



TippmixPro CS:GO Masters

Játékspecifikus szabályzat

Érvényes: 2021.02.27-től

Elfogadva és jóváhagyva a HUNESZ 2021 (év)/E002/2. Elnökségi határozatával.
Utoljára frissítve: 2021.06.22.

1.	KIEMELT SZABÁLYOK	3
1.1.	ALAPSZABÁLYZATOK	3
1.2.	ÉLETKOR	3
1.3.	NEMZETISÉGI SZABÁLYOK	3
1.4.	TARTÓZKODÁSI HELY	4
1.5.	CSAPATKOMPOZÍCIÓ	4
1.6.	CSAPATLÉTSZÁM	4
1.7.	BEUGRÓ JÁTEKOSOK	4
1.8.	ELTILTÁSOK	4
1.9.	AZONOSÍTÁS	5
1.10.	SZERVEZETEKRE VONATKOZÓ KORLÁTOZÁSOK	5
1.10.1.	OSZTÁLYOZÓ KUPÁN RÉSZTVEVŐ CSAPAT	5
1.10.2.	MEGHÍVOTT SZERVEZET	5
1.11.	KOMMUNIKÁCIÓS CSATORNÁK	5
1.12.	BEJUTÁS AZ ALAPSZAKASZBA	6
1.13.	TOVÁBBI MEGKÖTÉSEK	6
1.14.	JOGI SZEMÉLYISÉG ÉS CSAPATSZERZŐDÉSEK	6
1.15.	JÁTEKFIÓK HASZNÁLATA	6
1.16.	ANTI-CHEAT	6
2.	VERSENY LEBONYOLÍTÁSA	7
2.1.	OSZTÁLYOZÓ KUPA NYÍLT SZAKASZA	7
2.1.1.	FORMÁTUM	7
2.1.2.	SORSOLÁS OSZTÁLYOZÓ KUPÁN	7
2.1.3.	FORDULÓK LEBONYOLÍTÁSA (Bo1)	7
2.1.4.	FORDULÓK LEBONYOLÍTÁSA (Bo3)	7
2.1.5.	MAPVETO RENDSZER (Bo1)	7
2.1.6.	MAPVETO RENDSZER (Bo3)	8
2.1.7.	HALASZTÁS	8
2.2.	OSZTÁLYOZÓ KUPA ZÁRT SZAKASZA	8
2.1.1.	FORDULÓK LEBONYOLÍTÁSA (Bo1)	9
2.1.2.	FORDULÓK LEBONYOLÍTÁSA (Bo3)	9
2.1.3.	HALASZTÁS	9
2.3.	ALAPSZAKASZ	9
2.3.1.	ALAPSZAKASZ ÜTEMEZÉSE	10
2.3.2.	TOVÁBBJUTÁS	12
2.3.3.	PONTGYENLŐSÉG ESETÉN	12
2.3.4.	HALASZTÁSOK/MÉRKŐZÉSMOZGATÁSOK ALAPSZAKASZON BELÜL	12
2.3.4.1.	MÉRKŐZÉSEK HALASZTÁSÁNAK MÓDJÁ	12
2.3.6.	MAPVETO ALAPSZAKASZ ALATT	13
2.4.	RÁJÁTSZÁS/DÖNTŐ	13
2.4.1.	MAPVETO RÁJÁTSZÁS ALATT	13
2.4.1.1.	ELŐDÖNTŐK (Bo3)	13
2.4.1.2.	BRONZMÉRKŐZÉS/DÖNTŐ (Bo5)	14
3.	JÁTEKOSOK BEÁLLÍTÁSAI	14
3.1.	SZABÁLYELLENES SZKRIPTEK	14
3.2.	JÁTEKON BELÜLI OVERLAYEK	15
3.3.	EGYEDI FÁJLOK	15
3.4.	ILLEGÁLIS SZOFTVERES ÉS HARDVERES ESZKÖZÖK	15
3.5.	SZÍNMELYSÉG	15
3.6.	A CONFIG MAPPA TARTALMA	15
3.7.	SZABÁLYTALAN GRAFIKAI BEÁLLÍTÁSOK	15
4.	BUGOK ÉS TILTOTT CSELEKVÉSEK	15
4.1.	A BOMBA	15
4.2.	MÁSZÁS ÉS EGYÉB MAP BUGOK	16
4.3.	BOOSTOLÁS, SKY WALKING, SHARKING	16
4.4.	GRÁNÁTOK	16
4.5.	ÖNGYILKOSSÁGOK	16
4.6.	EGYÉB	16
5.	JÁTEKOSKERET/ÁTIGAZOLÁSRA VONATKOZÓ SZABÁLYOZÁSOK	16
5.1.	OSZTÁLYOZÓ KUPÁN RÉSZTVEVŐ CSAPATOKNAK	16
5.1.1.	NYÍLT OSZTÁLYOZÓ KUPA ELŐTT	16
5.1.2.	I. NYÍLT OSZTÁLYOZÓ KUPA UTÁN	16
5.1.3.	II. NYÍLT OSZTÁLYOZÓ KUPA UTÁN	17
5.1.4.	OSZTÁLYOZÓ KUPA ZÁRT SZAKASZ ALATT	17
5.1.5.	OSZTÁLYOZÓ KUPA ZÁRT SZAKASZ VÉGE – ALAPSZAKASZ KEZDETE KÖZÖTT	17
5.2.	ALAPSZAKASZBA MEGHÍVOTT CSAPAT	17
5.3.	ALAPSZAKASZTÓL KEZDŐDŐEN	17
5.3.1.	ALAPSZAKASZ KÖZBEN	17
5.3.2.	ALAPSZAKASZ VÉGETŐL A DÖNTŐIG	18
5.4.	ÁTIGAZOLÁSI KOMMUNIKÁCIÓJA	18
5.4.1.	KOMMUNIKÁCIÓ MÓDJÁ	18
5.4.2.	ÁTIGAZOLÁS JÓVÁHAGYÁSA	18
5.4.3.	RÉSZTVEVŐK ÉRTESETÉSE	18
5.5.	ÁTIGAZOLÁS ÉS KERETLEADÁSI HATÁRIDŐK	18
6.	MÉRKŐZÉSEL KAPCSOLATOS SZABÁLYOK	19
6.1.	MÉRKŐZÉS ELŐTT	19
6.1.1.	NICKNÉV ÉS KLÁNJELZÉS	19
6.1.2.	ADMIN HÍVÁSA OSZTÁLYOZÓ KUPA ALATT (CALL ADMIN)	19
6.1.3.	PONTOSSÁG AZ OSZTÁLYOZÓ KUPA ALATT	19
6.1.4.	PONTOSSÁG AZ ALAPSZAKASZ/RÁJÁTSZÁS ALATT	19
6.1.5.	NEM MEGJELENÉS (NOSHOW)	20
6.1.5.1.	OSZTÁLYOZÓ KUPA ALATT	20
6.1.5.2.	ALAPSZAKASZ/RÁJÁTSZÁS	20
6.1.6.	JÁTEKOSOK SZÁMA	20
6.1.7.	BEMELEGÍTÉS	20

