



NEMZETI GAMING III E-SPORT SPORTSZÖVETSÉG

## STAY & PLAY GAMER CUP VERSENYSZABÁLYZAT

NEMZETI GAMING ÉS ESPORT SPORTÁGI SZÖVETSÉG  
COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

VERSENY ADATAI, LEBONYOLÍTÁS	
Verseny	Stay & Play Gamer Cup, Counter Strike: Global Offensive (a továbbiakban „Verseny”)
Verseny időpontja	2020. 09. 20. 14:00
Verseny helyszíne	online
Verseny platformja	PC
Verseny kategóriája	csapatverseny, 5 fős csapatokban (cseré maximum 2 fő)
Verseny szervezője	Nemzeti Gaming és eSport Sportági Szövetség (a továbbiakban „NGeS” vagy „Sportszövetség”)
Verseny típusa	amatőr kupa (a Verseny a hivatalos magyar esport bajnokságnak nem része, a magyar esport bajnokságot a Sportszövetség külön szabályrendszerrel és külön időpontokban szervezi meg)
Lebonyolítás	<ul style="list-style-type: none"><li>• egyenes kieséses rendszer</li><li>• 5v5</li><li>• A mérkőzések BO1 formátumban zajlanak egészen a elődöntőig, melyektől számítva a mérkőzések BO3-ak</li></ul>
Közvetítés, streamelés szabályai	A mérkőzések közvetítésének, streamelésének szabályait a „Verseny egyéb szabályai” között található meg
NEVEZÉS	
Nevezés feltételei	<p>A versenyre bárki jelentkezhet, aki a nevezési feltételeknek megfelel. A versenyzőknek nem szükséges sem versenyengedéllyel, sem rajtengedéllyel rendelkezniük.</p> <p><u>Nevezési feltételek:</u></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) legalább betöltött 16. életév (legkésőbb a Verseny első napján szükséges betölteni)</li><li>2) 16 – 18 év közötti versenyző esetén, a nevezési határidő vége előtt szülői beleegyező nyilatkozat megküldésére van szükség az <a href="mailto:info@nges.hu">info@nges.hu</a> e-mail címre, a nyilatkozat itt érhető el: <a href="https://bit.ly/ngesbeleegyazes">https://bit.ly/ngesbeleegyazes</a></li></ol>



NEMZETI GAMING III E-SPORT SPORTSZÖVETSÉG

	<p>3) minden versenyzőnek ki kell töltenie a <a href="https://nges.hu/jelentkezes/csgo">https://nges.hu/jelentkezes/csgo</a> linken található regisztrációs adatlapot</p> <p>4) a csapatnak regisztrált FACEIT fiókokkal kell rendelkeznie, majd benevezni csapatként az alábbi linken: <a href="https://bit.ly/sptoschool_csgo">https://bit.ly/sptoschool_csgo</a></p> <p>5) minden versenyzőnek FACEIT fiókkal kell rendelkeznie</p> <p>6) A csapat minden tagjának a FACEIT profiljához hozzá kell rendelnie a Steam ID-ját, majd a CS:GO fiókját is</p> <p>7) Nem nevezhet olyan játékos, aki a fő platformok egyikén csalásért aktív bannal rendelkezik. A fő platformok a következők: FaceIT, ESL, ESEA, CEVO, Steam. Az elévülési idő: 2 év</p> <p>A csapat érvényes nevezéséhez a fenti nevezési feltételek mindegyikének együttesen kell teljesülnie.</p>
--	--

Nevezési határidő	<ul style="list-style-type: none"><li>• 2020. 09. 19., 20 óra 00 perc</li><li>• minden, már benevezett csapatnak 12:00 - 13:15- között CHECK IN- elnie kell a FACEIT platformon</li></ul>
-------------------	---

