérkőzések kerülnek lejátszásra. A pontos versenyformátum annak függvénye, hogy pontosan mennyi csapat erősíti meg a nevezését.

2.4.1. Időpontok

Selejtezők kezdete:

- 2023. Április 16. – 16:00
- 2023. Április 17. – 18:00

2.4.2. Formátum

A verseny formátuma az alábbiakban változik a nevező számtól függően:

- **3-4 csapat**

A verseny **Double-Elimination** formátumban kerül megrendezésre, Bo1 és Bo3 mérkőzésekkel.

- **5-8 csapat**

A verseny **Double-Elimination** formátumban kerül megrendezésre, ahol a **felsőág 2. kör** és az **alsóág 2.kör BO3**.

- **9-16 csapat**

A verseny **Single-Elimination** formátumban kerül megrendezésre, ahol a **negyeddöntő BO3**.

- **17-32 csapat**

A verseny **Single-Elimination** formátumban kerül megrendezésre, ahol a **negyeddöntő BO3**.

- **33-64 csapat**

A verseny **Single-Elimination** formátumban kerül megrendezésre, ahol a **negyeddöntő BO3**.

A formátum meghatározásai alapján a fent említett mérkőzések akár 14:00-tól egészen 22:00-ig is eltarthatnak.

2.4.3. Nyílt selejtező ütemezése

TippmixPro CS:GO Masters 2023 – Nyílt selejtező					
Kör	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Szakasz
3-4 CSAPAT – DOUBLE ELIMINATION					
1.kör	14:00:00	1:00:00	15:00:00	Bo1	Top4
2.kör	15:00:00	3:00:00	18:00:00	Bo3	Felső-Döntő
ALSÓÁG					
1.kör	15:00:00	1:00:00	16:00:00	Bo3	Alsó-Elődöntő
2.kör	16:00:00	3:00:00	19:00:00	Bo1	Alsó-Döntő
NAGYDÖNTŐ					
3.kör	19:00:00	1:00:00	20:00:00	Bo1	Harmadik
5-8 CSAPAT – DOUBLE ELIMINATION					
FELSŐÁG					
1.kör	14:00:00	1:00:00	15:00:00	Bo1	Felső-Top8
2.kör	15:00:00	3:00:00	18:00:00	Bo3	Felső-Top4
3.kör	18:00:00	1:00:00	19:00:00	Bo1	Felső-Döntő
ALSÓÁG					
1.kör	15:00:00	1:00:00	16:00:00	Bo1	Alsó-Top4(1)
2.kör	16:00:00	3:00:00	19:00:00	Bo3	Alsó-Top4(2)
3.kör	19:00:00	1:00:00	20:00:00	Bo1	Alsó-TOP2
4.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Alsó-Döntő
NAGYDÖNTŐ					
-	21:00:00	1:00:00	22:00:00	Bo1	Nagydöntő
9-16 CSAPAT - SINGLE ELIMINATION					
1.kör	14:00:00	1:00:00	15:00:00	Bo1	Top16

2.kör	15:00:00	3:00:00	18:00:00	Bo3	Top8
3.kör	18:00:00	1:00:00	19:00:00	Bo1	Top4
4.kör (1)	19:00:00	1:00:00	20:00:00	Bo1	Döntő
4.kör (2)	19:00:00	1:00:00	20:00:00	Bo1	Harmadik
17-32 CSAPAT – SINGLE ELIMINATION					
1.kör	14:00:00	1:00:00	15:00:00	Bo1	Top32
2.kör	15:00:00	1:00:00	16:00:00	Bo1	Top16
3.kör	16:00:00	3:00:00	19:00:00	Bo3	Top8
4.kör	19:00:00	1:00:00	20:00:00	Bo1	Top4
5.kör (1)	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Döntő
5.kör (2)	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Harmadik
33-64 CSAPAT – SINGLE ELIMINATION					
1.kör	14:00:00	1:00:00	15:00:00	Bo1	Top64
2.kör	15:00:00	1:00:00	16:00:00	Bo1	Top32
3.kör	16:00:00	1:00:00	17:00:00	Bo1	Top16
4.kör	17:00:00	3:00:00	20:00:00	Bo3	Top8
5.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Top4
6.kör	21:00:00	1:00:00	22:00:00	Bo1	Döntő
7.kör	21:00:00	1:00:00	22:00:00	Bo1	Harmadik

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

2.4.4. Halasztás és Feladás

A nyílt selejtező folyamán halasztás nem lehetséges, a meghirdetett időpontban kötelező a megjelenés, amennyiben egy csapat nem képes bármilyen indok folytán kiállni, abban az esetben automatikusan az ellenfélnek írjuk jóvá a győzelmet.

