



COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE HUNGARIAN ULTIMATE RULEBOOK

v1.0

1. ALAPSZABÁLYOK.....	3
1.1. Csapatok.....	3
1.2. Játékosok.....	3
1.3. Versenypályák	3
2. JÁTÉKBEÁLLÍTÁSOK.....	4
2.1. Egyedi fájlok	4
2.2. Játékos modellek.....	4
2.3. Színek	4
2.4. Szkriptek	4
2.6. Színmélység	4
2.7. Grafikai eszközök	4
2.8. GUI	5
2.9. Csalás.....	5
3. LEBONYOLÍTÁS.....	5
3.1 Általános:	5
3.2. Csapatok.....	5
3.3 Pontrendszer.....	5
3.4. Compo gépek.....	5
3.5. Csoportközi mérkőzések.....	6
3.6. Rájátszás mérkőzések	6
4. MÉRKŐZÉSEK	7
4.1. Kezdés	7
4.2. Oldalválasztás	7
4.3. Vége.....	7
4.4. Hosszabbítás.....	7
4.5. Megszakítás.....	7
4.6. Szüneteltetés	7
4.7. Rájátszás.....	8
4.8. Tiltott cselekedetek	8
4.9. Magatartás.....	9
4.10. Inzultálás	9
4.11. Spamelés.....	9
4.12. Óvás	9
4.13. Megegyezés	9
5. BÜNTETÉSEK.....	10

1. ALAPSZABÁLYOK

Játék: Counter-Strike: Global Offensive

Típus: 5on5 (5 fő/csapat, csapatjáték)

Köridő: 1 perc 45 másodperc (1.75)

Meccsmód: MR15 (2x15 kör)

Hosszabbítás: MR3 \$10.000 (2x3 kör, 10.000 dollár kezdőpénzzel)

Késkör: Alapértelmezett (Késkör dönt arról, hogy ki melyik oldalon kezd.)

A következő szabályok a Counter-Strike: Global Offensive versenyre vonatkoznak. Mindent megteszünk, hogy a szabályzat teljes legyen illetve naprakész, de ennek ellenére is előfordulhatnak hiányosságok. Továbbá érdemes a verseny oldalát is böngészni a lehetséges kiegészítések, kivételek és módosítások végett. A szabályzat egy útmutató, melytől a körülményektől függően az adminok által hozott döntések eltérhetnek. A szabályzat ismeretének hiánya senkit nem mentesít annak hatálya alól. A részvétellel mindenki automatikusan elfogadja a szabályzat minden pontját, valamint köteles tiszteletben tartani az adminok döntését.

1.1. Csapatok

Minden olyan csapat, amely legalább 5 játékosból áll, valamint megfelelő módon regisztrált a versenyre és befizette a teljes nevezési díjat, jogosult a versenyen való részvételre.

1.2. Játékosok

Minden olyan személy, amely egy Befizetett státuszban lévő csapat tagja és már betöltötte a 18. életévét (szülői engedély ellenében 13. életévét), jogosult a játékra.

1.3. Versenypályák

A LAN-on használt pályák a következők:

- 1) de_nuke_se
- 2) de_dust2_se
- 3) de_inferno_se
- 4) de_train_se
- 5) de_mirage_ce
- 6) de_cache
- 7) de_season

2. JÁTÉKBEÁLLÍTÁSOK

2.1. Egyedi fájlok

Az egyedi fájlok használata nem megengedett. Bármely modell, HUD, hang, textúra vagy bármi más módosítása, kicserélése szigorúan tiltott. A Counter-Strike Global Offensive\csgo* mappa csak az eredeti telepítést és a GUI fájljait tartalmazhatja, minden más fájlt még a verseny előtt el kell távolítani, különben súlyos büntetés szabható ki (függetlenül attól, hogy a fájlokat használták-e vagy sem).

2.2. Játékos modellek

Csak és kizárólag a hivatalos Counter-Strike: Global Offensive modellek. Minden más modell használata tiltott és szigorú büntetést von maga után.

2.3. Színek

A játék folyamán a célkereszt és az eredményjelző (scoreboard) mérete és színe bármilyen értékre módosítható,

2.4. Szkriptek

Kizárólag a következő szkriptek használata engedélyezett:

- Vásárlást megkönnyítő szkriptek
- Toggle szkriptek (pl. guggolás/séta gombot nem kell nyomva tartani)
- Fegyverváltó szkriptek
- Demó szkriptek
- DuckJump szkriptek (+jump; +duck; -jump; -duck)

Minden más szkript használata tiltott, különösen akkor, ha jogosulatlan előnyhöz juttatja a játékost (pl. no recoil, bunnyhop, jump, duck, stb.)

