



**Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság
2019/2020-as évad**

Counter-Strike: Global Offensive szabályzat

Érvényes: 2020. január 29-től

Elfogadva és jóváhagyva a HUNESZ 2020 (év)/1/1. sz. Elnökségi határozatával.

Table of Contents

1.	Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság	3
2.	Admin segítség	3
3.	Kiemelt szabályok	3
3.1.	Életkor	3
3.2.	Nemzetiségi szabályok	4
3.3.	Csapatlétszám	4
3.4.	Eltiltások	4
3.5.	Átigazolások	4
3.6.	Szervezetekre vonatkozó korlátozások	4
4.	Játék és kupa specifikus szabályok	4
4.1.	Osztályozó kupák lebonyolítása	4
4.2.	Osztályozó kupa döntő	5
4.3.	Meccs fájlok	5
4.3.1.	Wire Anti-Cheat / Linesman	7
4.3.2.	Demók	7
4.3.2.1.	Demók igénylése	7
4.3.2.2.	Demók feltöltése	7
4.3.2.3.	Demók szerkesztése	7
4.3.3.	Csalás gyanú	8
5.	Beállítások	8
5.1.	A játékosok beállításai	8
5.1.1.	Szabályellenes szkriptek	8
5.2.	Játékon belüli overlayek	8
5.3.	Egyedi fájlok	8
5.4.	Illegális szoftveres és hardveres eszközök	8
5.5.	Színmélység	9
5.6.	A config mappa tartalma	9
5.7.	Játékfiók	9
6.	Mérkőzéssel kapcsolatos szabályok	9
6.1.	Nicknév és klánjelzés	9
6.2.	Bemelegítés	9
6.3.	A játékosok száma	9
6.4.	Edző mód	9
6.5.	Mérkőzés alatt	10
6.5.1.	Oldalválasztás	10
6.6.	Szerver összeomlás	10
6.7.	Játékos kiesés	10
6.8.	Felállás változás	10
6.9.	Játék megszakítások	10
6.10.	A szünet funkció használata	11
6.11.	Hosszabbítás	11
6.12.	Mérkőzés elhagyása	11
7.	Bugok és tiltott cselekvések	11
7.1.	A bomba	11
7.2.	Mászás és egyéb map bugok	11
7.3.	Boostolás, sky walking, sharking	12
7.4.	Gránátok	12
7.5.	Öngyilkosságok	12
7.6.	Egyéb	12
7.7.	Mérkőzés után	12
7.7.1.	Support ticket írásához és protesthez való jog	12
7.8.	Mérkőzés megszakítása	12
8.	Az osztályozó kupára vonatkozó szabályok	12
8.1.	Specifikus szabályok	12
8.1.1.	Határidők	12
8.1.2.	Meg nem jelenés	12
8.2.	Szerverek	12
8.3.	ESL Wire Anti-Cheat / Linesman / hibás kliensbeállítások	13
8.4.	Diszkvalifikáció	13
9.	A szezonra vonatkozó plusz szabályok	13
9.1.	Büntetőpontok	13
9.1.1.	Minor büntetőpont	13
9.1.2.	Major büntetőpont	13
9.1.3.	Elrendelt büntetőpontok	13
9.1.4.	Liga bannok és büntetőpontok a MNEB-en kívül	13
9.2.	Általános	13
9.2.1.	Szabályváltozások	14
9.2.2.	A szabályzat érvényessége	14
9.2.3.	Bizalmasság, titoktartás	14
9.2.4.	Etikai kódex	14

