



**SZÉCHENYI
EGYETEM**
UNIVERSITY OF GYŐR



SZESE TAVASZI CUP Counter Strike 2 2024

Counter-Strike 2 5v5 Versenyszabályzat

SZESE E-Sport

📍 9026 Győr, Egyetem tér 1. 9007 Győr, Pf. 701.
✉ esportszese@gmail.com 🌐

1. Általános szabályok

1.1.Életkor

A **SZESE E-Sport Tavaszi Cup 2024** (továbbiakban: verseny) fordulóra bárki jelentkezhet aki betöltötte a 14. életévét a verseny napjáig.

1.2.Tartózkodási hely

A verseny pillanatában minden játékosnak az európai kontinens területén kell tartózkodnia, a részvétel ezen területeken kívülről nem engedélyezett.

1.3.Hallgatói jogviszony

A **SZESE E-Sport Tavaszi Cup 2024** elsősorban egyetemi, főiskolai hallgatók számára szól, kifejezetten a Széchenyi István Egyetem Hallgatói részére, azonban **a versenyre bárki jelentkezhet**. Amennyiben a versenyre túljelentkezés történne, abban az esetben a csapatok regisztrációja az alábbi sorrend szerint vehető figyelembe:

- I. Széchenyi István Egyetem hallgatói
- II. Hallgatói jogviszonnal rendelkező játékosok
- III. Külsős, hallgatói jogviszonnal **nem** rendelkező játékosok

Ebben az esetben az aktív hallgatói státusz igazolásához a versenyzőknek be kell mutatni egy érvényes hallgatói jogviszonyigazolást a szervezők számára.

1.4.Csapatlétszám

Egy csapat maximálisan megengedett létszáma 7 fő, ami 5 kezdő és 2 csere játékosból adódik össze. A versenyen való induláshoz minimum 5 játékos szükséges.

1.5.Csere játékosok

Amennyiben egy csapat rendelkezik tartalék játékosokkal, úgy játékoscsere engedélyezett a BO3 mérkőzések között. **Folyamatban lévő mérkőzés közben a játékoscsere tilos!**

1.6.Fiókok

A verseny teljes ideje alatt minden játékos kizárólag egy játéffiókkal versenyezhet.

1.7.Eltiltások

A versenyen nem vehet részt olyan játékos akinek a fiókja eltiltás alatt áll.

1.8. Kommunikáció

A versennyel kapcsolatban több különböző kommunikációs csatornán követhetik a játékosok és érdeklődők a bajnokság lefolyását:

- **E-mail:** Elsődleges hivatalos kommunikációs csatorna a szervezők illetve a játékosok között. Minden fontos információt, időpontot, határidőt ezen a csatornán keresztül közöl a szervező. Elsődleges elérhetőség a versennyel kapcsolatban: kiss.tibor.1@esport.sze.hu
- **Battlefy versenyplatform:** A legtöbb fontos információ ami a versenyen részvételhez szükséges itt is megtalálható. A fordulók előtt 1 órával szükséges megerősíteni a részvételt a platformon (Check-In).
- **SZESE E-Sport Discord szerver:** A verseny ideje alatt szervezőkkel történő direkt kommunikáció platformja, érdemes a gyorsabb kommunikáció érdekében itt feltenni a kérdéseket a szervezők felé.
- **SZESE E-Sport social media:** Ezekon a felületeken követhetik az érdeklődők az egyes fordulók eredményeit.

A verseny során a mérkőzések alatt ajánlott a SZESE E-Sport Discord csatornán az erre kialakított szobákat használni, ezzel megkönnyítve a kommunikációt a két csapat illetve a szervezők között.

1.9. Regisztráció

A versenyre történő jelentkezés az alábbiak szerint történik:

- I. A csapatkapitány jelentkezik az egész csapat nevében a www.esport.sze.hu/tavaszcup2024 weboldalon keresztül
- II. Megerősítő email megérkezése után a kapott kóddal belépés a Battlefy tournamentre
- III. Ezt követően érkezik még egy megerősítő email, ezzel tekinthető véglegesnek a regisztráció.

