Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság

Counter-Strike: Global Offensive szabályzat

Érvényes: 2019. január 18-től

Elfogadva és jóváhagyva a HUNESZ 2019 (év)/2/2. sz. Elnökségi határozatával.

Tartalomjegyzék

1. Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság ... 3
2. Admin segítség ... 3
3. Kiemelt szabályok ... 3
4. Játék és kupa specifikus szabályok ... 3
4.1. Kvalifikációs rendszer ... 3
4.2. Meccs fájlok ... 4
4.2.1. Wire Anti-Cheat / Linesman ... 4
4.2.2. Demók ... 4
4.2.2.1. Demók igénylése ... 4
4.2.2.2. Demók feltöltése ... 5
4.2.2.3. Demók szerkesztése ... 5
4.2.3. Csalás gyanú ... 5
5. Beállítások ... 5
5.1. A játékosok beállításai ... 5
5.1.1. Szabályellenes szkriptek ... 5
5.2. Játékon belüli overlayek ... 5
5.3. Egyedi fájlok ... 6
5.4. Illegális szoftveres és hardveres eszközök ... 6
5.5. Színmélység ... 6
5.6. A config mappa tartalma ... 6
5.7. Játékfiók ... 6
6. Mérkőzéssel kapcsolatos szabályok ... 6
6.1. Nicknév és klánjelzés ... 6
6.2. Bemelegítés ... 7
6.3. A játékosok száma ... 7
6.4. Edző mód ... 7
6.5. Mérkőzés alatt ... 7
6.5.1. Oldalválasztás ... 7
6.6. Szerver összeomlás ... 7
6.7. Játékos kiesés ... 8
6.8. Felállás változás ... 8
6.9. Játékmegszakítások ... 8
6.10. A szünet funkció használata ... 9
6.11. Hosszabbítás ... 9
6.12. Bugok és tiltott cselekvések ... 9
6.13. A bomba ... 9
6.14. Mászás és egyéb map bugok ... 9
6.15. Boostolás, sky walking, sharking ... 9
6.16. Gránátok ... 10
6.17. Öngyilkosságok ... 10
6.18. Egyéb ... 10
6.19. Mérkőzés után ... 10
6.19.1. Support ticket írásához és protesthez való jog ... 10
6.20. Mérkőzés megszakítása ... 10
7. A kvalifikációkra vonatkozó szabályok ... 10
7.1. Specifikus szabályok ... 10
7.1.1. Határidők ... 10
7.1.2. Meg nem jelenés ... 10
7.2. Szerverek ... 10
7.3. ESL Wire Anti-Cheat / Linesman / hibás kliensbeállítások ... 11
7.4. Diszkvalifikáció ... 11
8. A bajnokságra vonatkozó plusz szabályok ... 11
8.1. Büntetőpontok ... 11
8.1.1. Minor büntetőpont ... 11
8.1.2. Major büntetőpont ... 11
8.1.3. Elrendelt büntetőpontok ... 11
8.1.4. Liga bannok és büntetőpontok a MNEB-en kívül ... 12
8.2. Általános ... 12
8.2.1. Szabályváltozások ... 12
8.2.2. A szabályzat érvényessége ... 12
8.2.3. Bizalmasság, titoktartás ... 12
8.2.4. Etikai kódex ... 12
8.2.5. Saját játék közvetítése ... 13
8.2.6. Közvetítés ... 13
8.2.7. Nick nevek ... 13
8.2.8. Csapat név ... 13
8.2.9. Csapaton való változtatások ... 13
8.2.10. Csapat licence ... 13
8.2.11. Kezdő játékosok és csapatfelállás ... 13
8.2.12. Játékos cserék, átigazolások ... 13
8.2.13. Csapat feloszlása, liga elhagyása ... 14
8.2.14. Csapat pótlása ... 14
8.2.15. Pótló csapat ... 14
8.3. Meccs kezdés ... 14
8.3.1. Pontosság ... 14
8.3.2. Nem megjelenés (no-show) ... 15
8.4. Meccs óvás ... 15
8.4.1. Definíció ... 15
8.4.2. Meccs óvás szabályai ... 15
8.4.2.1. Határidő az óvásra ... 15
8.4.2.2. Az óvás tartalma ... 15
8.4.2.3. Az óvásban lévő személyek ... 15
8.4.2.4. Az óvásban való viselkedés ... 15
8.5. Meccs mozgatás, időpontváltoztatás ... 15
8.6. Elérhetőség ... 16
9. Büntetőpontok ... 16
9.1. Szabálytalan grafikai beállítások ... 17
9.2. Szabálytalan szkriptek ... 17
9.3. Inaktivitás a ligákban ... 17
9.4. Csapatok újra létrehozása ... 17
9.5. Játékspecifikus büntetések ... 18

1. Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság

A Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság (MNEB) Magyarország első, több e-sport játékot felvonultató, liga rendszerű bajnokságsorozata a Magyar E-sport Szövetség szervezésében.