6.1.8.	EDZŐ MÓD	20
6.1.9.	MÉRKŐZÉS MENETE ALAPSZAKASZ ALATT	20
6.2.	MÉRKŐZÉS ALATT	21
6.2.1.	OLDALVÁLASZTÁS	21
6.2.2.	JÁTÉKOS KIESÉS	21
6.2.3.	JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK	21
6.2.4.	A SZÜNET FUNKCIÓK HASZNÁLATA FACEIT VERSENYPLATFORMON	22
6.2.5.	A SZÜNET FUNKCIÓK HASZNÁLATA ESEA VERSENYPLATFORMON	22
6.2.6.	HOSZABBÍTÁS ESETÉN	23
6.2.7.	MÉRKŐZÉS ELHAGYÁSA	23
6.2.8.	DISZKVALIFIKÁCIÓ OSZTÁLYOZÓ KUPA ALATT	23
6.2.9.	MÉRKŐZÉS MEGSZAKÍTÁSA	23
6.3.	MÉRKŐZÉS UTÁN	23
6.3.1.1.	ÓVÁSHOZ VALÓ JOG	23
6.3.1.2.	HATÁRIDŐ AZ ÓVÁSRA	24
6.3.1.3.	AZ ÓVÁS TARTALMA	24
6.3.1.4.	AZ ÓVÁSBAN LÉVŐ SZEMÉLYEK	24
6.3.1.5.	KOMMUNIKÁCIÓ A VERSENYADMINNAL	24
6.3.1.6.	ÓVÁS KOMMUNIKÁCIÓJA	24
6.3.2.	KIZÁRÁSOK	24
6.3.3.	KIZÁRÁSOK LEHETSÉGES OKAI	24
7.	EGYÉB SZABÁLYOK/KIEGÉSZÍTÉSEK	25
7.1.	A SZABÁLYZAT ÉRVÉNYSÉGE	25
7.2.	BIZALMASSÁG, TITOKTARTÁS	25
7.3.	ELÉRHETŐSÉG	25
7.4.	CSAPATON VALÓ VÁLTOZTATÁSOK	25
7.5.	KEZDŐ JÁTÉKOSOK ÉS CSAPATFELÁLLÁS	25
8.	JÁTÉKOSOK TECHNIKAI FELKÉSZÜLTSEGE	26
8.1.	TECHNIKAI PROBLÉMÁK	26
8.2.	NICKNÉV, KLÁNJELZÉS, JÁTÉKFIÓK NEVE	26
8.3.	TÖBB FELHASZNÁLÓI FIÓK	26
8.4.	PROFILON VALÓ VÁLTOZTATÁS	26
9.	CSAPATRA VONATKOZÓ EXTRA SZABÁLYOZÁSOK	26
9.1.	CSAPAT FELOSZLÁSA, LIGA ELHAGYÁSA	26
9.2.	CSAPAT PÓTLÁSA	26
9.3.	PÓTLÓ CSAPAT	27
9.4.	CSAPAT NÉV	27
10.	KÖZVETÍTÉS	27
10.1.	KÖZVETÍTÉS MEGTAGADÁSA	27
10.2.	SAJÁT JÁTÉK KÖZVETÍTÉSE	27
11.	NYEREMÉNY	27
12.	VÁLTOZÁSKÖVETÉS	28

1. Kiemelt szabályok

1.1. Alapszabályzatok

A **TippmixPro CS:GO Masters** (továbbiakban: verseny, bajnokság) 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 TippmixPro CS:GO Masters 2021-es versenykiírása](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség Fegyelmi szabályzata](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség Etika Kódexe](#)
- [A Magyar E-sport Szövetség Etikai és gyermekvédelmi szabályzata](#)

Megtalálhatóak: <https://hunesz.hu>

1.2. Életkor

A verseny különböző szakaszain csak 18 évnél idősebbek vehetnek részt.

1.3. Nemzetiségi szabályok

A verseny elsősorban magyar játékosoknak szól. Magyar állampolgárnak számít, minden olyan játékos, aki azt a hatályos magyar jogszabályoknak megfelelő dokumentumokkal igazolni tudja. Ezen felül lehetőség van külföldi játékosok szerepeltetésére, amennyiben az nem sérti a csapatkompozícióra vonatkozó rendelkezéseket. Külföldi játékosnak számít az, aki a verseny pillanatában az európai kontinens országaiban (plusz Egyesült Királyság) tartózkodik és nemzetiségét a hatályos európai uniós jogszabályokban megfelelően igazolni tudja.

Kettős állampolgárság esetén a játékos eldöntheti melyik országot szeretné képviselni, amit a szervezőknek előzetesen emailben szükséges kommunikálni.

1.4. Tartózkodási hely

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

1.5. Csapatkompozíció

A teljes keretben legfeljebb 2 külföldi játékos regisztrációja lehetséges. Ezen felül a kezdőcsapatban legalább 3 magyar és legfeljebb 2 külföldi játékos részvétele engedélyezett.

1.6. Csapatlétszám

A maximálisan megengedett csapatlétszám 7 fő, ami 5 kezdő és 2 csere játékosból adódik össze.

Egy csapatnak legalább 5 játékosal kell rendelkeznie, hogy elindulhasson a versenyen.

A nyílt selejtezők/rájátszás alatt a FacelT versenyplatformon megjelölt Discord szerverre szükséges felcsatlakozni.

1.7. Beugró játékosok

Amennyiben egy csapat több, mint 5 játékosal rendelkezik, úgy játékoscsere engedélyezett a Bo3 mérkőzések között. Ha a mérkőzés már elkezdődött mind az öt felsorolt játékosnak részt kell vennie a mérkőzésen a végéig.

1.8. Eltiltások

1) A TippmixPro CS:GO Masters 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, FacelT, 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/profilitörések felülírják a versenyszabályzatot és akkor is vonatkoznak a játékosra, ha azt nem a TippmixPro CS:GO Mastershez köthető esemény végett kapta.
- 3) Alapszakaszba meghívott jogi személyiség által regisztrált játékos nem vehet részt a TippmixPro CS:GO Masters osztályozó versenyein.
- 4) A versenyre érvényes a Magyar E-sport Büntetőpont Kódexe, ami alapján a játékos a Fegyelmi szabályzatban megfogalmazott sorozatos szabályszegésekért bizonyos számú fordulóról eltiltásban részesülhet.

1.9. 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 azonalli kizárást von maga után.

1.10. Szervezetekre vonatkozó korlátozások

Egy szervezetnek vagy csapatnak nem lehet semmilyen formális vagy informális pénzügyi vagy szerződésbeli kapcsolata másik egyazon fázisban versenyző szervezettel vagy csapattal. Részletesebben:

1.10.1. Osztályozó kupán résztvevő csapat

Egy szervezet csak és kizárólag egy csapatot indíthat.

1.10.2. Meghívott szervezet

Meghívott szervezet nem indíthat másik keretet, csak azzal a kerettel képviselheti magát, amit a szervezőségnek előzetesen leadott az alapszakaszra vonatkozóan.

1.11. Kommunikációs csatornák

A verseny alatt különböző félhivatalos/hivatalos csatornákat különböztetünk meg.