1.10. Nevezési díj

A nevezés a versenyre ingyenes.

2. Verseny lebonyolítása

2.1. Alapszakasz

Az alapszakasz során minden forduló Best of 3 (továbbiakban: BO3) formátumban kerülnek megrendezésre.

2.1.1. Csoportkör

A csoportkörök 2 csoportban, Single Round-Robin formátumban (a csapatok egy alkalommal mérkőznek meg egymással egy csoportkörön belül) kerül megrendezésre, ahol minden mérkőzés BO3-ban kerül lejátszásra. A mérkőzéseken az alábbi pontok kerülnek kiosztásra:

Győzelem 2-0 esetén: 3 pont

Győzelem 2-1 esetén: 2 pont

Vereség: 1 pont

Nem megjelent: 0 pont

2.1.1.1. I. Csoportkörök időpontjai

- 2024.03.06. 19:00 - I. forduló
- 2024.03.13. 19:00 - II. forduló
- 2024.03.20. 19:00 - III. forduló
- 2024.03.27. 19:00 - IV. forduló
- 2024.04.03. 19:00 - V. forduló

2.1.1.2. Továbbjutás

Minden csoportból az első 2 csapat jut tovább. Pontegyenlőség esetén a csoporton belüli helyezést az egymás elleni eredmények döntenek el.

2.1.1.3. Sorsolás

A csoportok sorsolása véletlenszerű.

2.1.1.4. Fordulók lebonyolítása

A fordulók lebonyolítása BO3 formátumban történik, az a csapat nyeri a fordulót amelyik hamarabb szerez 2 győzelmet.

2.1.1.5. Mérközések áthelyezése

Amennyiben valamelyik csapatnak nem megfelelő a forduló időpontja, lehetőségük van ezt jelezni a szervezők felé, és egyeztetni a másik csapattal az időpont halasztásáról. A mérkőzések mozgatására csakis az adott napon belül van lehetőség és a forduló előtt legalább 1 nappal kell jelezni az igényt.

2.1.2. Elődöntő

A középdöntőbe jutott csapatok keresztjátékkal döntenek el, hogy ki jut tovább a döntőbe. A középdöntő mérkőzései BO3 formátumban kerülnek lebonyolításra.

2.1.2.1. Elődöntő időpontja 2024.04.10.

2.2. Döntő

Az döntő és a bronzmérkőzés időpontja: 2024.04.17.

A döntő és a bronzmérkőzés BO3 formátumban kerül lebonyolításra.
A döntő helyszíne: Győr, SZEN Széchenyi Egyetemi Napok