Az MNEB 2018/19-es szezonjában, melynek összdíjazása 15.000.000 Ft, a versenyzők 5 különböző játékban mérik össze a tudásukat hétről-hétre.

További információ: https://mneb.hu

Az ESL játékszabályzatain túl HUNESZ szabályai érvényesek:

- Magyar E-sport Szövetség Versenyszabályzata
- A Magyar E-sport Szövetség Fegyelmi szabályzata
- A Magyar E-sport Szövetség Etika és gyermekvédelmi szabályzata
- Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság Versenykiírása

Megtalálhatóak: https://hunesz.hu

2. Admin segítség

A meccsek alatt kötelező a MNEB Discord szerverén való tartózkodás. (#csgo szoba) itt kérhettek segítséget leggyorsabban az adminoktól.

3. Kiemelt szabályok

A MNEB CS:GO versenyeire nem nevezhet, illetve nem vehet részt olyan játékos, aki a fő platformok egyikén csalásért aktív bannal rendelkezik.

A fő platformok a következőek: ESL, ESEA, FaceIT, Cevo, Steam (2 év)

A MNEB CS:GO selejtezőire csak 16 évnél idősebbek nevezhetnek.

A MNEB elsősorban a magyar játékosoknak szól. Magyar játékosnak számít minden olyan személy, aki társalgási szinten beszél magyarul amelyet a szervezők ellenőrizhetnek, függetlenül attól, hogy melyik országban lakik. A kezdőcsapatban minimum 4 magyar és maximum egy európai játékos vehet részt.

Az 5 kezdő játékoson felül + 2 cserejátékos regisztrációja engedélyezett, mellyel az első kvalifikációra való nevezéstől a 2018-as őszi offline döntőig kötelező játszani. Csere nem lehetséges!

4. Játék és kupa specifikus szabályok

4.1. Kvalifikációs rendszer

A becsekkolt csapatok számától függően változik a nyílt kvalifikáció felépítése. Bármennyi csapat nevezhet.

A négy nyílt selejtezőn egyenes kieséses ágrajz lesz, aminek minden meccsét le kell játszani. Az összes meccs Best-of-One, kivéve a bejutásért szóló meccseket (Top8), ami Best-of-Three lesz.

Négy nyílt selejtező lesz megrendezve, ahonnan a legjobb 4 csapat jut tovább a döntőbe, ahol így összesen 16 csapat lesz. Ha egy csapat nem jutott be a legjobb 4-be egy selejtezőn, az újra nevezhet a következő kvalifikáción.

A zárt döntő két napon lesz megrendezve. Október 13-án 14:00-kor kezdődik az első nap, majd az abból továbbjutók október 14-én 14:00-kor folytatják a meccseket.

Itt dől el, hogy ki jut tovább a 2019-es szezonba, valamint az offline döntőbe.

4.2. Meccs fájlok

4.2.1. Wire Anti-Cheat / Linesman

Minden játékosnak kötelező a legújabb ESL Wire Anti-Cheat használnia a meccs teljes időtartama alatt és ezt bizonyítandóan mindenkinek rendelkeznie kell megfelelő Login és Logout bejegyzésekkel a mérkőzés oldalán található ESL Wire Anti-Cheat Logfiles-ban. Hiányzó vagy hibás linesman fileok esetén az adott játékos/csapat büntetést kap. A szabály alól kivételt jelentenek azon esetek, ahol a játékos bizonyítani tudja (screenshottal és timestamppel), hogy a WAC önhibáján kívül állt le/nem indult el.

Hiányzó logout/linesman file esetében az első alkalommal figyelmeztetésben részesül a játékos, a hiba típusától függetlenül. A figyelmeztetések a hiányzó logout és linesman fájlokért 14 napig érvényesek. Minden 14 napon belül ismételten felmerülő hiányosság további büntetéseket von maga után.

4.2.2. Demók

Minden játékos számára kötelező point of view (POV) demó készítése a mérkőzések teljes hossza alatt, megszakítás nélkül. A késkört és a hosszabbításokat is tartalmaznia kell a demónak.

Ezt a konzolba való „record demonev” beírással lehet megtenni.

A nem működő/hibás demófájlok, hiányzó demóként lesznek kezelve és a következményekről az adminok döntenek. Nem teljes demó esetén szintén az admin döntése az irányadó.

Protest esetén a mérkőzéshez kapcsolódó összes matchmediát meg kell őrizni legalább 14 napig.

Meccs megszakítás esetén a meccset megszakító csapat elveszti a jogát, hogy az ellenféltől demót igényeljen. Ha a szerver összeomlik a globális GOTV demo nem lesz feltöltve a meccshez. Ebben az esetben a játékosoknak fel kell tölteni a demo fájlt, ha az admin kéri.