- **E-mail:** Az elsődleges hivatalos kommunikációs forma a verseny egésze alatt az emailés forma. Minden kiemelten fontos információt ezen csatornán keresztül közöl a szervezőség. Használt cím: info@mneb.hu
- **HUNESZ Intercom Discord:** Elsődlegesen az osztályozó kupák alatt használatos játékos és versenybíró között direkt segítségnyújtás céljából, illetve később az alapszakaszba jutott csapatokkal fontosabb mérkőzés előtti folyamatok lekommunikálására. Elérhető: <https://discord.gg/N4YSHEJ4Tm>

- **FacelT versenyplatform:** Az osztályozó kupák alatt a csapatok közötti direkt kommunikációra ad lehetőséget.
- **ESEA versenybíróval játékszerveren keresztül:** Alapszakasz alatt, játékos oldalról felmerülő technikai probléma, segítségkérés esetén.

1.12. Bejutás az alapszakaszba

A verseny alapszakaszába három féle módon bejutni:

1. Osztályozó kupán keresztül
2. A 2019/2020-as K&H MNEB évad alapján nevezési joggal rendelkező csapatoknak a nevezési feltételek elfogadásával
3. Direkt meghívás esetén a nevezési feltételek elfogadásával

1.13. További megkötések

A verseny tisztasága érdekében a versenyben nem vehetnek részt indulóként az Esport1 Kft érdekeltségi körébe tartozó más gazdasági társaságok, illetve a verseny szervezésében vagy lebonyolításában közreműködő ügynökségek tulajdonosai, vezető tisztségviselői, alkalmazottai és mindezen személyeknek a Ptk. 8:1. § (1) bekezdés 1. pontja szerint meghatározott közeli hozzátartozói.

1.14. Jogi személyiség és csapatszerződések

Az alapszakaszban való versenyzés megkezdésének feltétele, hogy a bejutott csapat rendelkezzen hivatalos jogi személyiséggel, akivel a HUNESZ az osztályozó kupa zárt szakaszának vége és az alapszakasz között szerződést tud kötni.

Az alapszakaszba jutott csapatokkal a HUNESZ külön csapatszerződésben rögzíti a részvétel feltételeit, illetve a csapat és a szervezőség által teljesítendő pontokat.

Jogi személyiség hiányában a csapat elveszti az alapszakaszban való indulás jogát.

1.15. Játékiók használata

Minden játékos köteles összekötni a FacelT profilját a Steam fiókjával. Ha egy játékos hiányzó, vagy rosszul megadott SteamID-t kötött össze a FacelT profiljával, azt köteles javítani.

Alapszakasz alatt minden játékosnak szükséges hozzáadni a lineup leadáskor megadott Steam Profilt az ESEA profilhoz.

1.16. Anti-cheat

Minden résztvevő játékosnak futtatnia kell a FacelT Anti Cheat kliens, enélkül a felcsatlakozás a szerverre technikailag sem lehetséges. Az a játékos aki egyéni technikai probléma miatt nem képes ennek a futtatására nem vehet részt a versenyen.

Alapszakasz alatt minden játékosnak kötelező futtatni az ESEA Anti-Cheat klienst. Az a játékos aki egyéni technikai probléma miatt nem képes ennek a futtatására nem vehet részt a versenyen.

2. Verseny lebonyolítása

2.1. Osztályozó kupa nyílt szakasza

A verseny osztályozó kupáinak lebonyolítása annak függvénye mennyi csapat erősíti meg a nevezését Check-In fázisban. Erre a szakaszra bármennyi csapat nevezhet.

Összesen két kupa kerül megrendezésre, ahonnan a TOP4 csapat jut tovább az osztályozó kupa zárt szakaszába.

Azok a mérkőzések melyek kiemelt jelentőséggel bírnak, pl.: a verseny következő fázisába biztosít továbbjutást, mindig Bo3 formátumban kerülnek lebonyolításra. Az osztályozó kupa többi fordulójának pontos formátuma a nevezők számának függvényében dől el közvetlenül a verseny előtt.

Osztályozó kupa időpontja:

- 2021.03.21 – 12:00
- 2021.03.28 – 12:00

2.1.1. Formátum

A verseny lebonyolítása egyenes ágas (Single-Elimination) rendszerben fog megtörténni.

2.1.2. Sorsolás osztályozó kupán

Véletlenszerű sorsolás lesz alkalmazva, azonban a nyílt selejtezők seedelésénél a FaceIT rendszer figyelembe veszi a csapatok FaceIT szintjét és a véletlenszerű sorsolásnál kiemelésben részesíti a magasabb szintűeket.

2.1.3. Fordulók lebonyolítása (Bo1)

A mérkőzés egy győzelemig tart.

2.1.4. Fordulók lebonyolítása (Bo3)

A selejtezőkön belül azok a mérkőzések, amik a verseny következő szakaszába biztosítják a bejutást, két győzelemig tartanak. Példa BO3-as formátumra:

- 1. mérkőzés: "A" vs "B" – Mérkőzést „A” csapat nyeri – Összesített állás: 1:0
- 2. mérkőzés: "A" vs "B" – Mérkőzést „B” csapat nyeri – Összesített állás: 1:1
- 3. mérkőzés: "A" vs "B" – Mérkőzést „A” csapat nyeri – Összesített állás 2:1

Összesített eredmény: 2:1, "A" csapat nyerte a fordulót

2.1.5. 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.

2.1.6. Mapveto rendszer (Bo3)

BO3-as mérkőzések esetén a mapveto a FaceIT rendszerében kerül lebonyolításra. A pályaválasztást/tiltást mindig a meccsadatlapon bal oldalon szereplő csapat kezdheti el (az, hogy melyik csapat kezd a bal oldalon mindig véletlenszerűen sorsolja a platform) a következő rendszerben:

- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat választ (1. pálya)
- "B" csapat választ (2.pálya)
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát

Az utolsó nem választott lesz – szükség esetén – a 3. pálya

2.1.7. Halasztás

Azt osztályozó kupának az eredetileg kiírt napon és időpontban kell megtörténnie, mérkőzések halasztására nincs lehetőség. Indokolt esetben a szervezőség dönthet úgy, hogy engedélyezi a verseny bizonyos mérkőzéseit egy későbbi időpontban lejátszani.

2.2. Osztályozó kupa zárt szakasza

Az osztályozó kupa zárt szakaszának lebonyolítása alsó-felső ágas (Double Elimination) rendszerben fog megvalósulni. Ezen lebonyolítás egy példa, mely feltételezi, hogy összesen 2 csapat jut tovább az alapszakaszba. Amennyiben ez változik, úgy az adott fordulók formátuma és ütemezése ahhoz idomul.

Dátum	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Esemény
Osztályozó kupa – Zárt rész					
1. nap					
Felsőág					

2021.04.11.	13:00:00	1:00:00	14:00:00	Bo1	1. kör - TOP8
2021.04.11.	14:00:00	3:00:00	17:00:00	Bo3	2. kör - TOP4
Alsóág					
2021.04.11.	14:00:00	1:00:00	15:00:00	Bo1	1.kör
2021.04.11.	17:00:00	3:00:00	20:00:00	Bo3	2.kör
2021.04.11.	20:00:00	3:00:00	23:00:00	Bo3	3.kör
2. nap					
Felsőág					
2021.04.11.	18:00:00	3:00:00	21:00:00	Bo3	Felső ági döntő
Alsóág					
2021.04.12.	21:00:00	3:00:00	00:00:00	Bo3	Alsó ági döntő

*Ebben a lebonyolítási formában, mindkét csapat aki a nagydöntőbe jutott, már kvalifikálta magát az alapszakaszba ezért a Bo1-es formátum.