#### LEBONYOLÍTÁS SZABÁLYAI

Állampolgárság	a kezdőcsapat legalább 3 tagjának magyar állampolgárnak kell lennie
Fiókhaználó	a versenyzők csak a saját játékiókjukat használhatják
Discord	Legalább a csapat egy versenyzőjének kötelező csatlakozni az alábbi Discord szerverre a szervezőkkel, versenyzőkkel való kapcsolattartás érdekében: <a href="https://discord.gg/frK5746">https://discord.gg/frK5746</a>
Mérkőzések kezdő időpontja	Minden csapatnak a mérkőzés kiírt időpontja előtt legkésőbb 5 perccel elérhetőnek kell lennie Discordon és a szerveren tartózkodnia annak érdekében, hogy a kiírt időpontban lehessen a mérkőzést elindítani. Ez alól a szabály alól felmentést korábbi forduló elhúzóadása adhat. Mérkőzést a kiírt időpont előtt el lehet kezdeni, amennyiben mindkét csapat teljes létszámmal erre készen áll.

#### DÍJAZÁS, NYEREMÉNY

Nyeremény	<ol style="list-style-type: none"><li>1. helyezett: 150.000 Ft / csapat, spot a CEE Champions csoportkörében</li><li>2. spot a CEE champions csoportkörében</li></ol>
-----------	---

#### JÁTÉKSPECIFIKUS / INGAME SZABÁLYOK

	<p><b>1) Mérkőzés fájlok</b></p> <p>1.1. FaceIT Anti-Cheat (AC): Minden játékosnak kötelező a legújabb FaceIT AC használata a mérkőzés teljes időtartama alatt. A szabály alól kivételt képeznek azon esetek, ahol a játékos bizonyítani tudja (például screenshottal vagy videófelvétellel), hogy a FaceIT AC</p>
--	--



NEMZETI GAMING III E-SPORT SPORTSZÖVETSÉG

önhibáján kívül állt le.

1.2. Demók: Point of View (POV) demo készítése ajánlott a mérkőzések teljes hossza alatt, megszakítás nélkül. Ebbe beleértendő a későkor és az esetleges hosszabbítás is. Hiányzó, vagy nem teljes demók esetén az admin döntése az irányadó.

a) Demók igénylése: Ha egy csapat igényt tart egy ellenfél játékosának POV demójára, azt az adminnál jelezhetik, legkésőbb a meccs véget érése után 5 perccel.

b) Demók szerkesztése: Szigorúan tilos a demóban bármilyen módosítást végrehajtani. Ha mégis manipulált demó kerül átadásra, az adminok döntenek a büntetés súlyosságáról.

1.3. Csalás gyanú: Ha az ellenfelet illetően csalás gyanúja merül fel, akkor óvást kell benyújtani az adminok felé azonnal a mérkőzést követően. A demó vagy GOTV alapján jegyzőkönyv írandó, majd ezt az adminoknak a meccs vége után azonnal át kell küldeni. A jegyzőkönyvet a globális GOTV demo alapján kell megírni, amely a mérkőzés után automatikusan elérhetővé válik a meccsoldalon.

## 2) Játékosok beállításai

2.1. Szabályellenes szkriptek: A játék során tilos mindenfajta szkript használata, kivételt képez ez alól a vásárlásra, togllezésre (például cl\_righthand, sensitivity, gránátok bindelése), demo felvételre vonatkozó szkriptek, illetve a jumthrow. Néhány példa a tiltott szkriptekre:

Bunnyhop, Burst lövésmód no recoil szkriptek

- Stop shoot, Stopsound, Center view szkriptek
- Rate változtató (Lag), FPS manipuláló szkriptek
- Fordulásra írt szkriptek (180° vagy hasonló)
- Anti flashbang szkriptek (snd\_\* bindek)

2.2. Egyedi fájlok: Minden egyedi fájl használata tiltott, beleértve az egyedi modelleket, modifikált textúrákat és hangokat. A mérkőzések folyamán csak az alapértelmezetten beállított játékos modell használható.

2.3. Illegális szoftveres és hardveres eszközök: A játék grafikájának vagy textúrájának megváltoztatása driverek, vagy egyéb eszközök segítségével tilos. Ezenkívül tiltott még mindenfajta overlay, amely a rendszer teljesítményét mutatja és/vagy méri a játék során. Az FPS számot mutató eszközök engedélyezettek.