A mérkőzés feladására van lehetőség, ebben az esetben automatikus győzelmet írunk jóvá az ellenfélnek.

Mind a két esetben, ha alsó-felsőágas (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. (Az adott kupáról, tehát a következőn (ha lesz) nyugodtan indulhatnak)

2.5. Zárt selejtezővel kapcsolatos információk

A lebonyolítás 8 csapat részvételével, alsó-felső ágas (Double Elimination) rendszerben fog megvalósulni Best-of-3 (BO3) formátumban.

2.5.1. Időpontok

Kezdés: 2023.04.22 18:00

Folytatás: 2023.04.23 18:00

Bővebben: Lásd 2.4.3 - [Zárt szakasz ütemezése](#)

2.5.2. Formátum

A verseny formátuma:

- **8 csapat**

A verseny **Double-Elimination** formátumban kerül megrendezésre, ahol **felsőági döntő** valamint az **alsóági döntő BO3**

2.5.3. Zárt szakasz ütemezése

TippmixPro CS:GO Masters 2023 – Zárt szakasz						
Dátum	Kör	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Szakasz
FELSŐÁG						
2023.04.22	1.kör	14:00:00	1:00:00	15:00:00	Bo1	Felső-Top8
2023.04.22	2.kör	15:00:00	1:00:00	18:00:00	Bo3	Felső-Top4
2023.04.23	3.kör	14:00:00	3:00:00	17:00:00	Bo3	Felső-Döntő
ALSÓÁG						
2023.04.22	1.kör	15:00:00	1:00:00	18:00:00	Bo3	Alsó-Top4(1)
2023.04.22	2.kör	18:00:00	3:00:00	21:00:00	Bo3	Alsó-Top4(2)
2023.04.23	3.kör	14:00:00	3:00:00	17:00:00	Bo3	Alsó-TOP2
2023.04.23	4.kör	17:00:00	3:00:00	20:00:00	Bo3	Alsó-Döntő
NAGYDÖNTŐ						
2023.04.24	1.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo1	Végső döntő

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

2.5.4. Zárt szakasz sorsolása

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

- 1. - 4. seed : Az első nyílt selejtező top4
- 5. - 8. seed: A második nyílt selejtező top4

Az ágrajz tehát a következőképpen fog kinézni:

- 1. vs 8. seed
- 3. vs 6. seed
- 4. vs 5. seed
- 2. vs 7. seed

2.5.5. 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-felsőágas (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.

Halasztáshoz hasonlóan a feladásnál is ha alsó-felsőágas (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 csak az adott kupára vonatkozik, ettől függetlenül mivel a zárt szakaszba már bejutott a csapat így részt vehetnek a Challengers osztályban.

Amennyiben kiderül, hogy szándékos/eltervezett feladás áll a feladás háttérben abban az esetben az adott csapat az egész versenysorozatból kizárható. (Az időpontok nyilvánosak így a játékosoknak kell úgy tervezniük, hogy megtudjanak jelenni.)

2.6. Masters osztály – Csoportkör és Rájátszás információk

2.6.1. Időpontok

Alap szakasz:

- 2023. Május 04. – 1. forduló
- 2023. Május 07. – 2. forduló
- 2023. Május 11. – 3. forduló
- 2023. Május 14. – 4. forduló
- 2023. Május 18. – 5. forduló
- 2023. Május 21. – 6. forduló
- 2023. Május 25. – 7. forduló

Helyosztó/Rájátszás:

- 2023. Május 28. – Helyosztó
- 2023. Június 02. – Rájátszás 1.nap
- 2023. Június 03. – Rájátszás 2.nap
- 2023. Június 04. – Rájátszás 3.nap

2.6.2. Alap szakasz struktúrája

Az alapszakasz alatt 7 forduló folyamán minden csapat játszik minden csapattal, a 7 forduló végén a szerzett pontok alapján a TOP2 legjobb csapat közvetlen a rájátszásba kerül, 3-6. helyett pedig helyosztó mérkőzéseket játszik a maradék 2 rájátszás helyért.