A rájátszás sorsolása az osztályozó kupa nyílt szakaszában nyújtott teljesítmény függvénye. Az első kupa 1-4. helyezettje kapja az 1-4. seedet, míg a 2. kupa 1-4. helyezettje az 5-8-as számmal fog rendelkezni.

Ez alapján a párosítások a felsőág első fordulóban fentről-lefelé a következőképpen alakulnak.

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

2.1.1. Fordulók lebonyolítása (Bo1)

Lásd 2.1.3

2.1.2. Fordulók lebonyolítása (Bo3)

Lásd 2.1.4

2.1.3. Halasztás

A mérkőzéseknek az eredetileg kiírt napon és időpontban kell megtörténnie, mérkőzések halasztására nincs lehetőség. Indokolt esetben a szervezőség dönthet úgy, hogy engedélyezi a verseny bizonyos mérkőzéseit egy későbbi időpontban lejátszani.

2.3. Alapszakasz

Az alapszakasz 8 csapattal, Double Round-Robin(oda-visszavágó csoportkörön belül), formátumban kerül megrendezésre, ahol minden mérkőzés Bo1-ben kerül lejátszásra. Mérkőzés eredményétől függően az alábbi pontok kerülnek kiosztásra.

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

2.3.1. Alapszakasz ütemezése

Az alapszakasz fordulói Hétfő és Csütörtöki napokon kerülnek megrendezésre, az alábbi kezdési időpontokkal.

Dátum	Kezdés	Formátum	Csapat	vs	Csapat
Mérkőzésnap 1					
2021.05.03	19:00	Bo1	Team A	vs	Team B
2021.05.03	20:00	Bo1	Team C	vs	Team D
2021.05.03	21:00	Bo1	Team E	vs	Team F
2021.05.03	22:00	Bo1	Team G	vs	Team H
Mérkőzésnap 2					
2021.05.06	19:00	Bo1	Team C	vs	Team A
2021.05.06	20:00	Bo1	Team F	vs	Team D
2021.05.06	21:00	Bo1	Team G	vs	Team B
2021.05.06	22:00	Bo1	Team E	vs	Team H
Mérkőzésnap 3					
2021.05.10	19:00	Bo1	Team H	vs	Team F
2021.05.10	20:00	Bo1	Team B	vs	Team C
2021.05.10	21:00	Bo1	Team D	vs	Team G
2021.05.10	22:00	Bo1	Team E	vs	Team A
Mérkőzésnap 4					
2021.05.13	19:00	Bo1	Team D	vs	Team H
2021.05.13	20:00	Bo1	Team E	vs	Team C
2021.05.13	21:00	Bo1	Team B ..	vs	Team F
2021.05.13	22:00	Bo1	Team A	vs	Team G
Mérkőzésnap 5					
2021.05.17	19:00	Bo1	Team F	vs	Team A
2021.05.17	20:00	Bo1	Team E	vs	Team D
2021.05.17	21:00	Bo1	Team H	vs	Team B
2021.05.17	22:00	Bo1	Team G	vs	Team C
Mérkőzésnap 6					
2021.05.20	19:00	Bo1	Team A	vs	Team H
2021.05.20	20:00	Bo1	Team E	vs	Team G
2021.05.20	21:00	Bo1	Team B	vs	Team D
2021.05.20	22:00	Bo1	Team C	vs	Team F

Mérkőzésnap 7					
2021.05.24	19:00	Bo1	Team D	vs	Team A
2021.05.24	20:00	Bo1	Team H	vs	Team C
2021.05.24	21:00	Bo1	Team E	vs	Team B
2021.05.24	22:00	Bo1	Team F	vs	Team G
Mérkőzésnap 8					
2021.05.27	19:00	Bo1	Team A	vs	Team B ..
2021.05.27	20:00	Bo1	Team E	vs	Team F
2021.05.27	21:00	Bo1	Team C	vs	Team D
2021.05.27	22:00	Bo1	Team G	vs	Team H
Mérkőzésnap 9					
2021.05.31	19:00	Bo1	Team E	vs	Team H
2021.05.31	20:00	Bo1	Team F	vs	Team D
2021.05.31	21:00	Bo1	Team G	vs	Team B
2021.05.31	22:00	Bo1	Team C	vs	Team A
Mérkőzésnap 10					
2021.06.03	19:00	Bo1	Team E	vs	Team A
2021.06.03	20:00	Bo1	Team D	vs	Team G
2021.06.03	21:00	Bo1	Team H	vs	Team F
2021.06.03	22:00	Bo1	Team B	vs	Team C
Mérkőzésnap 11					
2021.06.07	19:00	Bo1	Team D	vs	Team H
2021.06.07	20:00	Bo1	Team B	vs	Team F
2021.06.07	21:00	Bo1	Team A	vs	Team G
2021.06.07	22:00	Bo1	Team E	vs	Team C
Mérkőzésnap 12					
2021.06.10	19:00	Bo1	Team E	vs	Team D
2021.06.10	20:00	Bo1	Team G	vs	Team C
2021.06.10	21:00	Bo1	Team H	vs	Team B
2021.06.10	22:00	Bo1	Team F	vs	Team A
Mérkőzésnap 13					
2021.06.14	19:00	Bo1	Team C	vs	Team F
2021.06.14	20:00	Bo1	Team E	vs	Team G
2021.06.14	21:00	Bo1	Team A	vs	Team H

2021.06.14	22:00	Bo1	Team B	vs	Team D
Mérkőzésnap 14					
2021.06.21	19:00	Bo1	Team D	vs	Team A
2021.06.21	20:00	Bo1	Team E	vs	Team B
2021.06.21	21:00	Bo1	Team H	vs	Team C
2021.06.21	22:00	Bo1	Team F	vs	Team G

A fentebb látható párosítások, csak szemléltetés céljából lettek leírva, a sorsolás attól eltérő lehet.

2.3.2. Továbbjutás

A 14. forduló után a csoportkör 1-4. helyezett csapata továbbjut a verseny rájátszásába.

2.3.3. Pontegyenlőség esetén

Amennyiben a 14. forduló után a csapatok között pontegyenlőség áll fenn, sorrendben fentről lefelé a következő kritériumok alapján kerül meghatározásra a végső ranglista:

1. Egymás elleni eredmény
2. Egymás elleni kör különbség
3. Összesített kör különbség
4. Egymás elleni nyert körök
5. Összesített nyert körök
6. Újrajátszás

Minden esetben, az ezen kritériumok alapján kialakult ranglista a végleges, nem az egyéb versenyplatformon/weboldalon megjelentett.