3. JÁTÉKMENET

- 3.1.**A pályaválasztás a Premier rendszer alapján történik, a Counter Strikeba beépített ban-pick rendszerrel.
- 3.2.**A Premier a Competitive pályaválasztás helyett egy pick/ban fázissal kezdődik. Ebben a fázisban az egyik csapat kiválaszt két Active Duty mapot, amit bannolni szeretne, a másik csapat pedig három pályát választhat, amit bannolni szeretne. Ezt követően az első csapat, amelyik mapot bannolt, választhatja ki az adott meccs mapját a maradék 2ből.
- 3.3.**A Premierben van egy MR12 (vagy Max Rounds 12) szabály is, ami azt jelenti, hogy egy Premier-mérkőzés mindkét fele maximum 12 fordulót tartalmaz, és az első csapat, amelyik eléri a 13 pontot, megnyeri a mérkőzést. Ha a csapatok 24 forduló után döntetlenre állnak, a mérkőzés hosszabbításra kerül. A hosszabbítás hat fordulóból áll, és az a csapat, amelyik először eléri a 16 pontot, megnyeri a mérkőzést.
- 3.4.**Játékra vonatkozó szabályok:
Szkríptek:Mindenféle szkript használata tilos a játék során, kivéve a vásárlásra, tooglezésre és a demo felvételre vonatkozókat, valamint a r_cleardecals és jumthrow scripteket. A résztvevők büntethetők, ha az adott script megtalálható a config fájlban vagy játék mappában, még ha nem is használták.
- 3.5.**Overlayek:
Tilos a rendszer kihasználtságára vagy teljesítményére vonatkozó információkat megjelenítő játékon belüli overlayek használata. Engedélyezettek azok az overlayek, amelyek csak az FPS-t mutatják.
- 3.6.**Játékos kinézetek (Agent Skins):
Tilos a játékos kinézetek (Agent Skins) használata a verseny során. Ha a bemelegítés során ilyen kerül észrevételre, a játékosnak azt a mérkőzés megkezdése előtt el kell távolítania. Ha a mérkőzés már elkezdődött, és később figyelmeztetik a Versenybírók, a mérkőzést nem indítják újra. A Versenybírók alkalmazhatják az eseti kivételeket.
- 3.7.**Egyedi fájlok:
Tilos minden egyedi fájl, beleértve az egyedi modelleket, textúrákat vagy hanghatásokat. Az agent skinek használata, valamint minden olyan módosítás, amely a radarra, HUD-ra vagy a scoreboard-ra vonatkozik, szigorúan tilos.
- 3.8.**Illegális szoftverek és hardveres eszközök:
A játék grafikájának vagy textúrájának megváltoztatása grafikus kártya driverrel vagy hasonló eszközökkel tilos. Tiltott minden olyan driver telepítése, amelyen keresztül potenciális makrók használhatók.
- 3.9.**Config mappa tartalma:
A config mappában csak és kizárólag a config fájlok engedélyezettek, minden más tilos.
- 3.10.** In-game itemek elnevezései:
A résztvevő játékosok nem használhatnak olyan elnevezéseket, amelyek sértik a Magyar E-sport Etikai Kódexben foglalt szabályzati pontokat.
- 3.11.**

3.12. A versenyt 12 csapat jelentkezésére terveztük, kevesebb vagy több csapat jelentkezése esetén a változtatás jogát fenntartjuk.

A csapatok A, B, C és D csoportra kerülnek elosztásra.

A csoportkörön belüli mérkőzések sorsolva lesznek.

A rájátszással kapcsolatos információk később lesznek kihirdetve.

A csoportokból a legjobb 2 csapat jut tovább a következő fordulóba.

4. Eredmények rögzítése

4.1. Screenshot

Minden mérkőzés végén a csapatoknak kötelező felölteni az eredményről egy képernyőképet a Battlefy platformra, ezzel jelezve az eredményt. Ezeket a képeket és a mérkőzésekről készült felvételeket 14 napig meg kell tartani. Minden csapatból legalább egy játékosnak kell feltölteni bizonyítékot az eredményről.

4.2. Csalás

Az eredményekkel kapcsolatos bizonyítékok meghamisítása azonnal kizárást von maga után. Csalással megvádolni az ellenfelet megalapozott gyanúval és határozott bizonyítékokkal lehetséges, legfeljebb a mérkőzést követő 30 perccel.

5. Mérkőzések lejátszására vonatkozó szabályok

5.1. Check-In

A fordulók előtt legkésőbb 60 perccel a Battlefy platformon kötelesek a játékosok bejelentkezni. Minden csapatnak 15 perc áll rendelkezésére, hogy megjelenjen a játék lobbyban. Ha az egyik csapat nem jelent meg a mérkőzés kezdőidőpontja után 15 perccel teljes létszámmal, értesíteni kell a szervezőket.

5.2. Helyszíni játék

A mérkőzéseket a csapatok a SZESE E-Sport teremből is lejátszhatják. Az erre vonatkozó igényt a regisztrációs űrlapon szükséges jelezni. Nem szükséges a teljes csapatnak a helyszínről részt venni a mérkőzésen, de ajánlott.

5.3. Késés

A szervezők elbírálása alapján a késő vagy nem megjelent csapat büntethető pontlevonással, súlyos esetben kizárással.