A 7-8. helyezettek a verseny őszi kiírásában sorra kerülő zárt selejtező 2 legjobb csapatával fognak játszani a Masters osztályban való benmaradásért.

Az alapszakasz folyamán a párosításoknál a vétót mindig véletlenszerű sorsolással fog kezdődni.

TippmixPro CS:GO Masters 2023 – Alapszakasz						
Dátum	Kör	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Csapat vs Csapat
I. JÁTÉKNAP						
2023.05.04	1.kör	18:00:00	2:30:00	20:30:00	Bo3	A vs H

2023.05.04	1.kör	18:00:00	2:30:00	20:30:00	Bo3	B vs G
2023.05.04	1.kör	20:30:00	2:30:00	23:00:00	Bo3	C vs F
2023.05.04	1.kör	20:30:00	2:30:00	23:00:00	Bo3	D vs E
2. JÁTÉKNAP						
2023.05.07	2.kör	18:00:00	2:30:00	20:30:00	Bo3	A vs E
2023.05.07	2.kör	18:00:00	2:30:00	20:30:00	Bo3	B vs H
2023.05.07	2.kör	20:30:00	2:30:00	23:00:00	Bo3	C vs G
2023.05.07	2.kör	20:30:00	2:30:00	23:00:00	Bo3	D vs F
3. JÁTÉKNAP						
2023.05.11	3.kör	18:00:00	2:30:00	20:30:00	Bo3	A vs F
2023.05.11	3.kör	18:00:00	2:30:00	20:30:00	Bo3	B vs E
2023.05.11	3.kör	20:30:00	2:30:00	23:00:00	Bo3	C vs H
2023.05.11	3.kör	20:30:00	2:30:00	23:00:00	Bo3	D vs G
4. JÁTÉKNAP						
2023.05.14	4.kör	18:00:00	2:30:00	20:30:00	Bo3	A vs G
2023.05.14	4.kör	18:00:00	2:30:00	20:30:00	Bo3	B vs F
2023.05.14	4.kör	20:30:00	2:30:00	23:00:00	Bo3	C vs E
2023.05.14	4.kör	20:30:00	2:30:00	23:00:00	Bo3	D vs H
5. JÁTÉKNAP						
2023.05.18	5.kör	18:00:00	2:30:00	20:30:00	Bo3	A vs D
2023.05.18	5.kör	18:00:00	2:30:00	20:30:00	Bo3	B vs C
2023.05.18	5.kör	20:30:00	2:30:00	23:00:00	Bo3	E vs H
2023.05.18	5.kör	20:30:00	2:30:00	23:00:00	Bo3	F vs G
6. JÁTÉKNAP						
2023.05.21	6.kör	18:00:00	2:30:00	20:30:00	Bo3	A vs C
2023.05.21	6.kör	18:00:00	2:30:00	20:30:00	Bo3	B vs D
2023.05.21	6.kör	20:30:00	2:30:00	23:00:00	Bo3	C vs E
2023.05.21	6.kör	20:30:00	2:30:00	23:00:00	Bo3	D vs F
7. JÁTÉKNAP						
2023.05.25	7.kör	18:00:00	2:30:00	20:30:00	Bo3	A vs B
2023.05.25	7.kör	18:00:00	2:30:00	20:30:00	Bo3	C vs D
2023.05.25	7.kör	20:30:00	2:30:00	23:00:00	Bo3	E vs F
2023.05.25	7.kör	20:30:00	2:30:00	23:00:00	Bo3	G vs H

A táblázatban szereplő Csapat vs Csapat oszlop csak példaként szolgál, a párosítások sorsolással fognak eldőlni.

2.6.3. Helyosztó/Rájátszás struktúrája

A rájátszás a csoportkör 3-6. helyének helyosztó mérkőzéseivel kezdődik, majd a 2 legjobbnak bizonyult csapat játszik a csoportkör 2 legjobbjá ellen.