2.3.4. Halasztások/Mérkőzésmozgatások alapszakaszon belül

Az alapszakaszban 2 lehetősége van egy csapatnak meccs mozgatásra, ekkor is csak az alábbiak figyelembevételével:

- Az adott fordulónapon belül vagy a következő forduló játéknapján lévő mérkőzésekkel lehetséges cserélni időpontokat, figyelembe véve, hogy a mozgatott mérkőzések előtt 72 órával meg kell lennie a változtatásnak. Így fontos, hogy úgy kell óvást írni a mérkőzéshez, hogy megvan a cserélt mérkőzés és az összes féllel le van az egyeztetve. Tehát az óvásnak tartalmaznia kell a cserélni kívánt mérkőzést is.
- Ha egy csapat a 72 órás határidőn túl jelenti be, hogy nem tud játszani az adott mérkőzésen, úgy a csapatszerződésben foglaltak szerint lesz elbírálva az eset. Ezután a versenybírói csapat eldönti, hogy lehetséges máskor lejátszani a meccset, vagy nem megjelentként(no-show) könyvelik el a mérkőzést.

2.3.4.1. Mérkőzések halasztásának módja

A következő lépéseket szükséges egy csapatnak megtenni, amennyiben szeretne egy csoportkörös mérkőzést elhalasztani.

1. Emailben – csapatkapitány/kapcsolattartó által - hivatalos úton megfogalmazni a kérvényt a 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 emailen úton megerősíteni a megváltozott időpont tényét.

2.3.5. Cserelehetőségek

Alapszakaszra vonatkozó cserelehetőségekkel kapcsolatban az 5. pont ad részletesebb tájékoztatást.

2.3.6. Mapveto alapszakasz alatt

Alapszakasz mérkőzéseire vonatkozóan a mapvetot legkésőbb a hivatalosan kiírt időpont előtt 1 órával szükséges elvégezni. Kései mapveto esetén a csapat figyelmeztetésben, majd fegyelmi szabályzat szerint büntetőpontban, 3. alkalom esetén pedig pénzbüntetésben részesül.

A mapveto Discordon, privát csoportos beszélgetésen keresztül zajlik két csapatképviselő és egy versenybíró jelenlétében.

A mapvetot mindig a hivatalos meccskiírás szerint a bal oldalon szereplő csapat kezdi.

2.4. Rájátszás/Döntő

A rájátszás egyenes ágas (Single-Elimination) rendszerben kerül lebonyolításra. Az alapszakasz 1.-4. helyezett csapata kerül be egy kupába, ahol az alapszakaszban elért helyezéstől függően alakulnak ki a párosítások.

- 1. Elődöntő – 2021.07.02 – 17:00 - Bo3 (1. vs 4.)
- 2. Elődöntő – 2021.07.02 – 20:30 - Bo3 (2. vs 3.)
- Bronzmérkőzés – 2021.07.03 – 17:00 - Bo5
- Döntő – 2021.07.04 – 17:00 - Bo5

Amennyiben az elődöntő első Bo3-as mérkőzése 2:0-val végződik, úgy a 2. elődöntő kezdési időpontja 19:30-ra módosul.

2.4.1. Mapveto rájátszás alatt

2.4.1.1. Elődöntők (Bo3)

Az elődöntőben Bo3 mérkőzések alatt a következő mapveto sorrend él.

- "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

A csoportkörben előrébb végzett csapat(magasabb seed) jogában áll eldönteni, hogy szeretné-e kezdeni a mapvetot, vagy átadja a kezdés lehetőségét.

Az oldalválasztás joga mindig az ellentétes csapatnál van ahhoz képest, mint aki választotta a pályát. Tehát amennyiben csapat "A" választott pályát, úgy azon a pályán csapat "B" választ kezdőoldalt.

Az utolsó fennmaradó pályán – szükség esetén – később dönt.

2.4.1.2. Bronzmérkőzés/Döntő (Bo5)

A bronzmérkőzés és a döntő alatt a következő mapveto sorrend él:

- "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 – szükség esetén – az 5. pálya.

Az oldalválasztás joga mindig az ellentétes csapatnál van ahhoz képest, mint aki választotta a pályát. Tehát amennyiben csapat "A" választott pályát, úgy azon a pályán csapat "B" választ kezdőoldalt.

Az utolsó fennmaradó pályán – szükség esetén – később dönt.

3. Játékosok beállításai

A verseny egésze alatt a következő szabályozások a játékosokra egységesen vonatkozik.

3.1. Szabályellenes szkriptek

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

- Stop shoot szkriptek
- Center view szkriptek
- Fordulásra írt szkriptek (180° vagy hasonló)
- No recoil szkriptek
- Burst lövésmód szkriptek
- Rate változtató szkriptek (Lag szkriptek)
- FPS manipuláló szkriptek
- Anti flashbang szkriptek (snd_* bindek)
- Bunnyhop szkriptek
- Stopsound szkriptek

Minden esetben az adminok külön bírálják el a szkript használatának súlyosságát, és annak megfelelően döntenek. Akár kizárással is büntethető a csapat.

3.2. Játékon belüli overlayek

Minden játékon belüli overlay használata tiltott kivéve az alábbiak:

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

3.3. Egyedi fájlok

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

3.4. Illegális szoftvers és hardveres eszközök

A játék grafikájának vagy textúráinak megváltoztatása a grafikus kártya drivere, vagy hasonló eszközök segítségével nem engedélyezett. Ezenkívül tiltott még mindenfajta overlay amely a rendszer teljesítményét mutatja/méri játék alatt (pl.: Nvidia SLI Display, Rivatuner Overlays).

Eszközök, amelyek csak az FPS számot mutatják, engedélyezettek. Büntetés szabható ki, tekintet nélkül a használt változtatások fajtájára (hardveres vagy szoftveres), és a használatra vonatkozóan (aktívan használták-e vagy sem).

3.5. Színmélység

16 bites színmélység használata nem engedélyezett. Színmélységgel kapcsolatban nem lehetséges az óvás, minden ezzel kapcsolatos intézkedés a FaceIT Chat-en keresztül történik.

3.6. A config mappa tartalma

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

3.7. Szabálytalan grafikai beállítások

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

4. Bugok és tiltott cselekvések

4.1. A bomba

Olyan helyre tenni a bombát, amelyet az ellenfél nem érhet el valamilyen módon, tilos. Azon helyek, amelyek egy csapattárs segítségével elérhetőek, engedélyezve vannak. A szabály megszegése 3 kör levonással jár.

4.2. Mászás és egyéb map bugok

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

4.3. Boostolás, sky walking, sharking

Mindenfajta falon, plafonon, földön, láthatatlan felületeken keresztüli boostolás, valamint a 'sky walking', a 'map swimming', 'floating' és 'sharking' cselekvések tiltottak a versenyeken.

4.4. Gránátok

A gránátok falba való bugoltatása nem engedélyezett, a gránátok tetőkön keresztül való dobása viszont szabályos.

4.5. Öngyilkosságok

Az öngyilkosságok a 'kill' konzolparancs használatával, a kör idejének lerövidítésének céljából tiltottak.

4.6. Egyéb

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

5. Játékoskeret/Átigazolásra vonatkozó szabályozások

Az alapszakasz kezdetéig az átigazolási szabályok különböznek attól függően, hogy osztályozó kupából bejutott, vagy alapszakaszba meghívott jogi személyiség csapatáról beszélünk.