4.2.2.1. Demók igénylése

Nem lehetséges a játékosok által felvett (POV) demók igénylése. Kizárólag az admin csapat kérheti be a játékosoktól a saját demo-t, ha szükségesnek ítélik. Ha a játékos nem tölti fel a demot az admin

csapat kérésére, akkor a játékos 6 PP (büntetőpontot) fog kapni (csalás gyanúja). Mindazonáltal az Anticheat részleg elemezni fogja a GOTV demót.

4.2.2.2. Demók feltöltése

Az igényelt demókat az ESL oldalára kell feltölteni, minden demót külön fájlba csomagolva (.zip, .rar, .7z). A külső tárhelyek használata tiltott minden ilyen esetben.

4.2.2.3. Demók szerkesztése

Szigorúan tilos a demók bárminemű szerkesztése. Ha mégis manipulált demó kerül feltöltésre, az adminok döntenek a büntetés súlyosságáról.

4.2.3. Csalás gyanú

Ha az ellenfeledet csalással akarod megvádolni jegyzőkönyvet kell írnod és elküldened a meccs vége után legfeljebb 72 órán belül. A jegyzőkönyvet a globális GOTV demó alapján kell megírnod (GOTV demó automatikusan feltöltődik a meccsoldalra). A jegyzőkönyv megírásához angol nyelven ITT találsz segítséget. A jegyzőkönyvet a meccshez nyitott óvással (protest) kell benyújtani, legfeljebb 72 órán belül a meccs végétől számítva.

5. Beállítások

5.1. A játékosok beállításai

5.1.1. Szabályellenes szkriptek

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

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

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

5.2. Játékon belüli overlayek

Minden játékon belüli overlay használata tiltott kivéve az alábbiak:

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

5.3. Egyedi fájlok

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

5.4. Illegális szoftveres és hardveres eszközök

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

Büntetés szabható ki, tekintet nélkül a használt változtatások fajtájára (hardveres vagy szoftveres), és a használatra vonatkozóan (aktívan használták-e vagy sem).

5.5. Színmélység

16 bites színmélység használata nem engedélyezett. Színmélységgel kapcsolatban nem lehetséges az óvás, minden ezzel kapcsolatos intézkedés ESL Wire-n keresztül történik.

5.6. A config mappa tartalma

A config mappában csak és kizárólag a config fájlok lehetnek, minden más tiltott. Ha az adminok munkáját hátráltatják a felesleges fájlok, akkor a vétkes játékos 1-3 büntetőponttal sújtható. Óvás ezzel kapcsolatban nem nyújtható be.

5.7. Játékfiók

A CS:GO SteamID regisztrálása a játékos saját profiljában kötelező. Ha egy játékos hiányzó vagy rosszul megadott CS:GO játékfiókkal játszik, a szerver automatikusan kickeli. A játékos/csapat büntetést kaphat ebből kifolyólag. Ha a CS:GO fiók, amin a játék lezajlott hiányzik, de az azonos nevű fiók regisztrálva van a játékos profiljában és a VERSUS rendszerben, illetve ha egy hiba folytán nem pontos a megadott azonosító, a játékos figyelmeztetve lesz, ha ez először fordult elő. Rosszul megadott játékfiók esetén (pl.: egy szám eltér) is figyelmeztetve lesz a vétkes játékos.

6. Mérkőzéssel kapcsolatos szabályok

6.1. Nicknév és klánjelzés

Minden játékos köteles az ESL oldalán megadott felhasználónevéhez hasonló nicknevet használni. A mérkőzések alatti névváltás tilos, az ezzel kapcsolatos ticketek azonnal elutasításra kerülnek.

Ha az admin munkáját hátráltatják a rossz, vagy nem beazonosítható nicknevek/klánjelzések, akkor a vétkes játékos/csapat büntetőpontban részesül.

Amennyiben a meccs közvetítve van a játékosok kötelezően az igazi nick nevüket kell használniuk, ha ezt elmulasztják, akkor büntetésben részesülhetnek.

6.2. Bemelegítés

A mérkőzés kezdete előtt, mindkét fél köteles bejelenteni, hogy készen áll a kezdésre. Ha bármelyik félnek problémája van, köteles jelenteni az ellenfélnek. A meccs kezdéséhez minden játékosnak be kell írni a chatbe a ".ready" parancsot.

6.3. A játékosok száma

A mérkőzés csak akkor kezdődhet el, ha a játékosok száma pontosan 5 mindkét csapatban.

Ez a szabály csak a mérkőzés kezdeténél jelenlévő játékosok számára vonatkozik. Arra az esetre, ha egy játékos mérkőzés közben esik ki, a 5.7. számú szabály az irányadó.