## 3) Mérkőzésekkel kapcsolatos szabályok

3.1. Nicknév és team tag: Minden játékos köteles azt a nicknevet használni, amellyel a versenyre regisztrált. Tilos mindennemű trágár, rasszista, vagy sértő nicknév, illetve team tag használata.



NEMZETI GAMING III E-SPORT SPORTSZÖVETSÉG

- 3.2. Játékosok száma: A mérkőzés csak akkor kezdődhet el, ha a játékosok száma mindkét csapatban pontosan öt fő. Ez a szabály csak a mérkőzés kezdeténél jelenlévő játékosok számára vonatkozik.
- 3.3. Tartalékok, cserék: A csapatoknak lehetősége van nevezni két tartalékjátékost. Ezáltal egy mérkőzés (értsd: széria, azaz a BO1/BO3 egésze) során maximum két csere engedélyezett. Lecserélt játékos is visszajöhet a szerverre, ám ez egy újabb cserének minősül. Utóbbit illetően kivételt képez a játékos technikai okból történő kiesése, melynek részleteit lásd a 3.7 pontban.
- 3.4. Coach: Egy coach a verseny egésze során engedélyezett.
- 3.5. Vétózás: A vétózásra a FacelT meccsoldalon, rögtön a mérkőzést megelőzően kerül sor. A vétózást minden esetben a kiemelt, azaz az előrébb rangsorolt csapat kezdi.
  - BO1 esetén: A csapatok felváltva bannolnak egy-egy pályát, azaz összesen hármat-hármat.
  - BO3 esetén: Mindkét csapat bannol egy-egy pályát, ezt egy-egy pick követi, majd újra egy-egy ban, és a fennmaradó pálya lesz a decider.
  - BO5 esetén: Mindkét csapat bannol egy-egy pályát, majd a fennmaradó öt pályából egy-egy pick váltakozásával választják ki a lejátszandó pályák végső sorrendjét.
  - Map pool: Dust2, Inferno, Mirage, Train, Nuke, Overpass, Vertigo.
- 3.6. Oldalválasztás: Az oldalválasztásról késkör dönt. A kör nyertese választhat oldalt a ".stay" vagy a ".switch" parancs beírásával. Késkör alatt csak kés és kevlár használható. A késkör megnyerése után a nyertes csapatnak 60 másodperce van oldalt választani, ellenkező esetben a szerver véletlenszerűen dönt.
- 3.7. Játékos kiesés: Ha egy játékos még az előtt esik ki a szerverről, hogy a körben sebzés történne, a kört újra kell kezdeni teljes létszámmal. Ha azután esik ki, hogy sebzés történt, a mérkőzést szüneteltetni kell a kör vége után, és a játékos visszaérkezése után a mérkőzés ugyanonnan folytatódik. Kiesés esetén a maximális várakozási idő: 15 perc. Ha az érintett játékos, vagy egy cserejátékos visszacsatlakozik a szerverre, a mérkőzést folytatni lehet. Ha 15 percen belül sem az érintett játékos, sem egy cserejátékos nem tud felcsatlakozni, akkor a csapatnak emberhátrányban kell folytatni a mérkőzést.
- 3.8. A szünet funkció használata: Pályánként lehetőség van két darab, egyenként 60 másodperces taktikai időkérésre. Lehetőség van technikai szünetet is kérni, ebből pályánként összesen 5 percet vehetnek igénybe a csapatok. Rendkívüli esetben ezt az adminok felülbíráhatják.
- 3.9. Szünet oka: A szünet okát a szünetet kérő csapat köteles megindokolni, vagy a játék megállítása előtt, vagy rögtön utána.
- 3.10. Hosszabbítás: Mérkőzés végi döntetlen állás esetén hosszabbítás következik. A hosszabbítás MR3 10K rendszerben zajlik. Ennek szabályai:



- A hosszabbítást mindkét fél azon az oldalon kezdi, ahol a mérkőzés második felét befejezte.
- A csapatok a félidők során \$10.000 kezdőpénzzel indulnak.
- A csapatok félidőnként 3 kört játszanak, azaz összesen legfeljebb 6 kört.
- Ha a hosszabbítás során is döntetlen alakul ki, a továbbiak folyamán is MR3-as hosszabbítás következik \$10.000 kezdőpénzzel, és addig tart a mérkőzés, amíg az egyik fél el nem éri a négy darab nyert kört egy hosszabbítás során.
- Példák hosszabbítás alatti döntetlenre, amelyek ezáltal újabb hosszabbítást eredményeznek: 18-18, 21-21, 24-24, stb.
- Példák hosszabbítás alatti győzelemre, amelyek az adott mérkőzés végét jelentik: 19-15, 19-17, 22-20, stb.

#### 4) Mérkőzésekkel kapcsolatos egyéb szabályok

- 4.1. A bomba: Tilos olyan helyre tenni a bombát, amelyet az ellenfél nem érhet el valamilyen módon. Azon helyek, amelyek egy csapattárs segítségével elérhetőek, engedélyezve vannak.
- 4.2. Mászás, map bugok: Az elérhetetlen helyekre való felmászáshoz a csapattársak segítsége engedélyezett, ideértve a run boostot is. Tiltott bármiféle textúrabug kihasználása előnyszerzés céljából. Minden egyéb ismert bug (például 'sharking', 'pixelwalking', 'sky walking', 'map swimming') kihasználása szintén tiltott.
- 4.3. Boostolás: Mindenfajta falon, plafonon, földön, láthatatlan felületeken keresztüli boostolás, valamint a fentebb is említett cselekvések tiltottak a versenyeken.
- 4.4. Gránátok: A gránátok szándékos falba történő bugoltatása nem engedélyezett.
- 4.5. Öngyilkosság: Tiltott a 'kill' konzolparancs használatával történő öngyilkosság, például a kör ideje lerövidítésének céljából.
- 4.6. Egyéb: Tiltott mindennemű egyéb ismert bug kihasználása. A nem ismert bugokkal kapcsolatban az adminok döntése a mérvadó.

#### 5) Specifikus szabályok

- 5.1. In-game viselkedés: Tilos a viselkedés minden olyan formája, amely szembemegy a NGES Etikai- és Gyermekevédelmi Szabályzatával, illetve az általános etikai normákkal.
- 5.2. Meg nem jelenés (No show): A mérkőzés kezdőpontjától számított 5 percen belül minden játékos köteles megjelenni a szerveren. Ha egy csapat előre tudja, hogy nem képes lejátszani a mérkőzését, akkor köteles azt előre jelezni egy admin felé.
- 5.3. Szerverek

A szervező a csapatok számára biztosít 128 tick-es szervereket. Szélsőséges esetben a saját szerveren történő játék is engedélyezett, ha mindkét fél meg tud egyezni, és ezt a szándékotokat kérvény benyújtásával egy admin felé is jelezték. A saját szerveren történő játék esetén kötelezően beállítandóak az alábbi parancsok:



NEMZETI GAMING III E-SPORT SPORTSZÖVETSÉG

- mp\_startmoney 800; mp\_roundtime 1.55; mp\_freezetime 15; mp\_maxrounds 30
- mp\_c4timer 40; sv\_pausable 1; ammo\_grenade\_limit\_default 1
- ammo\_grenade\_limit\_flashbang 2; ammo\_grenade\_limit\_total 4
- tv\_enable 1; tv\_delay 30; tv\_advertise\_watchable 1