Általánosságban kijelenthető, hogy a játékosmozgás alapfeltétele, hogy az eredeti játékoskeretből (Osztályozó kupa esetében a bejutásért zajló mérkőzésen résztvevő öt fő, meghívott csapatnál a kezdőjátékosként megjelölt játékoskeret) a kezdőcsapatban legalább 3 játékosnak szükséges szerepelnie.

5.1. Osztályozó kupán résztvevő csapatoknak

5.1.1. Nyílt osztályozó kupa előtt

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

- Osztályozó kupán résztvevő csapat tagja nem lehet olyan játékos, aki regisztrált játékosként szerepel egy a már alapszakaszba meghívott csapatban.
- A használatos versenyplatformon egy játékos csak és kizárólag egy csapatban lehet regisztrálva, és egy csapatban kezdheti meg a versenyzést.

5.1.2. I. Nyílt osztályozó kupa 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 extra megjelenés terheli a csapatot. 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.)

5.1.3. II. Nyílt osztályozó kupa 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)

Játékoscserére nincs lehetőség.

5.1.4. Osztályozó kupa zárt szakasz alatt

Az osztályozó kupa zárt részének 1. és 2. napja között játékosmozgásra nincs lehetőség.

5.1.5. Osztályozó kupa zárt szakasz vége – alapszakasz kezdete között

Osztályozó kupából, alapszakaszba jutott csapatnak kötelező megtartania azt a játékoskeretet, amivel bejutott a szezonba. Amennyiben a csapat a bejutás pillanatában 5, vagy 6 játékosal rendelkezett, úgy kiegészítésként hozzáadhat 1, vagy 2 játékos, kivétel akkor, ha korábban az osztályozó kupa nyílt és zárt szakasza között már élt a kiegészítés lehetőségével.

5.2. 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 játékosal regisztrál, szükség esetén az osztályozó kupa zárt szakasza és az alapszakasz kezdete előtt, feltöltheti a játékoskeretet olyan játékosal, aki nem jutott be az alapszakaszba.

5.3. Alapszakasztól kezdődően

5.3.1. Alapszakasz közben

Minden csapatnak lehetősége lesz a meghatározott átigazolási ablakban egy játékosra vonatkozóan cserét eszközölni. A lehetséges variációk:

- Ha 5 fős volt a keret, akkor egy játékosal kilehet egészíteni a keretet, vagy pedig az 5 fős keretből egy játékost lehet cserélni
- Ha 6 fős volt a keret, akkor egy játékosal kilehet egészíteni a keretet, vagy pedig a meglévő 6 játékosból egyet le lehet cserélni.
- Ha 7 fős volt a keret, akkor csak csere lehetséges.

A kiegészítésként/cserésként hozzáadott játékos a 7. fordulótól alkalmazható.

5.3.2. Alapszakasz végétől a döntőig

A verseny további szakaszában nem engedélyezett semmiféle változtatás a játékoskereten.

5.4. Átigazolási kommunikációja

5.4.1. Kommunikáció módja

Az átigazolásra vonatkozó igényt csak és kizárólag a kijelölt kapcsolattartó, e-mailes formában jelezheti. Minden más platformon jelzett, vagy kommunikált változtatást, semmisnek tekinthető. A szervezőség a következő címen értesítendő: info@mneb.hu

Az átigazolási szándék bejelentésével a csapatnak gondoskodni kell róla, hogy az új játékos – a régebbi csapattagokhoz hasonlóan – igényelt versenyengedélyt, biztosította a szervezőség számára a szükséges személyes adatokat, megfelel minden csapatkompozícióra vonatkozó szabályzatnak és rendelkezik játékosfotóval.

5.4.2. Átigazolás jóváhagyása

Az átigazolás csak akkor tekinthető szabályosnak és véglegesnek, ha a szervezőség azt e-mailes formában jóváhagyta.

5.4.3. Résztvevők értesítése

Amennyiben a változtatás időszerű, úgy a játékoskereten bekövetkezett változtatásról a szervezőség értesíti az alapszakasz többi résztvevőjét.

5.5. Átigazolás és keretleadási határidők

Az átigazolás és keretbővítés bejelentésére versenyfázistól függően a következő határidők vonatkoznak:

- Keretbővítés II. osztályozó kupa után és zárt szakasz között:
2021.03.29 – 2021.04.07
- Keretbővítés osztályozó kupa zárt szakasz és alapszakasz között:
2021. 04.12 – 2021. 04.26
- Alapszakasz közbeni változtatás:
2021.05.17 – 2021. 05.24 (A cserélt/hozzáadott játékos legelőbb 2021.05.27 -
én szerepelhet először)

Ezen határidőkön túl történő átigazolási igényeket a szervezőség nem köteles figyelembe venni.

6. Mérközéssel kapcsolatos szabályok

6.1. Mérkőzés előtt

6.1.1. Nicknév és klánjelzés

Minden játékos köteles a FaceIT oldalán megadott felhasználónevéhez hasonló nicknevet használni. A mérkőzések alatti névváltás tilos, az ezzel kérvények azonnal elutasításra kerülnek. Ha az admin munkáját hátráltatják a rossz, vagy nem beazonosítható nicknevek/klánjelzések, akkor a vétkes játékos/csapat figyelmeztetésben részesül. Amennyiben a meccs közvetítve van a játékosok kötelezően az igazi nick nevüket kell használniuk.

Alapszakasz alatt minden játékos köteles a lineup leadáskor leadott nicknevét használni az ESEA platformon. Amennyiben a nicknevek nem egyeznek, úgy a játékos első alkalommal figyelmeztetésben, rákövetkező alkalmakkor pedig büntetőpontban részesül.

6.1.2. Admin hívása osztályozó kupa alatt (Call Admin)

Amennyiben egy mérkőzés alatt probléma adódna, a játékosoknak, a FaceIT platformon jogában áll admint hívni saját mérkőzésükhöz, hogy tisztázódjon a szituáció. Leggyakrabban felmerülő problémák lehetnek:

- Játékosprofilal kapcsolatos korrekciók
- Szerverproblémák
- Csalás gyanúja mérkőzés alatt
- Etikálatlan viselkedés

Fontos, hogy az admin hívása funkció, csak akkor jogos, ha ténylegesen valós problémáról van szó, ahol elegendhetetlen a közbeavatkozás. Ezen funkció nem szükségszerű használata büntetéshez vezethet.

6.1.3. Pontosság az osztályozó kupa alatt

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 5 perces határidő onnantól számít, hogy létrejött a párosítás.

6.1.4. Pontosság az alapszakasz/rájátszás alatt

Minden mérkőzésnek legkésőbb pontosan akkor kell elkezdődni, ahogyan az az előzetes ütemezés szerint kommunikálva lett.

Minden játékosnak legkésőbb a kiírt időpont előtt 5 perccel szükséges megérkeznie a szerverre. Esetlegesen a megelőző meccs csúszása/korábbi vége miatt ez az időpont változhat, ezt a mérkőzés felületén és Discordon versenybíró fogja definiálni. Ebből kifolyólag egy adott csapatnak legelőbb 1 órával a hivatalos kiírás előtt már készen kell állnia a játékra.