2.6. Színmélység

A versenyen csak 32 bites színmélység használható. Ha ez az érték a játékban kisebb értékre van állítva vagy a Windows registry-ben blokkolva van, kizárással jár. Vsync használata megengedett. Továbbá ha a játékos ablak módban játszik, a rendszerének (asztalának) is 32 bites színmélységben kell lennie. Semmilyen más színmélység nem engedélyezett a versenyen.

2.7. Grafikai eszközök

A grafikai beállítások, vagy textúrák megváltoztatása a videokártya driver, vagy bármilyen hasonló program segítségével engedélyezettek, egészen addig, amíg azok jogosulatlan előnyhöz nem juttatják felhasználóját

2.8. GUI

Minden egyedi GUI használható, amíg az nem juttatja jogosulatlan előnyhöz a használóját. Amennyiben a rendezvény saját GUIt készít, minden játékosnak kötelessége azt használni.

2.9. Csalás

Tilos minden olyan alkalmazás/modifikáció használata, amely használóját és/vagy csapatát jogosulatlan előnyhöz juttatja. (pl. wallhack, aimbot, speedhack stb.)

3. LEBONYOLÍTÁS

3.1 Általános:

A csapatok a csoportmeccsekre a nevezettek létszámától függően lesznek, sorsolás útján, kiemeléses rendszerben, csoportokba osztva.

3.2. Csapatok

Egy csapat minimum 5, maximum 6 játékosal rendelkezhet a verseny folyamán, akik csak és kizárólag regisztrált személyek lehetnek. Cserélni a mérkőzések alatt nem lehet, egy adott meccset végig ugyanazzal az öt játékosal kell játszani. Csak két mérkőzés között van lehetőség cserére. (Természetesen csak a benevezett és befizetett hatodik játékost lehet becserélni, mással nem játszhat a csapat.)

3.3 Pontrendszer

A csoportmeccsek pontozásos rendszerben zajlanak:

Nyert meccs: 3 pont

Döntetlen: 1 pont

Vesztett meccs: 0 pont

Végleges sorrendet az alábbi kritériumok befolyásolják:

1. Magasabb számú szerzett pont a csoportmeccsek alatt
2. Egymás elleni eredmény a csoportmeccsek alatt
3. Nyert/vesztett körök aránya

3.4. Compo gépek

Amennyiben egy játékos compo gépet bérel, csak és kizárólag a perifériáihoz használt drivereket telepítheti fel, valamint a verseny hivatalos GUI-ját. Semmilyen más segédprogram nem installálható. Bármilyen más esetben adminnal kell konzultálni a lehetőségekről.

3.5. Csoportközi mérkőzések

- A meccsek Bo1 rendszerben zajlanak.
- Minden mérkőzés a 16. megnyert körig tart, ez alól kivétel a döntetlen (15-15), ekkor döntetlennel ér véget a mérkőzés
- A pályaválasztás vétózásos rendszerben zajlik
- Késkör dönt az oldalválasztásról

3.6. Rájátszás mérkőzések

A meccsek DE: Bo1/Bo3 rendszerben zajlanak a résztvevő csapatok létszámának függvényében. (alsóágon Bo1, hacsak a fő Admin nem dönt másképp).

Felsőág:

- Pályaválasztás vétózásos rendszerben zajlik
- Bo3-as rendszer.
- A kezdőoldalakért késkör.

Alsóág:

- A pályaválasztás vétózásos rendszerben zajlik
- Bo1-es rendszer (kivétel a döntő ami Bo3-as rendszerben zajlik)
- Kezdőoldalért késkör.

4. MÉRKŐZÉSEK

4.1. Kezdés

Minden meccset a kijelölt időpontban kell elkezdni. Ehhez minimum 5 perccel korábban fel kell csatlakozni a kijelölt szerverre. A maximális várakozási idő 10 perc. Ha ennyi időn belül nem tartózkodik a szerveren legalább 4 fő az adott csapatból, automatikusan elveszíti a mérkőzést (0:16). (A két csapat közti megegyezésre nincs lehetőség, csak az adminok dönthetnek másképp.)

4.2. Oldalválasztás

Minden mérkőzés elején késkör dönt arról, hogy ki-melyik oldalon kezd (CT/T). Ilyenkor a \$800 kezdőpénzből csak páncél (kevlar) vásárolható és minden fegyvert/bombát el kell dobni a kezdőhelyen (spawn). Amelyik csapat szándékosan késlelteti a kör végkimenetelét, vagy rálő az ellenfélre, automatikusan elveszíti a késkört és az ellenfele választ oldalt.