TippmixPro CS:GO Masters 2023 – Helyosztó						
Dátum	Kör	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Szakasz
HELYOSZTÓ						
2023.05.28	1.kör	14:00:00	3:00:00	17:00:00	Bo3	3. vs 6.
2023.05.28	1.kör	17:00:00	3:00:00	20:00:00	Bo3	4. vs 5.
A mérkőzések győztesei továbbjutnak a rájátszásba.						

TippmixPro CS:GO Masters 2023 – Rájátszás						
Dátum	Kör	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Szakasz
RÁJÁTSZÁS - FELSŐÁG						
2023.06.02	1.kör	18:00:00	3:00:00	21:00:00	Bo3	Felső-Top4
2023.06.02	2.kör	21:00:00	3:00:00	24:00:00	Bo3	Felső-Döntő
RÁJÁTSZÁS – ALSÓÁG						
2023.06.03	1.kör	14:00:00	3:00:00	17:00:00	Bo3	Alsó-Elődöntő
2023.06.03	2.kör	17:00:00	3:00:00	20:00:00	Bo3	Alsó-Döntő
RÁJÁTSZÁS – DÖNTŐ						
2023.06.04	1.kör	14:00:00	4:00:00	18:00:00	Bo5 (pályaelőny)	Nagy-Döntő

Az időpontok változhatnak a mérkőzések előtti/alatti csúszás okán, így nem fix időpontokként kell kezelni őket. A felsőágról érkező csapatnak pályaelőnye van.

2.6.4. Halasztás és Feladás

Az **alapszakasz** folyamán a halasztás csere formájában lehetséges, ebben az esetben egyeztetni kell az ellenféllel és a másik két csapattal, akikkel mérkőzést cserélnének. Csere az adott napon későbbi időpontra vagy végső esetben másik mérkőzés napra lehetséges. Ha a csere nem lehetséges semmilyen formában, akkor viszont az előre meghirdetett időpontban kell megjelenni. Ha a csapat nem képes kiállni, akkor úgy tekintjük, mintha feladta volna.

A **helyosztó** és a **rájátszás** folyamán a halasztás nem lehetséges, a mérkőzéseket az előre kihirdetett időpontjukban kötelező lejátszani. (Ezt a versenybírói kar felülbírálhatja szükség esetén)

A mérkőzés feladása esetén automatikus győzelmet írunk jóvá az ellenfélnek és a csapat szerződésben foglaltak szerint fog a versenybírói kar eljárni.

A Versenybírók a közvetítés okán fenntartják a jogot, hogy bármikor felkeressék a csapatokat mérkőzés mozgással kapcsolatban. Amennyiben a Versenybírók a mérkőzés kezdetéhez

képest 48 órával hamarabb jelzik mozgatósi szándékukat, a csapatok kötelesek elfogadni az új időpontot, viszont amennyiben később, a játékosok nem kötelesek elfogadni.

A Csapatok kötelesek minden esetben hivatalos kommunikációs csatornákon egyeztetni a mérkőzés mozgatósiáról a Versenybírókkal. (A Versenybírók nem kötelesek jóváhagyni a mozgatósiat.) Mérkőzés mozgatósiának folyamata:

1. Emailben – csapatkapitány/kapcsolattartó által - kérvény megfogalmazása az info@mneb.hu címre.
2. A versenybírók engedélyezik/vétózzák a mérkőzés halasztását emailen keresztül.
3. A csapat köteles pótmérkőzést keresni, és lebeszélni az eredeti ellenfél csapatkapitányával és a pótmérkőzés résztvevőivel az új időpontokat.
4. Amennyiben a csere megtörtént, közös csatornákon Discordon és emailben újabb jelzés történik a versenybírók részéről.
5. A csapatkapitány köteles emailés úton megerősíteni a megváltozott időpontot.