9.2.5.	Saját játék közvetítése	14
9.2.6.	Közvetítés	14
9.2.7.	Nick nevek	14
9.2.8.	Csapat név	15
9.2.9.	Csapaton való változtatások	15
9.2.10.	Kezdő játékosok és csapatfelállítás	15
9.2.11.	Játékos cserék, átigazolások	15
9.2.12.	Csapat feloszlása, liga elhagyása	15
9.2.13.	Csapat pótlása	15
9.2.14.	Pótló csapat	15
9.3.	Meccs kezdés	16
9.3.1.	Pontosság	16
9.3.2.	Nem megjelenés (no-show)	16
9.4.	Meccs óvás	16
9.4.1.	Definíció	16
9.4.2.	Meccs óvás szabályai	16
9.4.2.1.	Határidő az óvásra	16
9.4.2.2.	Az óvás tartalma	16
9.4.2.3.	Az óvásban lévő személyek	16
9.4.2.4.	Az óvásban való viselkedés	17
9.5.	Meccs mozgatás, időpontváltoztatás	17
9.6.	Elérhetőség	17
10.	Büntetőpontok	17
10.1.	Szabálytalan grafikai beállítások	18
10.2.	Szabálytalan szkriptek	18
10.3.	Inaktivitás a ligákban	18
10.4.	Csapatok újra létrehozása	18
10.5.	Játékspecifikus büntetések	19

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 2019/20-as szezonjában, melynek összdíjazása 15.000.000 Ft, a versenyzők 7 különböző játékban mérik össze a tudásukat.

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

Az osztályozó kupák alatt az ESL hivatalos Discord szerverén (#hungary-support), míg az alapszakasz alatt az MNEB Discord szerverén (#csgo szoba) kérhetek segítséget leggyorsabban az adminoktól.

3. Kiemelt szabályok

3.1. Életkor

A MNEB CS:GO 2. évadára, csak 16 évnél idősebbek nevezhetnek. 16 és 18 év közötti játékosoknak kötelező szülői beleegyezést bemutatni. A kitöltendő dokumentum a HUNESZ hivatalos oldalán elérhető.

3.2. Nemzetiségi szabályok

Kezdőcsapatban minimum 3 magyar és maximum 2 európai játékos vehet részt.

Magyar játékosnak számít minden olyan személy, aki rendelkezik magyar állampolgársággal.

Kettős állampolgárság esetén a játékos eldöntheti melyik országot szeretné képviselni, amit az ESL adminoknak support ticketen keresztül az osztályozó kupa kezdete előtt jelezni kell.

3.3. 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 az osztályozó kupa selejtezőin.

3.4. Eltiltások

A MNEB CS:GO 2. évadára nem nevezhet, illetve az alapszakaszban nem vehet részt olyan játékos, aki a fő platformok egyikén csalásért aktív bannal rendelkezik. A fő platformok a következők: ESL, ESEA, FacelT, Cevo, Steam (2 év)

3.5. Átigazolások

Amennyiben egy csapat továbbjut az osztályozó kupa döntőjébe, onnantól kezdve a szezon további szakaszaiban cserére nincs lehetőség.

Addig amíg egy csapat nem jutott tovább az osztályozó kupa döntőjébe szabadon igazolhat (amennyiben a játékos már nem regisztrált tagja az alapszakaszban)

3.6. Szervezetekre vonatkozó korlátozások

Egy szervezetnek vagy csapatnak nem lehet semmilyen formális vagy informális pénzügyi vagy szerződésbeli kapcsolata másik szervezettel vagy csapattal, az ilyen esetek automatikus kizárást és pénzbírságot vonnak maguk után.

Egy szervezet több játékból is indíthat csapatot az osztályozó kupák alatt, azonban csak egy csapattal vehet részt az alapszakaszban. Olyan szervezet melynek egyik csapata már alapszakaszból kezd meg a versenyzést, nem vehet részt másik csapattal az osztályozó kupák alatt.

4. Játék és kupa specifikus szabályok

4.1. Osztályozó kupák lebonyolítása

Az osztályozó kupák lebonyolítása annak függvénye mennyi csapat erősíti meg a nevezését az adott kupa utolsó kezdete előtt 30 perccel (Check-In) Az osztályozó kupákra bármennyi csapat nevezhet.

Négy kupa lesz megrendezve, ahonnan a legjobb 4 csapat jut tovább a döntőbe, amit összesen 16 csapat alkot. Ha egy csapat nem jutott be a legjobb 4-be, az újra nevezhet a következő alkalomra.