6.4. Edző mód

Az edző mód (coaching) használata engedélyezett a game integration szervereken. Csak a csapattagoknak engedélyezett az edző mód használata. ESL Wire Anti-Cheat használata az edzők számára is kötelező a meccs teljes hossza alatt. Ha az edző nem tudja az Anti-Cheatet használni, abban az esetben nem engedélyezett, hogy fellépjen a szerverre. Az edző nem avatkozhat a mérkőzésbe semmilyen formában sem. Az edző móddal való visszaélés sportszerűtlen viselkedésként lesz büntetve.

6.5. Mérkőzés alatt

6.5.1. 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.

6.6. Szerver összeomlás

Ha a szerver összeomlik a 3. kör előtt (az adott félidőben), akkor a csapatok 0:0-ról folytatják a kötelező restart után.

Azonban, ha a szerver összeomlik és 3 körnél többet játszottak a csapatok (az adott félidőben), akkor újra kell indítani a szervert (mp_restartgame) $2000 kezdőpénzzel, és az eredmény az utolsó lejátszott körtől fog számolódni. A csapat, amely elvesztette az utolsó teljes kört, kap $2000 kezdőpénzt és a "kill" konzolparanccsal meg kell ölnie magát. Ez a kör nem számolódik bele az eredménybe. A félidő ezután folytatódik az előző állásról, a kezdőpénzt ismét $800-ra kell állítani.

6.7. 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, vagy egy cserejátékos visszacsatlakozik a szerverre, a mérkőzést lehet folytatni. Ha az érintett játékos nem tud 15 percen belül visszacsatlakozni, akkor a csapatának emberhátrányban kell folytatni a mérkőzést.

6.8. Felállás változás

Ez a szabályzati pont csak a kvalifikációkra vonatkozik.
Bármikor lehet játékost cserélni, a meccs kezdetét megelőzően a csapatban lévő játékosokból, Egyetlen feltétele az ellenfél előre informálása. Ha szükséges, a játék szüneteltethető legfeljebb 5 perces időtartamra. A megszakítás után a mérkőzés folytatható hiányos létszámmal is. A beálló játékosnak kötelezően regisztrálva kell lenni az adott csapatban, érvényes SteamID-vel.

6.9. Játékmegszakítások

Ha egy mérkőzés megszakad, az eredményt az utolsó teljes körig kell értékelni. Ezután a következőképpen folytatódik:

- A fennmaradó játékidőre a kezdőpénz $2000-re lesz állítva.
- A csapatnak, amely elvesztette az utolsó teljes kört, a "kill" konzolparanccsal meg kell ölnie magát, és ez a kör nem számít bele az eredménybe.
- Az ezt követő körrel folytatódik a játék
- Ha további mapokat is kell játszani a mérkőzésen, a kezdőpénzt kötelezően vissza kell állítani $800-ra

A szabály célja, hogy útmutatást adjon a csapatoktól függetlenül előforduló játékmegszakadásokra. Ha egy mérkőzés megszakad és a körülmények nem teszik lehetővé a folytatást az adott napon, a hátralévő rész lejátszható 7 napon belül. Ha a csapatok/játékosok nem tudnak megegyezni az időpontban, akkor egy admin fogja kijelölni azt. Ha valamelyik csapat nem jelenik meg a kijelölt időpontban a mérkőzés értékeléséről az adminok döntenek.

Csak azon játékosok játszhatnak az új időpontra halasztott mérkőzésen, akik az eredeti időpontban is játszottak. Új játékos csak akkor játszhat, ha az ellenfél csapata engedélyezi azt.

6.10. A szünet funkció használata

Ha egy játékos bármilyen 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 megvizsgálnak és a helyzetnek megfelelően döntenek.

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

6.11. Hosszabbítás

Döntetlen állás után kötelező a hosszabbítás. A rájátszásban döntetlen esetén MR3 (maximum 6 játszott kör) hosszabbítás következik $10.000 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 $10.000 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)

6.12. Bugok és tiltott cselekvések

6.13. A bomba

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

6.14. Mászás és egyéb map bugok

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

6.15. Boostolás, sky walking, sharking

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

6.16. Gránátok

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

6.17. Öngyilkosságok

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

6.18. Egyéb

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

6.19. Mérkőzés után

6.19.1. Support ticket írásához és protesthez való jog

Csak mérkőzésen részt vett játékosok/csapatok jogosultak azzal kapcsolatos support ticketek írására, illetve protest benyújtására.

6.20. Mérkőzés megszakítása

Ha egy csapat megszakítja az adott mérkőzést a vége előtt, a győzelem automatikusan az ellenfélé. Ha valamelyik csapat szándékosan lelép a szerverről, akkor kötelező óvást benyújtani a mérkőzéssel kapcsolatban. Semmilyen esetben sem lehet eredményt beírni ilyen esetben, ez hamis eredménynek számít és büntetőpontokkal sújtható.