2.7. Challengers osztály – Kupaszakasz és rájátszás információk

2.7.1. Időpontok

Kupa szakasz időpontjai:

- 1. kupa – 2023. Május 01-től – 2023. Május 14-ig
- 2. kupa – 2023. Május 16-tól – 2023. Május 30-ig
- 3. kupa – 2023. Június 01-től – 2023. Június 14-ig
- 4. kupa – 2023. Június 16-tól – 2023. Június 30-ig

Rájátszás:

- 2023. Július 08 - Rájátszás 1.nap
- 2023. Július 09 - Rájátszás 2.nap

2.7.2. Kupaszakasz struktúrája

A kupaszakasz 4 darab különálló kupából áll, minden mérkőzésnek fix időpontja van, amelyet azonban lehet mozgatósi, viszont eltolni maximum 24+2 óra eltéréssel lehet, mivel az adott kupának a 2.7.1-es pontban említett végidőpontig be kell fejeződnie.

A kupák alsó-felsőágas (double elimination) rendszerben fognak zajlani, Bo3-as mérkőzésekkel.

A 4 kupa alatt a csapatok pontokat gyűjtenek, majd a 4 kupa végén a legjobb 4 csapat továbbjut a rájátszásba.

Egy kupa beosztására és menetrendjére példa: [LINK](#)

A pontok a következő képpen oszlanak meg kupánként:

1. helyezett: 100 pont
- 2.helyezett: 75 pont
- 3.helyezett: 50 pont
- 4.helyezett: 40 pont
- 5.helyezett: 20 pont
- 6.helyezett: 10 pont

2.7.3. Döntő struktúrája

TippmixPro CS:GO Challengers 2023 – Rájátszás						
Dátum	Kör	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Szakasz
FELSŐÁG						
2023.07.08	1.kör	14:00:00	3:00:00	17:00:00	Bo3	Felső-Top4
2023.07.08	2.kör	17:00:00	3:00:00	20:00:00	Bo3	Felső-Döntő
ALSÓÁG						
2023.07.08	1.kör	17:00:00	3:00:00	20:00:00	Bo3	Alsó-Elődöntő
2023.07.09	2.kör	14:00:00	3:00:00	17:00:00	Bo3	Alsó-Döntő
DÖNTŐ						
2023.07.09	-	17:00:00	4:00:00	21:00:00	Bo5	Nagy-Döntő

Az időpontok változhatnak a mérkőzések előtti/alatti csúszás okán, így nem fix időpontokként kell kezelni őket. A felsőágról érkező csapatnak pálya előnye van.

2.7.4. Halasztás és Feladás

Az alapszakasz folyamán a halasztás lehetséges, mérkőzés mozgítás esetén egyeztetni kell az ellenféllel, a halasztás maximum 24+2 óra lehet, amennyiben az adott kupa befejezése még a 2.7.1-es pontban említett végidőpontig lehetséges.

A **rájátszás** alatt halasztására nincs lehetőség.

A mérkőzés feladására van lehetőség a kupa szakasz folyamán, ebben az esetben automatikus győzelmet írunk jóvá az ellenfélnek és a feladó csapatot a Fegyelmi Szabályzatban található büntetőpont kódex szerinti büntetésben részesül.

A Csapatok kötelesek minden esetben egyeztetni a mérkőzés mozgításáról a versenybírókkal. Ennek folyamatát a 2.6.4-es pont részletezi. (A Versenybírók nem kötelesek jóváhagyni a mozgítást.)

3. Játékspecifikus beállítások

3.1. 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)

3.2. Szerver beállítások

Nyílt és Zárt selejtező és Challengers osztály – FaceIT 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 "")

Masters osztály – ESEA 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: 5 seconds (mp_round_restart_delay 5)
- Prohibited items: none (mp_items_prohibited "")

4. Játékosok beállításai

A TMP CS:GO versenyen résztvevő játékosokra a következő szabályok egységesen vonatkoznak.

4.1. Szabályellenes szkriptek

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

4.2. 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](#))

4.3. Játékos kinézetek

A verseny során a játékos kinézetek (továbbiakban: Agent Skins) használata tilos. Ha a bemelegítés során kerül észrevételre egy kinézet használata, azt a mérkőzés megkezdése előtt köteles eltávolítani az érintett játékos. Ha a mérkőzés megkezdését követően figyelmeztetik a Versenybírókat a szabálytalanságról, a mérkőzés nem köteles az újraindításra.

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

4.4. Egyedi fájlok

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

4.5. 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).

4.6. 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.

4.7. A config mappa tartalma

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

4.8. Szabálytalan grafikai beállítások

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

5. Bugok és tiltott cselekvések

5.1. 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.