A négy nyílt osztályozó kupán egyenes kieséses ágrajz lesz, aminek minden meccsét le kell játszani. Az összes meccs Best-of-One(BO1), kivéve a bejutásért szóló meccseket (Top8), ami Best-of-Three(BO3) lesz.

Osztályozó kupa időpontjai:

- Február 8. 14:00 – I. kupa
- Február 9. 14:00 – II. kupa
- Február 15. 14:00 – III. kupa
- Február 16. 14:00 – IV. kupa

4.2. Osztályozó kupa döntő

Az osztályozó kupa döntője két napon lesz megrendezve.

Időpontok: 2020. Február 22-én 14:00-kor kezdődik az első nap, majd az abból továbbjutók 2020. Február 23-án 14:00-kor folytatják a mérkőzéseket. A 2. napon dől hogy ki jut tovább a 2019/2020-a szezon alapszakaszába.

A továbbjutó csapatok száma annak függvényében kerül meghatározásra, hogy az I. szezon legjobb hat csapatából, mennyi csapat tudja folytatni a II. szezon alapszakaszában. (Pl.: Amennyiben 3 csapat tudja folytatni, úgy az osztályozó kupa legjobb 5 csapata jut be a II. szezon alapszakaszába.

4.3. 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

A 14. forduló után a csoportkör 1. helyezett csapata direktbe továbbjut a döntőbe, míg a 2. – 6. helyezettek a következő szakaszba, a rájátszásba jutnak tovább.

4.3.1. Döntetlen 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 ESL oldalon megjelenített ranglista.

4.4. Playoff

A rájátszás King of The Hill rendszerben kerül lebonyolításra. Az alapszakasz 2.-6. helyezett csapata kerül be egy kupába, ahol helyezéstől függően indulhatnak egyre előnyösebb pozícióból a csapatok. A fordulók időpontja:

- 2020. Június 2: alapszakasz 6. vs. 5. helyezett mérkőzése.
- 2020. Június 3: 6. vs. 5. mérkőzés győztese vs. alapszakasz 4. helyezett mérkőzése.
- 2020. Június 9: az április 21-i mérkőzés győztese vs. alapszakasz 3.helyezettjének mérkőzése.
- 2020. Június 10: az április 22-i mérkőzés győztese vs. az alapszakasz 2. helyezettjének mérkőzése.

4.4.1. Playoff lebonyolítása

Minden forduló Bo3 módban kerül megrendezésre, a következő pick-ban sorrendben:

- "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

Az alapszakasz végeredmény szerint magasabban seedelt csapat döntheti el, hogy melyik fél kezdi a tiltási fázist. A bannolás - az alapszakasszal ellentétben - privát Discord beszélgetésben fog lezajlani két játékos és egy admin jelenlétében.

Azok a játékosok akik ebben a szakaszban a mapveto-t lebonyolítják, kötelesek az ESL adminokat Discordon barátnak bejelölni, hogy a csoportos beszélgetésre létrejöhessen. A mapveto csak admin jelenlétében valósulhat meg.

4.5. Döntő

A döntő 2020. Június 13. szombat 17:00-ás meccskezdéssel kerül megrendezésre .

4.5.1. Döntő lebonyolítása

A döntő Bo5 módban kerül lebonyolításra, melyre a következő pick-ban sorrend lesz érvényben:

- "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 alapszakasz végeredmény szerint magasabban seedelt csapat döntheti el, hogy melyik fél kezdi a tiltási fázist. A bannolás - az alapszakasszal ellentétben - privát Discord beszélgetésben fog

lezajlani két játékos és egy admin jelenlétében.

Azok a játékosok akik ebben a szakaszban a mapveto-t lebonyolítják, kötelesek az ESL adminokat Discordon barátnak bejelölni, hogy a csoportos beszélgetésre létrejöhessen. A mapveto csak admin jelenlétében valósulhat meg.

4.6. Meccs fájlok

4.6.1. 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 timestamppelel), hogy a WAC önhibáján kívül állt le.