7. A kvalifikációkra vonatkozó szabályok

7.1. Specifikus szabályok

7.1.1. Határidők

Óvás benyújtása: a mérkőzés vége után legfeljebb 10 perccel lehetséges. A határidő az Anticheat logout által van megállapítva.

7.1.2. Meg nem jelenés

Ha az ellenfél nem jelenik meg a szerveren 10 perccel azután, hogy ki lett hirdetve a szerver IP és a jelszó, vagy már 10 percnél régebben befejezte az előző mérkőzését, óvás nyújtható be alapértelmezett győzelemre. Ez a leggyorsabb módja a mérkőzések lezárásának, az adminok ugyanis nem tudnak egy kupán minden mérkőzés állapotára egyedileg figyelni.

7.2. Szerverek

Az ESL a kupa számára biztosít 128 tick-es szervereket. Saját szerveren történő játék engedélyezett, ha az egyik fél így akarja (pl.: ping gondok). Ha nem akarsz ESL szerveren játszani, akkor saját szerverrel rendelkezned kell. Ha saját szerveren játszotok, akkor azt jeleznetek kell a meccs oldalon kommentben, vagy a meccs chatben.

Ha mindegyik fél rendelkezik 128 tick-es szerverrel, a meccs két szerveren lesz lejátszva. A meccs oldal szerint baloldalon lévő fél szerverén a játék első fele, a jobboldalon lévő fél szerverén a játék másik fele lesz lejátszva.

7.3. ESL Wire Anti-Cheat / Linesman / hibás kliensbeállítások

Hiányzó Wire logout: figyelmeztetés
Hiányzó Linesman: figyelmeztetés
Hiányzó Wire Anti-Cheat teljes fájl: első eset figyelmeztetés, majd alapértelmezett győzelem az ellenfélnek
Hibás kliensbeállítások: figyelmeztetés
Ha egy csapat figyelmeztetései különböző mérkőzéseken meghaladják a kettőt, akkor a csapat automatikusan kizárásra kerül.

7.4. Diszkvalifikáció

Hogy a mérkőzések közötti csúszások időtartamát a minimálisra csökkenthessük, a csapatok kizárására vonatkozó jogot az adminok fenntartják. Mindazonáltal csak súlyos eseteknél fog ilyen döntés előfordulni (pl.: ha egy csapat szándékosan akadályozza egy mérkőzés befejezését/lezárását). Kirívó esetekben az adott mérkőzésen részt vevő mindkét csapatot érintheti a kizárás. Ha egy csapat nem tud csatlakozni a szerverhez játékfiók problémák miatt akkor az diszkvalifikálva lesz.

8. A bajnokságra vonatkozó plusz szabályok

Ezek a szabályzati pontok kiegészítést képeznek, vagy felülírást, a megelőző szabályzati pontokon.

8.1. Büntetőpontok

8.1.1. Minor büntetőpont

Minor büntetőpont adható kisebb esetekért, mint például, de nem kizárólagosan, meccs fájlok feltöltésének elmulasztása, nem megfelelő csapat információkért, nem időben való megjelenésért a meccsre. Minden minor büntetőpont 1%-kal (egy százalékkal) csökkenti a teljes megnyert nyereményét a csapatnak, vagy játékosnak a verseny során.

8.1.2. Major büntetőpont

Major büntetőpont adható nagyobb esetekért, szabályszegésért, mint például, de nem kizárólagosan. Az adminok szándékos megtévesztéséért, egy meccsen való nem megjelenésért és sokszoros szabályszegésért. Minden major büntetőpont 10%-kal (tíz százalékkal) csökkenti a teljes megnyert nyereményét a csapatnak, vagy játékosnak a verseny során.

8.1.3. Elrendelt büntetőpontok

A minor és major büntetőpontok nem zárják ki egymást és a liga adminisztrátorai az adott esetnek megfelelően oszthatják ki azokat.

8.1.4. Liga bannok és büntetőpontok a MNEB-en kívül

Liga bannok és büntetőpontok a MNEB-en kívül nem érvényesek a MNEB-re, kivéve, ha azt csalásért adták. Más szabályszegések ringing/faking vagy inzultálás büntethető a szituációnak megfelelően.

8.2. Általános

8.2.1. Szabályváltozások

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

8.2.2. A szabályzat érvényessége

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

8.2.3. Bizalmasság, titoktartás

Az óvások, support ticketek (segítségkérő jegyek), bármilyen beszélgetés a MNEB hivatalos személyeivel vagy adminisztrátorokkal folytatott egyéb levelezés tartalmát szigorúan bizalmasnak kell tekinteni. Ezeknek a publikációja tiltott a MNEB szervezőinek beleegyezése nélkül.

Ennek a szabálynak a megszegése 1 minor büntetőpont kiosztásával büntethető.