Amennyiben egy csapat 20 perc után nem áll készen a játékra, úgy alapértelmezett vereségben részesül. Szélsőséges esetekben lehetséges ezen határidő kitolása, erről a versenybírók a szituáció függvényében fognak dönteni.

Késés esetén első alkalommal figyelmeztetésben részesül a csapat, második alkalommal büntetőpont és játékbeli büntetés (késkör vesztes) kerül kiosztásra, 3. alkalommal pedig az előző büntetéseken felül a csapatszerződésben foglaltak szerint pénzlevonásban részesül.

6.1.5. Nem megjelenés (noshow)

6.1.5.1. Osztályozó kupa alatt

Amennyiben az osztályozó kupa alatt a csapat nem áll készen a kezdésre 5 perccel a mérkőzés létrejötte után, akkor nem megjelentként tekinthetünk a csapatra. Ebben az esetben az adminisztrátorok eldöntik, hogy a későbbiekben ezt a mérkőzést újra lehet játszani vagy alapértelmezett győzelmet kell ítélni az ellenfél csapatnak.

Készen állni egy mérkőzésre azt jelenti, hogy az 5 játékos felcsatlakozott a szerverre.

Olyan esetekben, ahol az 5 perces határidőig nem telik meg a lobb, de a játékosok egy bizonyos része már becsatlakozott, az admin csapat egyénileg fogja elbírálni, hogy lehetőség van-e a mérkőzés későbbi kezdésére, vagy alapértelmezett vereség kerül kiosztásra.

6.1.5.2. Alapszakasz/rájátszás

Alapszakaszban és későbbi fázisokban amennyiben egy csapat a mérkőzés időpontjától számított 20 percen belül nem áll készen a játékra, úgy ez a megjelenés elmulasztásának számít és a csapatszerződésben, illetve a Fegyelmi szabályzat Büntetőpont kódexében megfogalmazottak szerint kerül büntetésre.

6.1.6. Játékosok száma

Egy mérkőzés csak és kizárólag teljes csapatlétszám, azaz 5 játékosal indulhat el. 4vs5 felállásban a mérkőzés nem indulhat el.

6.1.7. Bemelegítés

A mérkőzés kezdete előtt, mindkét fél köteles bejelenteni, hogy készen áll a kezdésre. Ha bármelyik félnek problémája van, köteles jelenteni az ellenfélnek.

6.1.8. Edző mód

Az edző mód (coaching) használata bármelyik selejtező mérkőzésén engedélyezett. A megfelelő működés érdekében, a csapatnak a FacelT platformon való jelentkezésnél "coach" pozícióba kell helyezni az adott játékost. A szerverre felcsatlakozva automatikusan abba a pozícióba kerül.

Alapszakasz mérkőzései alatt a szerverre csak olyan személyek csatlakozhatnak fel, akik előzetesen regisztrálásra kerültek és megfelelnek a versenyszabályoknak. Az ESEA szervereken a ".coach" parancs megadásával lehet felvenni az edzői pozíciót.

6.1.9. Mérkőzés menete alapszakasz alatt

1. Mapveto lebonyolítása legkésőbb 1 órával a forduló kezdete előtt.
2. Minden csapattag értesítést kap az ESEA kliensen keresztül legkésőbb a forduló előtt 30 perccel.
3. A játékosoknak 20 perc áll rendelkezésre a szerver tesztelésére, ezen határidőn belül lehetséges új szerver kérése.
4. Megérkezés a szerverre legkésőbb 5 perccel a kiírt kezdés előtt.
5. Késkör kezdése csak és kizárólag ESEA admin jelzésére indul. ".ready" parancsot szükséges beírnia minden játékosnak.
6. Késkör után oldalválasztás.
7. Mérkőzés kezdete.

Amennyiben egy játékos az utolsó 10 percben csatlakozik fel, úgy abban az esetben elveszti annak lehetőségét, hogy technikai problémára hivatkozva új szervert igényeljen.

6.2. Mérkőzés alatt

6.2.1. Oldalválasztás

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

6.2.2. Játékos kiesés

Ha egy játékos kiesik a szerverről mielőtt az első körben sebzés történne, a mérkőzést újra kell kezdeni teljes létszámmal. Ha azután esik ki, hogy sebzés történt, a mérkőzést szüneteltetni kell a kör vége után. A maximális várakozási idő kiesés esetén, 15 perc.

Ha az érintett játékos visszacsatlakozik a szerverre, a mérkőzést lehet folytatni. Ha az érintett játékos nem tud 15 percen belül visszacsatlakozni, akkor cserejátékos felcsatlakozhat és átveheti a helyét.

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 leállítás, 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)

6.2.4. A szünet funkciók használata FacelT versenyplatformon

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

A szünet okát köteles megindokolni a szüneteltető játékos, előtte vagy miután megállította a játékot azonnal.

Ha nincs megfelelő indok, az ellenfél jogosult tovább indítani a mérkőzést admin segítséggel. A megfelelő ok nélküli szüneteltetés büntetőpontokat vonhat maga után. Ha a fennálló probléma nem oldható meg maximum 10 perces szünet ideje alatt, akkor vagy beugrót kell hívni a szabályoknak megfelelően, vagy folytatni kell a mérkőzést, vagy alapértelmezett győzelmet kell ítélni. Az adminok minden esetet külön megvizsgálják és a helyzetnek megfelelően döntenek.

A szünet funkciót minden játékos igénybe veheti a szervereken a "!pause" "!unpause" parancsokkal.

Taktikai szünetre egy adott mérkőzés alatt 4 alkalommal, alkalmanként maximum fél percre van lehetőség veto útján.

6.2.5. A szünet funkciók használata ESEA versenyplatformon

- Taktikai szünet kérés: 4*30 másodperc ".tac" parancs használatával
- Technikai szünet esetén: 2*5 perc ".tech" parancs használatával.

Technikai szünet esetén minden esetben a szerveren szükséges indoklást adni a technikai szünet okára.

6.2.6. Hosszabbítás esetén

Döntetlen állás után kötelező a hosszabbítás. A rájátszásban döntetlen esetén MR3 (maximum 6 játszott kör) hosszabbítás következik \$16.000 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 MR3-as hosszabbítás következik \$16.000 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)

Alapszakaszban van döntetlen, tehát ezen szabályozások nem érvényesek arra a versenyfázisra.

6.2.7. 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.

6.2.8. Diszkvalifikáció osztályozó kupa alatt

Osztályozó kupa alatt – kivétel ha közvetített - a mérkőzést olyan hamar kell lejátszani, amilyen hamar csak lehet. (Amikor a párosítás megtörtént)

Hogy a kupa csúszásának az időtartamát a minimálisra csökkenthessük, a csapatok kizárására vonatkozó jogot az adminok fenntartják. Mindazonáltal csak súlyos eseteknél fog ilyen döntés előfordulni (pl.: ha egy csapat szándékosan akadályozza egy mérkőzés befejezését/lezárását). Kirívó esetekben (pl.: amennyiben huzamosabb ideig egyik csapat sem elérhető) az adott mérkőzésen részt vevő mindkét csapatot érintheti a kizárás.