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 ismételt felmerülő hiányosság további büntetéseket von maga után.

4.6.2. 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.

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

4.6.2.2. 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.

4.6.2.3. Demók szerkesztése

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

4.6.3. 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, tooglezésre 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 Steam Account regisztrálása a játékos saját profiljában kötelező. Ha egy játékos hiányzó vagy rosszul megadott CS:GO játékfiókkal játszik, a szerver automatikusan kicikli. 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. Mérközéssel kapcsolatos szabályok

6.1. Nicknév és klánjelzés

Minden játékos köteles az ESL oldalán megadott felhasználónevéhez hasonló nicknevet használni. A mérközések 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 jelteni az ellenfélnek. A meccs kezdetéhez 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 az osztályozó kupákon és azoknak döntőjén nem engedélyezett.

6.5. Mérkőzés alatt

6.5.1. Oldalválasztás

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

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 megállítása érdekében. 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 segítségével. 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 megvizsgálhatnak és a helyzetnek megfelelően döntenek.

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

6.11. Hosszabbítás az osztályozó kupák alatt

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. 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 3 minor büntetőpontot von maga után.

7. Bugok és tiltott cselekvések

7.1. 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.

7.2. 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.

7.3. Boostolás, sky walking, sharking

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

7.4. Gránátok

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

7.5. Öngyilkosságok

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

7.6. Egyéb

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

7.7. Mérkőzés után

7.7.1. Support ticket írásához és protesthez való jog

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

7.8. 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.

8. Az osztályozó kupára vonatkozó szabályok

8.1. Specifikus szabályok

8.1.1. Határidők

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

8.1.2. 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 mérközések lezárásának, az adminok ugyanis nem tudnak egy kupán minden mérkőzés állapotára egyedileg figyelni.

8.2. 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.

8.3. 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.

8.4. 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 játékiók problémák miatt akkor az diszkvalifikálva lesz.

9. A szezonra vonatkozó plusz szabályok

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

9.1. Büntetőpontok

9.1.1. 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.

9.1.2. 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.

9.1.3. Elrendelt büntetőpontok

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

9.1.4. 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.

9.2. Általános

9.2.1. 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.

9.2.2. 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.

9.2.3. 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.

9.2.4. 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 fogyatékososságra, 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.

9.2.5. Saját játék közvetítése

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

9.2.6. 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.

9.2.7. Nick nevek

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

9.2.8. Csapat név

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

9.2.9. Csapaton való változtatások

Bármilyen változtatás a csapaton csak az adminisztrátorok jóváhagyásával lehetséges.

Csapatnév, csapatlogó változtatás csak az alapszakasz előtt megrendezésre kerülő médianapig lehetséges.

9.2.10. Kezdő játékosok és csapatfelállítás

A csapatok kötelesek a mérkőzések előtt 24 órával megnevezni azokat a tagokat, akik részt fognak venni a mérkőzésen. Ezt a meccs oldalon kell megtenni. Ha a 24 órán belül bármilyen változás történik, azonnal szólni kell az adminisztrátoroknak. Ezek elmulasztásáért 1 minor büntetőpont jár.

9.2.11. Játékos cserék, átigazolások

Új játékosok igazolására, cseréjére csak addig van lehetőség, amíg egy csapat nem kvalifikált az osztályozó kupa bármelyik állomásából az osztályozó kupa döntőjébe

A továbbjutás pillanatától a csapathoz kötelező ugyanazzal a játékoskerettel végigjátszani a szezon hátralévő összes szakaszát.

További csere/átigazolás akkor sem lehetséges, ha egy csapat az alapszakasztól kezdi meg a versenyzést, akkor előzetesen a szervezőség leadott kerettel szükséges végigjátszania a szezon hátralévő mérkőzését.

9.2.12. 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.

9.2.13. 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)

9.2.14. 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.

9.3. Meccs kezdés

9.3.1. Pontosság

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

A meccsek mapvetóját az alapszakaszban és a rákövetkező fázisokban legkésőbb 4 órával az első mérkőzés előtt minden mérkőzésre el kell végezni.