4.3. Vége

Minden meccs 16 darab nyert körig tart. (Csoportmeccsek folyamán döntetlen (15:15) esetén vége a mérkőzésnek.) Amint vége, a játékosok elhagyhatják helyüket, de a szerverről nem léphetnek ki min. 5 percig vagy amíg egy admin másképp nem dönt!

4.4. Hosszabbítás

A rájátszásban döntetlen esetén MR3 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 is folyamán MR3-as hosszabbítás következik \$10.000 kezdőpénzzel és addig tart az adott mérkőzés, amíg az egyik fél el nem éri a négy darab nyert kört egy hosszabbításban. (Pl.: 15:15 > 18:18 > 22:20)

4.5. Megszakítás

Bizonyíthatóan szerveroldali probléma vagy áramszünet esetén - amennyiben az első három körben következik be - a mérkőzést újra kell indítani. Ha a negyedik körben vagy azután, akkor az elmentett játékállástól (Hiba megjelenés körének freezetimeja) folytatódik.

4.6. Szüneteltetés

Amennyiben egy játékos önhibáján kívül a szervert elhagyni kényszerül, a csapatkapitány szüneteltetheti a játékot (pause) az adott kör végén, vagy a következő kör elején, freezetime alatt. (Ha a CSK fagy ki, bármely társa megteheti ugyanezt.) A szünet maximális hossza egy játékos esetén 5 perc, egynél több játékos esetén maximum

10 perc lehet. Továbbá minden mérkőzésen engedélyezett egy pause használata, amelynek időtartama maximum 5 perc lehet.

4.7. Rájátszás

Best-of-one: a pálya kiválasztása vétó rendszerben zajlik: a két csapat felváltva „kivétózza” azokat a pályákat, amelyeken nem akarnak játszani. A hét versenypálya közül a 3-3 vétó után az utolsó, hetedik pályán lesz a mérkőzés megtartva. (Ha nincs elég idő, a szervezőknek joguk van előre kiírni a mérkőzések pályáit.)

Best-of-three:

1. Egy admin pénzfeldobással eldönti, hogy ki lesz a Csapat1 és Csapat2
2. Csapat1 kiválaszt egy pályát, amelyiken nem szeretne játszani (vétó)
3. Csapat2 kiválaszt egy pályát, amelyiken nem szeretne játszani (vétó)
4. Csapat1 kiválaszt egy pályát, amelyiken nem szeretne játszani (vétó)
5. Csapat2 kiválaszt egy pályát, amelyiken nem szeretne játszani (vétó)
6. Csapat1 kiválasztja az első pályát
7. Csapat2 kiválasztja a második pályát
8. A kimaradt pálya lesz a harmadik pálya, ha szükség lesz rá. - Minden pályán később dönt az oldalválasztásról (CT/T).

Best-of-three mérkőzések folyamán az első 2 pálya között nincs szünet! Csak az a játékos hagyhatja el a helyét 2 perc erejéig, aki a terem illemhelyiségébe kényszerül menni és társai közül valaki erről értesít egy admint is, illetve az ellenfelet. A harmadik pálya előtt maximum 5 perc szünet engedélyezett. Amelyik csapat túllépi a megadott időlimiteket, percenként 3 kör levonásban részesül.

4.8. Tiltott cselekedetek

- zavaró és/vagy sértő üzenetek (in-game chat)
- mérkőzés megszakítása
- szerver elhagyása a mérkőzés alatt és az azt követő 5 percen belül (kivétel admin engedéllyel)
- ülőhely elhagyása a mérkőzés alatt (kivétel admin engedéllyel)
- lesés (szándékos átnézés az ellenfél képernyőjére)
- bug kihasználása, mely jogosulatlan előnyhöz juttatja a csapatot/játékost (pl. flashboost)
- egy körben 4 gránátnál többet vásárolni: MAX 2 flash, MAX 1 HE, MAX 1 smoke, MAX 1 decoy, MAX 1 molotov/gyújtó
- a hibás/rosszul illesztett pályatextúrák egyes élein keresztül történő szándékos átnézés

A fent említett esetekben csak akkor lehet óvást benyújtani, ha az adott fél pontosan meg tudja mondani, mikor történt a szabálysértés, vagy megfelelő screenshottal tudnak szolgálni. Ezen feltételek hiányában az óvás automatikusan elutasításra kerül. Szándékos megfélemlítés, hamis bizonyíték vagy többszöri jogtalan óvás esetén pedig büntetés is kiszabható az óvást benyújtó fél számára.