## STAY & PLAY GAMER CUP A VERSENY EGYÉB SZABÁLYAI

NEMZETI GAMING ÉS ESPORT SPORTÁGI SZÖVETSÉG  
COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

### 1. KÖZVETÍTÉS SZABÁLYAI

- 1.1 Online mérkőzések esetén, az NGeS kizárólagosan jogosult a Versenyről bármilyen audiovizuális felvétel készítésére vagy ilyen felvétel készítésének engedélyezésére és felhasználására, ideértve különösen a nyilvánossághoz való közvetítés jogát (például a Verseny streamelése vagy egyéb platformon vagy technikákkal történő közvetítése). Az audiovizuális felvételek jogtulajdonosa az NGeS.
- 1.2 Online mérkőzések esetében bármely versenyző jogosult a csapat mérkőzéseinek streamelésére vagy egyéb platformon vagy technikákkal történő közvetítésére abban az esetben, amennyiben az NGeS nem közvetíti az adott mérkőzést élőben (streameléssel, vagy egyéb platformon vagy technikákkal történő közvetítéssel). Amennyiben az NGeS, vagy annak megbízottja a fentiek szerint közvetíti a csapat mérkőzését élőben, akkor egyik versenyző sem streamelheti a mérkőzését, illetőleg egyéb platformon vagy technikákkal történő közvetítés is szigorúan tilos.



NEMZETI GAMING III E-SPORT SPORTSZÖVETSÉG

- 1.3 Amennyiben az előző pontban foglaltak alapján a versenyző jogosult a mérkőzés streamelésére vagy egyéb platformon vagy technikákkal történő közvetítésére, abban az esetben a versenyző köteles az NGeS emblémáját/logóját, a kupa logóját, illetve a kupa támogatóinak logóját a közvetítés során folyamatosan megjeleníteni. A versenyzőnek kötelessége az [info@nges.hu](mailto:info@nges.hu) e-mail címen közvetítési szándékát jelezni, az ezúton kapott iránymutatásokat követni és betartani.
- 1.4 A versenyző az NGeS előzetes írásbeli engedélye nélkül különösen nem jogosult a mérkőzésről készült felvétel többszörözésére, terjesztésére, nyilvános előadására, sugárzással vagy másként bármilyen módon a nyilvánossághoz való közvetítésére, átdolgozására és kiállítására. Bármilyen ilyen tevékenység szigorúan tilos.
- 1.5 A Versennyel kapcsolatos bármilyen szerzői jogi jogsértést megvalósító felhasználás esetén az NGeS az érintett versenyzővel, illetve csapattal szemben közvetlenül felléphet és az általa szükségesnek tartott lépéseket megteheti.

## 2. EGYEBEK

- 2.1 A Játék technikai infrastruktúrájának tartalma, teljesítménye, üzenet- és adatátviteli-, valamint válaszadási sebessége a kiszolgáló technológia függvénye, és ez által ezeket kedvezőtlenül befolyásolhatja olyan, az NGeS-n kívülálló tényező, mint például (de nem kizárólagosan) kapcsolati hiba, a szerver számítógépek teljesítménye, a hálózati leterheltség, a hálózati torlódás, a lefedettség, valamint a biztonságos hálózati kapcsolat fenntartása. Az NGeS az e pontban írtakból fakadó mindennemű felelősségét kizárja.
- 2.2 A Platformmal kapcsolatos rendelkezések:
  - a) Az NGeS nem felel semmilyen a versenyző által a Platform szerződéses feltételeinek megsértéséből eredő, a Platform által a versenyzővel szemben érvényesített bármilyen igény, követelés, kártérítés vagy jogkövetkezmény vonatkozásában. Amennyiben a Platform bármilyen igénnyel lép fel az NGeS-vel szemben a Platform szerződéses feltételeinek versenyző általi megsértéséből eredően, úgy a versenyző köteles teljes mértékben mentesíteni az NGeS-t a Platform által érvényesített bármilyen igény, költség, teher, veszteség és kár alól.
  - b) Az NGeS nem felel semmilyen, a Platform szerződéses feltételeinek a Platform általi megszegéséből eredő, a versenyzőt ért kárért, hátrányért, elmaradt haszonért vagy egyéb jogkövetkezményért vagy egyébként azért, ha a Platform a versenyző Platformhoz való hozzáférését bármilyen oknál fogva megszünteti, felfüggeszti vagy törli.