8.2.4. Etikai kódex

Minden csapat és játékos beleegyezik abba, hogy megfelelő és tiszteletteljes módon viselkedjen más csapatok és játékosok felé. Illetve a közvetítők, adminisztrátorok és nézők felé. Bármilyen fajta zaklatásról azonnal szólni kell liga adminisztrátoroknak. A zaklatás magában foglalja, de nem korlátozódik a nemi identitásra és kifejezésre, az életkorra, a szexuális irányultságra, a fogyatékosságra, a fizikai megjelenésre, a testméretre, a fajra és a vallásra vonatkozó támadó állításokat vagy tevékenységeket.

A zaklatás olyan dolgokat is jelent, mint a nyilvános helyeken megjelenő szexuális képek, szándékos megfélemlítés, követés, fotózás vagy felvétellel való zaklatása, nem helyénvaló fizikai érintkezés és nem kívánt szexuális figyelem.

Ezek a korlátozások nem csak a csapatokra és a játékosokra vonatkoznak, hanem minden egyes, a liga egyik szakaszában részt vevő vagy jelenlévő személyre. Bárki, aki megszegi ezt a magatartási kódexet, büntethető, beleértve a kiutasítást és esetleg büntetőeljárást.

8.2.5. Saját játék közvetítése

A saját játék közvetítése csak a MNEB által adott overlay használatával engedélyezett.

8.2.6. Közvetítés

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

Ha egy csapat vagy játékos megtagadja a mérkőzése közvetítését 1 major büntetőponttal büntethető és az adminisztrátorok eldönthetik, hogy a meccs újra játszásra kerüljön közvetítéssel együtt vagy sem.

8.2.7. Nick nevek

A nick nevek nem tartalmazhatnak szponzort, illetve az általános nick nevekre vonatkozó ESL szabályzás érvényes.

8.2.8. Csapat név

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

8.2.9. Csapaton való változtatások

Bármilyen változtatás a csapaton csak az adminisztrátorok jóváhagyásával lehetséges.

Ideértve, de nem kizárólag:

- Játékos hozzáadása, eltávolítása
- Csapatnév megváltoztatása
- Csapat logó megváltoztatása

8.2.10. Csapat licence

Az indulási licencet a játékosok birtokolják. A játékosok kijelölhetnek egy tagot a csapatukban (kapitány), vagy egy külső embert (menedzser, edző), aki helyettük birtokolja a licencet és a kapcsolattartó szerepét betölti. Ez a személy lesz, aki a csapatot irányítja és ő lesz a felelős a csapat viselkedésére és teljesítményére vonatkozó szabálytalanságok miatt.

Ha a játékosok ezt a kijelölt személyt le akarják cserélni, akkor ezt bármikor megtehetik többségi döntéssel az adminisztrátorokat felkeresve.

8.2.11. Kezdő játékosok és csapatfelállás

A csapatok kötelesek a mérkőzések előtt 48 órával megnevezni azokat a tagokat, akik részt fognak venni a mérkőzésen. Ezt a meccs oldalon kell megtenni. Ha a 48 órán belül bármilyen változás történik, azonnal szólni kell az adminisztrátoroknak.
Ezek elmulasztása büntetéshez vezethetnek.

8.2.12. Játékos cserék, átigazolások

Csere minden esetben csak support ticket nyitásával lehetséges!

Az osztályozó kupa lezárásától december 27. 24:00-ig tart az átigazolási időszak. Ebben az időszakban összesen **2 embert lehet változtatni** (cserélni, vagy hozzáadni a csapathoz) a csapatjátékos állományában.

Tehát, ha a csapatod nem rendelkezik csere játékosokkal alapból, azaz van még hely a csapat maximális létszámát tekintve, úgy a további emberek hozzáadása is beleszámít ebbe a 2 emberbe. Az osztályozó kupák során alkalmazott, nemzetiségre és életkorra vonatkozó szabályok nem változtak, továbbra is érvényesek a teljes szezon során.

December 28. 00:00-tól január 14. 00:00-ig nincs lehetőség cserére.

2019. január 15. 00:00-tól kezdődik a bajnokság verseny időszaka, azon belül az alapszakasz csoportköre. A csoportkör március 18-ig tart.

A bajnokság verseny időszaka során **büntetlenül 1 játékos cseréjére van lehetőség.**

Ezen felül további 2 embert lehet cserélni büntetésért, ami 1 major büntetőpontot jelent emberenként.

Ezen a 2 emberen felül nincs lehetőség cserére. Ha ezzel a 2 cserével sem lehetséges egy csapat további részvétele, akkor kizárásban részesülnek. Lehetőség esetén pedig helyettesítjük őket egy másik csapattal.