5.2. Mászás és egyéb map bugok

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

5.3. 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.

5.4. Gránátok

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

5.5. Öngyilkosságok

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

5.6. Egyéb

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

6. Mérközésekkel kapcsolatos szabályok

6.1. Mérkőzés előtt

6.1.1. Nicknév és klánjelzés

A nyílt és zárt selejtező folyamán minden játékos a FacelT-en használatos nicknevét köteles használni minden mérközésen (a FacelT alapvetően nem is engedi megváltoztatni, azonban lehet bugoltatni).

A Masters és Challengers szakasz folyamán minden játékos a Versenyszervezőknek leadott nicknevét köteles használni, maximum néhány betű/szám eltéréssel.

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

6.1.2. Versenybíró hívás

Amennyiben egy mérkőzés előtt problémája adódna, a játékosoknak jogában áll Versenybíróat hívni, hogy tisztázzódjon az adott szituáció vagy, hogy a játékos problémáját megpróbálják orvosolni. Leggyakrabban felmerülő problémák lehetnek:

- Játékosprofilal kapcsolatos korrekciók
- Szerverproblémák
- 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.

6.1.3. Pontosság

Minden mérkőzésnek pontosan akkor kell elkezdődni, ahogyan az a meccs oldalon az időpont által jelölve van. Amennyiben a meccsoldalon a meccskezdésre vonatkozóan az "ASAP" felirat látszódik, úgy abban a pillanatban, hogy létrejött a párosítás, máris el kell kezdeni a mérkőzést. Ilyen esetekben a megjelenésre szánt **10 perces** határidő onnantól számít, hogy létrejött a párosítás.

6.1.4. Nem megjelenés (no-show)

Amennyiben a csapat nem áll készen a kezdésre 10 perccel a mérkőzés létrejötte után, akkor nem megjeléntként 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.

6.1.5. 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.

6.1.6. 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 FaceIT platformon való jelentkezésnél "coach" pozícióba kell helyezni az adott játékos. A szerverre felcsatlakozva automatikusan abba a pozícióba kerül. A Masters osztály esetén ezt az ESEA platformon ezt a szerverre csatlakozás és a csapatba beállítás után a .coach vagy !coach paranccsal teheti meg az edző.

6.2. Mérkőzés alatt

6.2.1. Oldalválasztás

Bo1 esetén:

Késkör dönt a csapatok oldalválasztásáról, 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.

Bo3 esetén:

- 1. pálya: 'A' csapat választotta a pályát, tehát a 'B' csapat választ oldalt
- 2. pálya: 'B' csapat választotta a pályát, tehát az 'A' csapat választ oldalt
- 3. pálya: Decider – Kés kör dönt az oldalakról (Bo1-es kés szabály érvényes)

Bo5 esetén:

- 1. pálya: 'A' csapat választotta a pályát, tehát a 'B' csapat választ oldalt
- 2. pálya: 'B' csapat választotta a pályát, tehát az 'A' csapat választ oldalt
- 3. pálya: 'A' csapat választotta a pályát, tehát a 'B' csapat választ oldalt
- 4. pálya: 'A' csapat választotta a pályát, tehát az 'A' csapat választ oldalt
- 5. pálya: Decider – Kés kör dönt az oldalakról (Bo1-es kés szabály érvényes)

6.2.2. Játékos kiesése

Ha egy játékos kiesik a szerverről mielőtt az első körben sebzés történne, a mérkőzést újra kell kezdeni teljes létszámmal. Ha azután esik ki, hogy sebzés történt, a mérkőzést szüneteltetni kell a kör vége után. A maximális várakozási idő kiesés esetén, 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.

6.2.3. 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 fegyervásárlás)

6.2.4. A szünet funkció használata

Ha egy játékos bármilyen technikai problémát tapasztal, akkor használhatja a szünet parancsot a játék megállítására. Szüneteltetni a játékot csak a körök elején, a freeze time alatt lehetséges.

A 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 Versenbírók 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.