A mapvetot 1 – 7. fordulóban az ESL meccsoldalon bal oldalt pozícionált csapat, míg a 8 – 14. fordulóban a jobb oldalon szereplő csapat kezdheti. Ennek elmulasztása, vagy a megszabott határidő átlépéséért 1 minor büntetőpont jár.

Minden játékosnak a szerveren kell lennie pontosan 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.

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

Ezután minden megkezdett 3 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.

9.3.2. 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.

9.4. Meccs óvás

9.4.1. 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.

9.4.2. Meccs óvás szabályai

9.4.2.1. Határidő az óvásra

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

9.4.2.2. 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.

9.4.2.3. Az óvásban lévő személyek

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

9.4.2.4. Az óvásban való viselkedés

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

9.5. Meccs mozgatás, időpontváltoztatás

Az alapszakaszban 2 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 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.

9.6. Elérhetőség

Minden csapatnak a kijelölt kapcsolattartójának 24 órán belül a megadott email címen rendelkezésre kell állnia a MNEB média partnereinek. Az MNEB hivatalos médiapartnere az Esport1.hu

10. 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
Általános	
Nem jelent meg	Csapat 3; Játékos: 2
Játékos jogtalan szerepeltetése	
Eltiltott játékos	Játékos / Csapat: 6 és alapértelmezett vereség
Nem regisztrált játékos	Játékos / Csapat: 3 és alapértelmezett vereség
Beugró/Hamis játékos	Játékos / Csapat: 6 és alapértelmezett vereség
Rossz játékfíók használata	Játékos / Csapat: Figyelmeztetés / 3 és alapértelmezett vereség
Regisztrált játékfíók nélküli versenyzés	Játékos / Csapat: Figyelmeztetés / 3 és alapértelmezett vereség
Sportszerűtlen viselkedés	
Több/Hamis játékfíók	Figyelmeztetés / 1-3 büntetőpont

Ország/nemzetiség meghamisítása	Figyelmeztetés / 1-3 büntetőpont
Admin szándékos megtevesztése	Játékos / Csapat: 1 – 4 büntetőpont
Hamis eredmény leadása	Játékos / Csapat: 4 és eredmény felülírása
Hamis mérkőzéssel kapcsolatos bizonyíték feltöltése	Játékos / Csapat: 6 és eredmény felülírása
Mérkőzés eredményének megbeszélése (matchfix)	Játékos / Csapat: 6 és eredmény törlése
Csalásért	Játékos: 12 / Csapat: 6 és eredmény törlése

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

10.1. Szabálytalan grafikai beállítások

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

10.2. 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.

10.3. Inaktivitás a ligákban

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

10.4. 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.

10.5. Játékspecifikus büntetések

Beállítások	
Tiltott játék beállítások	Játékos / Csapat: figyelmeztetés/ 2 beállításonként és meccs törlés
Tiltott scriptek	Játékos / Csapat: 2, 4 vagy 6 és meccs törlés
Egyedi fájlok	Játékos / Csapat: 2 és meccs törlés
Rossz modellek	Játékos: 3 - 6 és meccs törlés / Csapat: 3
Rossz szerver beállítások	Csapat: 2 - 4
Mérkőzéssel kapcsolatos bizonyítékok	
Hiányzó/nem teljes demo fájlok	Játékos / Csapat: 3 és meccs törlés
Hiányzó képernyőmentés	Játékos / Csapat: 1
Hiányzó/nem teljes Wire Anti-cheat	Játékos / Csapat: 3 és meccs törlés
Hiányzó/nem teljes Linesman logfájlok	Játékos / Csapat: warning / 2
Hiányzó/nem teljes képernyőmentések	Játékos / Csapat: 1
Hiányzó mérkőzés média csalás gyanúja mellett	Játékos / Csapat: 6 és meccs törlés
Sportszerűtlen viselkedés	
Bug kihasználása	Játékos / Csapat: 2 per alkalom
Self-Kills	Játékos / Csapat: 2 per mérkőzés

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.