4.9. Magatartás

Minden játékost megkérünk arra, hogy emberséges viselkedést tanúsítson más versenyzőkkel és az adminokkal szemben. Úgy kezeld a többieket, ahogyan szeretnéd, hogy téged is kezeljenek! Ha egy játékos helytelenül/illetlenül viselkedik, büntetésben részesülhet és egyúttal a csapata versenyről való kirúgását, kitiltását kockáztatja.

4.10. Inzultálás

Minden sértegetés büntetendő. Ez főként a mérkőzés közbeni üzeneteket foglalja magába, ami után óvást kell benyújtani egy adminnál a megfelelő bizonyítékok bemutatásával (pl. in-game screenshot). A következő jelentések számítanak sértésnek: az ellenfél trágár kifejezésekkel való jellemzése, fenyegetések (főként testi épségre utalva), radikális nyilatkozatok, rasszista megnyilvánulások, illetve minden olyan kijelentés, amit az admin sértésnek vél. A játékon kívüli sértegetésekért (pl. bekiabálás) óvást benyújtani nem lehet, azonban ha egy admin észleli, joga van büntetést kiszabni ilyen esetekben is:

1. alkalomnál figyelmeztetés
2. alkalomtól 1.000 forint pénzbírság vagy kizárás a versenyről.

Fontos megjegyezni, hogy egy esetleges inzultálásnál az adott (szöveg)környezet, illetve a két fél viszonya is számít.

4.11. Spamelés

Minden spamelés büntetendő. Ez főként a mérkőzés közbeni üzeneteket foglalja magába, ami után óvást kell benyújtani egy adminnál a megfelelő bizonyítékok bemutatásával (pl. in-game screenshot). Spamelésnek minősül a túl sok felesleges, idegesítő, zavaró megnyilvánulás. Fontos megjegyezni, hogy az ilyen esetekben az adott (szöveg)környezet, illetve a két fél viszonya is számít.

4.12. Óvás

A mérkőzés végétől számított 5 percen belül van lehetőség óvni. Ehhez fel kell keresni egy admint és tájékoztatni az óvásról és annak pontos körülményeiről. Továbbá az ügy kivizsgálásához 3.000 forintot át kell adnia az óvást benyújtó félnek az admin számára. Amennyiben az óvás jogos, ezt az összeget maradéktalanul visszakapja a csapat. Azonban ha kiderül, hogy az óvás érvénytelen és fölöslegesen hátráltatták az adminok munkáját, illetve a verseny lebonyolítását, a 3.000 forintról a versenybizottság rendelkezik. Továbbá ha egy csapat már legalább 3 elutasított óvással rendelkezik, a szervezőknek joga van megvonni tőlük az óvás jogát, vagy akár ki is zárhatják a versenyről.

4.13. Megegyezés

Két fél között semmilyen körülmények között nincs lehetőség megegyezésre. A szabályzattól eltérni csak és kizárólag admin engedéllyel lehet, speciális esetekben.

5. BÜNTETÉSEK

A szabálysértések elbírálása és a büntetések kiszabása a fő ADMIN hatásköre. Minden esetet egyedien és a saját belátásuk szerint bírálhatnak el.

Csapattárs megsebzése bombaszedés közben	figyelmeztetés
Szerver elhagyása az 5 perces időkereten belül	figyelmeztetés
Pálya „BUG” kihasználás	3 kör levonás és figyelmeztetés
Szabálytalan bombahatástalanítás/kísérlet	3 kör levonás
Szabálytalan bombahatástalanítási kísérlet	figyelmeztetés / 1 kör levonás
Közös chat jogtalan használata, FLOOD/ SPAM	1 kör levonás
Szándékos öngyilkosság vagy csapattárs szándékos megölése	intés
Jogosulatlan CONFIG változtatás	aktuális mérkőzés elvesztése
Csalás vagy egyéb segédprogram a gépen	kizárás illetve eltiltás
CONSOLE használat	3 kör levonás és intés visszaesőknek kizárás
Sportszerűtlen magatartás	figyelmeztetés visszaesőknek 3 kör levonás vagy kizárás

2. figyelmeztetés = 1 intés

2. intés = kizárás

Körlevonások esetén a levont körök hozzáadódnak a másik csapat nyert köreihez.

Utolsó módosítás időpontja: 2013.06.30