6.2.5. 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)

6.2.6. Mérkőzés elhagyása

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

6.2.7. Diszkvalifikáció

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

6.2.8. Mérkőzés megszakítás

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

6.3. Mérkőzés után

6.3.1. Meccs óvás

Az óvás olyan problémák megoldására szolgál, amely egy mérkőzéssel, vagy annak kimenetelével, végeredményével kapcsolatos. Ilyen lehet szándékos sértegetés jelentése, vagy a mérkőzés során rossz szerver beállítások, egyéb meccs közbeni szabálytalanságok jelentése.

6.3.1.1. Óváshoz való jog

Csak mérkőzésen részt vett játékosok/csapatok jogosultak azzal az óvás benyújtására. Óvás kezdeményezésére a mérkőzés végétől számított 15 percen belül van lehetőség Nyílt-Zárt selejtező és Challengers esetén, míg Masters esetén ez maximum 36 óra.

6.3.1.2. 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.

6.3.1.3. Az óvásban lévő személyek

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

6.3.1.4. Kommunikáció a Versenybírókkal

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

6.3.2. Kizárások

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

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

6.3.2.1. Kizárások lehetséges okai

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

A Szervező fenntartja a jogot, hogy a jelen szabálykönyvben felvázolt szabályokat módosítsa, eltávolítsa vagy más módon módosítsa, további értesítés nélkül. A Liga Szervező fenntartja magának a jogot, hogy egyénileg elbírálja azokat az eseteket, amelyek nem kifejezetten támogatottak vagy szerepelnek részletesen a szabálykönyvben, vagy szélsőséges esetekben még a jelen szabályzat ellen is bírálják a fair play és a sportszerűség fenntartásának érdekében.

7.1. A szabályzat érvényessége

Ha a szabálykönyv valamelyik rendelkezése érvénytelen vagy megvalósíthatatlan részben vagy egészben, az nem érinti a jelen szabálykönyv fennmaradó részének érvényességét. Az érvénytelen vagy nem kivitelezhető rendelkezés helyett, a megfelelő rendelkezést kell alkalmazni, amely legközelebb áll ahhoz a szándékhoz, amire a szabálykönyv értelmét és célját figyelembe véve szándékoztak volna.

7.2. Bizalmasság, Titoktartás

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

7.3. Elérhetőség

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

7.4. Változtatás a Csapaton

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

7.5. 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.

8. Játékosok technikai felkészültsége

8.1. Technikai problémák

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

8.2. Nicknév, klánjelzés, játékiók neve

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

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

8.3. Több felhasználói fiók

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

8.4. FaceIT/ESEA profil változtatás

Minden olyan esetben, ahol olyan profilon való változtatás szükséges, amit a felhasználó nem tud magától megtenni, akkor azt a FaceIT/ESEA 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/ESEA hivatalos dolgozóinak továbbítják a problémát a gyorsabb megoldás reményében. A megoldást a Versenybírók nem tudják garantálni, amennyiben nem érkezik sürgős esetre megoldás, úgy csúszás esetén alapértelmezett vereségben fog részesülni a csapat.

9. Csapatra vonatkozó extra szabályozások

9.1. Csapat felépítése

Minden szakaszra egyformán vonatkozik:

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

9.1.1. Játékos csere/hozzáadás

Nyílt kvalifikáció:

- Mivel minden játékos csak 1 csapatot erősíthet, így meghívott csapatok játékosai nem szerepelhetnek egyik csapatban sem.
- Ha az első kvalifikáción sikeresen bejutott a zárt kvalifikációba egy csapattal, akkor nem játszhat másik csapatban a második nyílt kvalifikáción (kivétel: ha csere pozícióban volt és teljesítményével nem segítette a csapata továbbjutását)
- Mindenki játszhat a kvalifikáción amennyiben megfelel a játékosokra vonatkozó szabályoknak és ezen bekezdés fölötti feltételeknek.

Zárt kvalifikáció:

- Meghívott csapat játékosai nem játszhat a zárt kvalifikáción
- Olyan játékos nem játszhat másik bejutott csapatban, amely teljesítményével hozzásegített egy csapatot ahhoz, hogy a zárt kvalifikáción szerepeljen (tehát, ha csere volt az illető és nem szerepelt egy mérkőzésen sem akkor nyugodtan csapatot válthat), viszont figyelembe kell venni, hogy a bejutott felállásból legalább 3 játékosnak a meg kell maradnia.
- Mindenki játszhat a kvalifikáción amennyiben megfelel a játékosokra vonatkozó szabályoknak és ezen bekezdés fölötti feltételeknek.