8.2.13. Csapat feloszlása, liga elhagyása

Ha egy csapat feloszlik a liga közben, vagy elhagyja a bajnokságot, akkor minden az ahhoz a szakaszhoz tartozó pénznyereményt azzal felad, így nem kapja azt meg.

Ha egy csapat kilép a ligából vagy diszkvalifikálják, akkor a következő szezonról is kaphatnak eltiltást a játékosok a helyzetnek megfelelően.

8.2.14. 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)

8.2.15. 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.

8.3. Meccs kezdés

8.3.1. Pontosság

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

A meccsek mapvetoját 24 órával a mérkőzés előtt el kell végezni.

Minden játékosnak a szerveren kell lennie 10 perccel a meccs oldalon kiírt időpont előtt, amennyiben az admin csapat másképp nem határoz. Esetlegesen a megelőző meccs csúszása miatt ez az időpont változhat, ezt a meccs chatben az admin fogja definiálni.

Egy minor büntetőpont kap a csapat, ha nem jelenik meg időben a szerveren a meghatározott időben.

Amennyiben a csapat nem áll készen a kezdésre a meghatározott időben (alapból a meccs oldalon jelzett idő), akkor további 2 minor büntetőpontot kap a csapat.

Ezután minden megkezdett 5 perc után 1 minor büntetőpont adható, amíg 20 perc le nem telik. Ekkor a meccset a nem megjelenő csapatnak kötelező feladnia és (no-show) nem megjelentként lesz elkönyvelve a mérkőzés.

8.3.2. Nem megjelenés (no-show)

Amennyiben a csapat nem áll készen a kezdésre 20 perccel a meghatározott idő 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.

8.4. Meccs óvás

8.4.1. Definíció

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

8.4.2. Meccs óvás szabályai

8.4.2.1. Határidő az óvásra

Legkésőbb 12 órával a mérkőzés menetrend szerinti kezdése után van lehetőség óvás nyitására.

8.4.2.2. Az óvás tartalma

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

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

8.4.2.3. Az óvásban lévő személyek

Az óvás során mindig csak egy játékos írhat, válaszolhat az óvásra csapatonként. Ennek megszegése akár 1 minor büntetőponttal is büntethető.

8.4.2.4. Az óvásban való viselkedés

Szigorúan tiltott az óvás során bármilyen nem az etikai kódex szerinti viselkedés. Ennek figyelmen kívül hagyása büntető pontokhoz vezethetnek.

8.5. Meccs mozgatás, időpontváltoztatás

3 lehetősége van egy csapatnak meccs mozgatásra, ekkor is csak az alábbiak figyelembevételével.

Abban az esetben is elhasznál a kezdeményező csapat egy lehetőséget, ha mindkét fél beleegyezik.

Az adott fordulón belül vagy a megelőző vagy következő forduló játéknapján lévő meccsekkel lehetséges cserélni időpontokat, figyelembe véve, hogy a mozgatott mérkőzések előtt 72 órával meg kell lennie a változtatásnak. Így fontos, hogy úgy kell óvást nyitni a mérkőzéshez, hogy megvan a cserélt mérkőzés és az összes féllel le van az egyeztetve.

Tehát az óvásnak tartalmaznia kell a cserélni kívánt mérkőzés linkjét is.

Ha egy csapat a 72 órás határidőn túl jelenti be, hogy nem tud játszani az adott mérkőzésen, úgy a csapat 1 major büntetőponttal büntethető. Ezután az admin csapat eldönti, hogy lehetséges máskor lejátszani a meccset, vagy nem megjelentként(no-show) könyvelik el a mérkőzést.

8.6. Elérhetőség

Minden csapatnak a kijelölt kapcsolattartójának 24 órán belül a megadott email címen rendelkezésre kell állnia a MNEB média partnereinek.

9. Büntetőpontok

A fegyelmi ügyekben az ESL játékszabályzatokon túl A Magyar E-sport Szövetség Fegyelmi szabályzata érvényes.

Általánosságban egy játékos maximum 6, egy csapat maximum 4 büntetőpontot kaphat meccsenként, kivéve, ha az adott vétség nagyobb büntetéssel jár. A csapat csak egyszer kap büntetőpontot szabályszegésenként, függetlenül attól, hogy hány játékos követte el. Ha egy csapatot vagy egy játékost több szabályszegésért is megbüntetik, akkor a büntetőpontok összeadódnak.