6.2.9. Mérkőzés megszakítása

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

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, ami minden esetben a „Call Admin funkcióval” a FaceIT platformon kell, hogy megtörténjen. Óvás kezdeményezésére a mérkőzés végétől számított 15 percen belül van lehetőség.

6.3.1.2. Határidő az óvásra

Osztályozó kupa nyílt és zárt szakasza alatt legkésőbb 15 perccel a mérkőzés menetrend szerinti vége után van lehetőség óvás nyitására.

Egyéb versenyszakaszban a csapatnak a mérkőzéstől számított 72 óra áll rendelkezésére hogy hivatalos csatornán keresztül megfogalmazza óvás tárgyát.

6.3.1.3. Az óvás tartalma

Az óvásnak tartalmaznia kell, hogy miért lett az nyitva, illetve minden olyan információt, amit tudni kell az esettel kapcsolatban.

Egyszavas, nem kifejtett óvások elutasításra kerülhetnek. Például egy egyszerű „csalnak” nem tekinthető óvásnak.

6.3.1.4. Az óvásban lévő személyek

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

6.3.1.5. Kommunikáció a versenyadminnal

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

6.3.1.6. Óvás kommunikációja

Alapszakasztól kezdődően az óvást kizárólag a kijelölt kapcsolattartó, vagy a csapatkapitány kezdeményezheti emailés formában.

6.3.2. Kizárások

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

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

A versenybírói csapat fenntartja a jogot, hogy abban az esetben, ha verseny során felmerül annak gyanúja, hogy a játékos a verseny menetét/eredményét bármilyen, a tisztességes versennyel összeegyeztethetetlen módon szándékosan befolyásolni próbálta (például: mérkőzések eredményének etikátlanszerű befolyásolása, játékbeli csalás stb.) az esetet a Fegyelmi Bizottsággal együtt kivizsgálja és akár a játékost azonnal kizárja. Lehetséges, hogy ebben a körben a versenybíró bizonyítási eljárást nem folytat le, fenntartja a jogot arra, hogy a verseny menetének befolyásolását a rendelkezésre álló adatok alapján meggyőződése alapján bírálja el.

6.3.3. Kizárások lehetséges okai

A játékos kizárható a versenyből ha:

- ha az adott mérkőzés napján amin a versenyen belül részt 18. életévét nem töltötte be
- bizonyítható, hogy a verseny menetét/eredményét bármilyen módon szándékosan befolyásolni próbálta;
- a verseny lebonyolításhoz szükséges adatait nem adja meg vagy a megadott adatkezelési hozzájárulását visszavonja
- ha jelentkezése bárkinek a jogát, jogos érdekét bármilyen módon sérti;
- ha a fénykép/videós/szöveges anyagok lebonyolító általi elkészítéséhez, közzétételéhez nem járul hozzá
- ha a verseny kezdete előtt, továbbá annak tartama alatt a jelen szabályzat bármely pontját megsérti.
- További büntetéstípusokat amiért kizárás járhat a Fegyelmi szabályzat büntetőpontokra vonatkozó melléklete tartalmaz.

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

7.2. Bizalmasság, titoktartás

Bármilyen beszélgetés a FaceIT/ESEA verseny adminokkal vagy egyéb levelezés tartalmát szigorúan bizalmasnak kell tekinteni. Ezeknek a publikációja tiltott a verseny szervezőinek beleegyezése nélkül.

7.3. Elérhetőség

Minden csapatnak a kijelölt kapcsolattartójának 72 órán belül a megadott email címen rendelkezésre kell állnia a verseny lebonyolítójának. A verseny hivatalos lebonyolítója az Esport1.hu

7.4. Csapaton való változtatások

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

7.5. Kezdő játékosok és csapatfelállítás

Osztályozó kupa zárt 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.

Az alapszakasz és további versenyszakaszok alatt amennyiben egy csapat a kezdőként regisztrált 5 játékoson kívül más, a keretben lévő cserejátékost alkalmazna úgy azt emailen úton legkésőbb 24 órán belül szükséges jeleznie a szervezőségnek.

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

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

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

8.3. Több felhasználói fiók

Minden játékosnak maximum egy FaceIT/ESEA felhasználói fiókja lehet, és a verseny alatt egyazon nyílt selejtezőn csak és kizárólag 1 csapattal indulhat.

8.4. Profilon való változtatás

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

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

9. Csapatra vonatkozó extra szabályozások

9.1. Csapat feloszlása, liga elhagyása

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

9.2. Csapat pótlása

Ha egy csapat elhagyja a ligát, 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)

9.3. Pótló csapat

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

9.4. Csapat név

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

10. Közvetítés

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

10.1. 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 versenybírói akár a teljes újrarájátszás mellett is dönthetnek.

10.2. Saját játék közvetítése

Saját játék közvetítése a az osztályozó kupák nyílt szakasza alatt csak szervezők által adott biztosított ingame overlay használatával engedélyezett, legalább 180 másodperc késleltetéssel ahhoz képest, mint az élőben megtörténne.

Osztályozó kupa zárt részére vonatkozóan, csak azok a mérkőzések kerülhetnek közvetítésre, ami időben nem ütközik más, ugyanahoz a versenyhez köthető hivatalos közvetítéssel, illetve a mérkőzést tekintve nincs átfedésben vele.

Az alapszakasztól kezdődően saját játék közvetítése nem engedélyezett.

11. Nyeremény

A TippMixPro CS:GO Masters díjazása nettó 6.000.000 Ft, ami a következő eloszlásban kerül kiosztásra a csapatok között.

- Alapdíjazás: Minden csapat – végső helyezéstől függetlenül. aki az alapszakaszban megkezdte a versenyzést, garantált 125.000 Forint alapdíjazásban részesül.
(Összesen $8 \times 125\,000\text{ Ft} = 1\,000\,000\text{ Ft}$)
- Meccsdíjazás: Minden alapszakasz mérkőzés után a győztes csapat 40.000 Forint (döntetlen esetén 20.000 / 20.000 Ft) díjazásban részesül. Az alapszakasz alatt

összesen 56 mérkőzés kerül megrendezésre.

(Összesen $56 \cdot 40000$ Ft = 2 240 000 Ft)

- Versenydíjazás: A végső helyezések alapján a következő díjak szerezhetőek meg
(Összesen $1\,500\,000 + 750\,000 + 350\,000 + 160\,000 = 2\,760\,000$ Ft)

1. helyezett: 1.500.000 Forint

2. helyezett: 750.000 Forint

3. helyezett: 350.000 Forint

4. helyezett: 160.000 Forint

12. Változáskövetés

04.02 – Zárt szakasz (2.2)

04.17 – Alapszakasz 14. forduló időpontja (2.3.1)

04.17 - Pontosság (6.1.4)

04.30 - Kommunikációs csatornák (1.11)

04.30 – Anti Cheat kliens (1.16)

04.30 – Mapveto folyamatok alapszakasz alatt (2.3.6)

04.30 – Alapszakasz mérkőzés menete (6.1.9)

04.30 – Játékos kiesés (6.2.2)

04.30 – Szünet funkció használata (6.2.5)

05.03 – Nyeremény (11)

06.17 – Rájátszás kezdési időpont (2.4)

06.22 – Rájátszás kezdési időpont (2.4)