Masters alapszakasz és rájátszás

- A Masters alapszakasz előtt, a csapat feltöltheti a keretét a maximális 5+2 főig, játszhat a csapatban olyan, aki zárt kvalifikációról nem jutott be vagy a korábbiakhoz hasonlóan nem járult hozzá egy másik Masters alapszakaszban játszó csapat teljesítményéhez sem, viszont figyelembe kell venni, hogy a bejutott felállásból legalább 3 játékosnak a meg kell maradnia a kezdő ötösben.
- A Masters alapszakasz közben, nem lehetséges a csere, a játékos hozzáadás nem engedélyezett.
- A Masters rájátszás előtt/alatt nem lehetséges a csere és a játékos hozzáadás sem.
- A Challengers és a Masters között csere lehetséges, de csak abban az esetben, ha az a csapat amelyet a játékos el szeretne hagyni tudja pótolni őt.

Challengers kupaszakasz és rájátszás:

- A Challengers alapszakasz előtt, a csapat nyugodtan feltöltheti a keretét a maximális 5+2 főig, játszhat a csapatban olyan, aki zárt kvalifikációról nem jutott be vagy a korábbiakhoz hasonlóan nem járult hozzá egy másik Challengers alapszakaszban játszó csapat teljesítményéhez sem, viszont figyelembe kell venni, hogy a bejutott felállásból legalább 3 játékosnak a meg kell maradnia a kezdő felállásban.
- A Challengers kupa szakasz során, a kupák közben nem lehetséges a csere, a kupák között viszont szabad a csere és a játékos hozzáadás, viszont meg kell felelnie minden feltételnek a hozzáadandó/becserélendő játékosnak.
- A Challengers rájátszás előtt/alatt nem lehetséges a csere és a játékos hozzáadás sem.
- A Challengers és a Masters között csere lehetséges, de csak abban az esetben, ha az a csapat amelyet a játékos el szeretne hagyni tudja pótolni őt.

9.2. Csapat meghívás

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

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

- a) egy zárt szakaszban résztvevő csapatot keresünk fel
- b) egy külön kvalifikációt rendezünk a hely kitöltésére
- c) külön direkt meghívással pótoljuk
- d) nem pótoljuk a helyet egyéb okokból (idő, strukturális gondok miatt a pótlás nem lehetséges)

9.3. 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.

9.4. Csapat pótlása

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

- a) egy korábbi szakasz eredményei alapján egy másik csapatot invitálnak
- b) egy külön kvalifikációt rendeznek a hely kitöltésére
- c) nem pótolják a helyet egyéb okokból (idő, strukturális gondok miatt a pótlás nem lehetséges)

Ez a pont csak a Zárt és Challengers szakaszra érvényes, a Masters a 9.2-es pontban van kifejtve

9.5. Pótló csapat

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

9.6. Csapat név

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

10. Közvetítés

10.1. Csapat/Játékos

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

10.2. 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.

10.3. Külsős stream és késleltetés

Minden játékos aki saját szemszögből közvetíti a verseny állomásait 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](#)

11. Nyeremény

11.1. Masters osztály

A Masters osztály tavaszi szezonjának díjazása a következőképpen oszlik el:

- Összdíjazás: 2.000.000 Forint
 - Alapdíjazás: 100.000 Forint - Ez alapjogon jár minden alapszakaszba jutó csapatnak.
 - Versenydíjazás:
 - 1. helyezett: 750.000 Forint
 - 2. helyezett: 300.000 Forint
 - 3. helyezett: 150.000 Forint

11.2. Challengers osztály

A Challengers osztály díjazása a következőképpen oszlik el:

- Összdíjazás: 300.000 Forint
 - Versenydíjazás:
 - 1. helyezett: 150.000 Forint
 - 2. helyezett: 100.000 Forint
 - 3. helyezett: 50.000 Forint

Ugyanezen díjazási konstrukció valósul meg az őszi szezon alatt, így összesen pénznyeremény formájában nettó 4 600 000 Forint összdíjazás kerül kiosztásra.