Szabályszegés	**Büntetőpontok száma**
General	
No show	Team: 3; Player: 2
Reject compulsory challenge	Normal: 1 Intense (top 10): 2
Abort match	Player / Team: 2
Use of ineligible player	
Inactive barrage	Player / Team: 3 and match deletion
Barraged	Player / Team: 6 and match deletion
Unregistered player	Player / Team: 3 and match deletion
Missing Premium (where required)	Player / Team: 3
Missing Trusted (where required)	Player / Team: 3
Ringer/Faker	Player / Team: 6 and match deletion
Playing with wrong gameaccount	Player / Team: warning / 3 and match deletion
Playing without a registered gameaccount	Player / Team: warning /3 and match deletion
Unsportsmanlike behaviour	
Multiple/Fake accounts	Warning / 1-3 penalty points
Faking country/nationality	Warning / 1-3 penalty points
Deception	Player / Team: 1 - 4
Fake result	Player / Team: 4 and result correction
Fake match media	Player / Team: 6 and match deletion
Fake match	Player / Team: 6 and match deletion
Cheating	Player: 12 / Team: 6 and match deletion

Mérkőzés csak akkor lesz törölve, ha a csapat/játékos a szabályok megsértésével nyerte meg a meccset. Kupákon és liga meccseken alapértelmezett győzelem kerül kiosztásra a meccs törlése és a büntetőpontok helyett.

9.1. Szabálytalan grafikai beállítások

Bármilyen tiltott hardveres vagy szoftveres eszköz használata, amely bármely módon befolyásolja a játék grafikáját vagy textúráit 6 büntetőponttal sújtható.

9.2. Szabálytalan szkriptek

Szabálytalan szkriptek használata 2, 4, 6 vagy 12 büntetőponttal sújtható, vagy kizárással. A kiosztott büntetőpontok mennyisége a használt szkript típusától függ, és az adminok feladata dönteni erről. Nem számít, hogy az adott szkriptet valóban használták-e, a büntetés minden esetben kiosztásra kerül. Játékosok, akiknek az ugrásdobás ("jumpthrow") szkript megtalálható a konfig fájljukban első alkalommal figyelmeztetést kapnak büntetésként.

No recoil és no flash szkriptek birtoklása és használata passzív formátumban első alkalommal 6, megismételt szabályszegéskor vagy aktív használatkor 12 büntetőponttal sújtható.

9.3. Inaktivitás a ligákban

Ha egy játékos / csapat inaktívvá válik egy ligában, büntetést vonhat maga után.

9.4. Csapatok újra létrehozása

A csapatok újra létrehozása tilos, ha ezzel az adott csapat kikerülné a meglévő büntetéseit és eltiltásait, vagy bármilyen előnyre tenne szert a többi csapattal szemben. Szükség esetén a büntetőpontok az új csapat lapjára is átkerülnek a meglévő eltiltásokkal egyetemben. A szabálytalanul újra létrehozott csapatok törlésre kerülnek, és az érintett játékosok büntetve lesznek.

- Ha eredmények és statisztikák megmásítása miatt keletkezett az új csapat, akkor az adminok döntésétől függően törlésre kerülhet, valamint az érintett játékosok is büntetésre számíthatnak. A lejátszott mérkőzések eredményei megmaradnak.
- Ha büntetőpontok elkerülése miatt keletkezett az új csapat, akkor törölve lesz és további büntetéseket kap a régi csapat. A lejátszott mérkőzések eredményei megmaradnak.
- Ha eltiltás elkerülése miatt keletkezett az új csapat, akkor törölve lesz és az eltiltás időtartama a törlés napjától kezdve újraindul a régi csapatnál. A lejátszott mérkőzések eredményei törlésre kerülnek.

Ezen szabály áthágásával kapcsolatban nem lehetséges az óvás. Minden ezzel kapcsolatos információt support ticketen keresztül kell benyújtani, mely után megkezdődhet az eljárás az adott csapat ügyében.

9.5. Játékspecifikus büntetések

Settings	
Illegal config setting	Player / Team: warning / 2 per setting and match deletion
Illegal script	Player / Team: 2, 4 or 6 and match deletion
Custom files	Player / Team: 2 and match deletion
Wrong models	Player: 3 - 6 and match deletion / Team: 3
Wrong server settings	Team: 2 - 4
Match media	
Missing/incomplete demos	Player / Team: 3 and match deletion
Missing status screenshot	Player / Team: 1
Missing/incomplete Wire Anti-Cheat	Player / Team: 3 and match deletion
Missing/incomplete Linesman Logfile	Player / Team: warning / 2
Missing, incomplete screenshots	Player / Team: 1
Missing matchmedia with cheat suspicion	Player / Team: 6 and match deletion
Unsportsmanlike behaviour	
Bug use	Player / Team: 2 per use
Self-Kills	Player / Team: 2 per match
Player / Team: 2	
Other	Player / Team: Up to 4

Mérkőzés csak akkor lesz törölve, ha a csapat/játékos a szabályok megsértésével nyerte meg a meccset. Kupákon és liga meccseken alapértelmezett győzelem kerül kiosztásra a meccs törlése és a büntetőpontok helyett.

A fegyelmi ügyekben az ESL játékszabályzatokon túl A Magyar E-sport Szövetség Fegyelmi szabályzata érvényes.