5.4. Játékiók

Minden résztvevőnek hozzá kell adnia a játékiók nevét a Battlefy profiljához, pontosan úgy, ahogy a játékban szerepel. A játékosok által választott nicknevek és játékiók nevek nem tartalmazhatnak, vagy utalhatnak semmilyen vulgáris, politikai, vagy szexuális tartalomra, illetve nem tartalmazhatnak szponzor nevet. Amennyiben a szervezők úgy ítélik meg, hogy egy játékosnév nem összeegyeztethető a verseny értékrendjével, úgy kötelezhetik a játékost annak megváltoztatására.

5.5. Játékosok száma

A mérkőzést 5 az 5 ellen kell lejátszani, 4 az 5, vagy 4 a 4 ellen még megegyezés esetén sem indítható el a mérkőzés.

5.6. Mérkőzés szüneteltetése

A mérkőzés csapatonként 3 alkalommal 30 másodpercre szüneteltethető. Kivételt képez a játékos kifagyása esetén automatikusan generált technikai szünet.

5.7. Nézők

Spectator meghívása nem engedélyezett.

5.8. Óvások

A csapatoknak lehetősége van óvársra különböző problémák esetén: rossz szerver beállítások, kifagyás, bug, szabálytalanságok. A mérkőzések megóvása maximum a forduló hivatalos vége utáni 30 percben lehetséges, a szervezők felé jelezve. Az óvársnak tartalmaznia kell az indokot ami miatt esetleges felülbírálásra kerülhet a végeredmény, illetve minden releváns információt az esettel kapcsolatban.

5.9. Diszkvalifikáció és kizárás

Amennyiben a verseny során a szervezők tudomására jut, hogy a játékos nem felel meg a versenyszabályzatban foglalt feltételeknek vagy kötelezettségek bármelyikének, a szervezők a szabályzatban foglaltak alapján járhatnak el a büntetések kiosztása végett. A szervezői csapat fenntartja a jogot az eset kivizsgálására és akár a játékos/csapat azonnali kizárására, amennyiben a játékos a verseny zavartalan lebonyolításával összeférhetetlen magatartást tanúsít. A szervezői csapat fenntartja a jogot, hogy abban az esetben, ha verseny során felmerül annak gyanúja, hogy a játékos a verseny menetét/eredményét bármilyen, a tisztességes versennyel összeegyeztethetetlen módon szándékosan befolyásolni próbálta

(például: mérkőzések eredményének etikátlan befolyásolása, játékbeli csalás stb.) az esetet kivizsgálja és akár a játékost azonnal kizárja.

6. Közvetítések és média nap

6.1. Közvetítések az alapszakasz alatt

Saját játék közvetítése az alapszakasz alatt csak szervezők által adott biztosított ingame overlay használatával engedélyezett (igény esetén emailben lehet igényelni a szervezőktől), legalább 180 másodperc késleltetéssel ahhoz képest, mint az élőben megtörténne.

6.2. Közvetítések az elődöntőben és döntőben

Az elődöntők és döntők élőben lesznek közvetítve a SZESE E-Sport csatornáin. A játékosok és csapatok nem tagadhatják meg a meccsük közvetítését, illetve nem mondhatják meg, hogy miként legyen a mérkőzésük közvetítve.

6.3. Média nap

Az elődöntőbe kvalifikált csapatok minden tagja (ide értve a cserejátékosokat is) az elődöntő napján a mérkőzéseket megelőzően kötelesek részt venni a média napon, amely során a játékosokról fényképek készülnek melyekhez a játékosok kifejezett hozzájárulásukat adják A szervező a fényképeket marketing célokra, a verseny népszerűsítésére bármilyen felületen felhasználja a képek készítésétől számított két éven keresztül. A fényképek a szervező által biztosított pólókban készülnek el. A játékosok (amennyiben erre a szervező felkéri őket) nem zárkozhatnak el interjú adása alól.

7. Nyeremények

7.1. Versenydíjazás

A nyereményeket a szervező mihamarabb, de legkésőbb az első forduló vége előtt hirdeti ki.

Bármilyen kérdés esetén keressetek minket a info@szeseesport.hu email címen vagy [Discordon!](#)