

ESZI Esport Games CS:GO Seasons Cup VERSENYKIÍRÁS



ESZI Esport Games

A játék összeköt

ESZI Esport Games

Tartalomjegyzék

1.	ESZI SEASONS CUP / CS:GO CUP	3
2.	ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK.....	4
3.	PLATFORM.....	7
4.	NEVEZÉS ÉS RÉSZVÉTELI FELTÉTELEK.....	8
5.	LEBONYOLÍTÁS	9
6.	JÁTÉKOS- ÉS CSAPATNÉV, LOGO	10
7.	NYEREMÉNY	10
8.	IN-GAME SZABÁLYOZÁS	10
9.	FEGYELMI SZANKCIÓK, SZABÁLYSZEGÉS.....	15
10.	SZERZŐI JOGOK	15
11.	A VERSENY SZELLEMI ALKOTÁSA ÉS A VERSENYZŐ PROFIL ANYAGAI	16
12.	KIZÁRÁS	17
13.	AZ ESZI ESPORT GAMES FELELŐSSÉGÉNEK KIZÁRÁSA ÉS KORLÁTOZÁSA	18
14.	EGYÉB RENDELKEZÉSEK	20

ESZI Esport Games

Seasons Cup – Counter Strike: Global Offensive

Versenykiírás

1. ESZI SEASONS CUP / CS:GO CUP

- 1.1 A verseny kiírója és szervezője az ESZI Esport Games (továbbiakban: „**EESG**”)
- 1.2 ESZI ESPORT GAMES Elérhetőségei:
E-mail: info@esziesportgames.hu
- 1.3 A verseny neve: ESZI Seasons Cup CS:GO Cup. A verseny rövidített elnevezése: CS:GO Seasons Cup (továbbiakban: „**Verseny**” vagy „**Kupa**”).
- 1.4 A Verseny kategóriája: iskolai kupa
- 1.5 A Verseny alapjául szolgáló videójáték: Counter Strike: Global Offensive (játékkiadó (Valve Corporation), (a továbbiakban „**Játék**”)
- 1.6 A Verseny kategóriája a versenyzők száma szerint: **csapatverseny**
- 1.7 A Verseny (azaz a Kupa) négy részből áll:
 - a) CS:GO Autumn Cup
 - b) CS:GO Winter Cup
 - c) CS:GO Spring Cup
 - d) CS:GO Final Four
 - e) (továbbiakban: „fordulók”).
- 1.8 Az ESZI ESPORT GAMES a évszakos kupák és a Final Four időpontját külön-külön határozza meg, melyet a Versenyt megelőzően a Honlapján tesz közzé: www.esziesportgames.hu
- 1.9 A Verseny hivatalos honlapja: www.esziesportgames.hu (továbbiakban: „**Honlap**”)
- 1.10 A Versenyen a jelen Versenykiírásban foglaltak szerint, érvényes nevezéssel rendelkező csapat vehet részt (továbbiakban „**Csapat**”). A Csapatot csak egy középiskolában tanuló diákok alkothatják (továbbiakban: „**Versenyző**”).

1.11 A Versenyző köteles a mérkőzéseit saját maga lejátszani, helyettesítésre semmilyen körülmények között nincs lehetőség. A Versenyző is, és a Csapat is súlyos szabálysértést követ el abban az esetben, amennyiben az online fordulókban nem ő maga játssza le a mérkőzéseit, hanem ehhez más magánszemély segítségét, közreműködését veszi igénybe. A fenti szabályszegés azonnali kizárással jár a Versenyből. A kizárásról a szervezők dönthetnek.

2. ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

2.1 A Csapatok versengő játékmódban mérkőznek meg egymással. A részletes játékbeállításokat a jelen versenykiírás külön pontban tartalmazza.

2.2 A Kupa mérkőzéseinek lebonyolítása, beleértve azok teljeskörű előkészítését, és a mérkőzéseket követően felmerülő utólagos feladatok elvégzését is, az Admin (a továbbiakban „**Admin**”) feladata. Az Admin feladata továbbá, hogy (I.) a mérkőzések eredményét az ESZI ESPORT GAMES adatbázisban rögzítse, (II.) az adatbázist folyamatosan naprakészen vezesse, és (III.) a Kupa versenyjegyzőkönyvét (a továbbiakban „**Versenyjegyzőkönyv**”) folyamatosan vezesse és a Kupát, illetve a fordulókat követően véglegesítse.

2.3 Az Admin köteles a mérkőzések során a mérkőzések rendjét fenntartani, figyelemmel kísérni az esetleges fegyelmi vétségeket és más rendkívüli eseményeket, köteles ezeket a Versenyjegyzőkönyvben rögzíteni.

2.4 Az Admin jogosult és egyben köteles szóban vagy írásban (írásbeli megrovás) figyelmeztetni a Versenyzőt, illetve a Csapatot (a Csapatkapitányon keresztül), amennyiben valamely cselekmény az Admin megítélése szerint Szabályszegést valósít meg.

2.5 Az Admin általános jogkörrel jár el a jelen pontban foglalt feladatokkal kapcsolatosan. Az Admin a jelen Versenykiírásban foglalt kommunikációs platformokon kommunikál és kapcsolatot tart a Csapatokkal és a Versenyzőkkel a mérkőzések során és azon kívülis.

2.6 Az Admin munkáját Staffok segíthetik, akiket az Admin jelöl ki erre a feladatra. Az Staffok munkáját az Admin irányítja, őket utasíthatja. A

Staffoknak az ESZI ESPORT GAMES Elnök és Alelnök közvetlenül is adhat utasításokat.

- 2.7 A Csapatok a mérkőzést a Platform által kijelölt kezdési időpontban kezdik meg. A mérkőzések beosztásáról és kezdő időpontjáról, vagyis a mérkőzésnaptárról a Platform e-mailben külön nem tájékoztatja a Versenyzőket. A Versenyzők a mérkőzések időpontját időről időre megtekinthetik a Platform felületén. A Versenyzőnek a fenti e-mail küldés funkciót önmagának kell beállítani a Platformfelületén. Az ESZI ESPORT GAMES külön értesítést, e-mail, üzenetet vagy emlékeztetőt nem küld a Versenyzőknek a mérkőzések időpontjáról. A Versenyzőt terheli a felelősség azzal kapcsolatban, hogy a mérkőzése időpontját nyomon kövesse és ezen időpontokban elérhető legyen. A Csapatkapitány köteles meggyőződni arról, hogy a csapatában lévő Versenyzők tudnak a mérkőzések időpontjáról, és szükség esetén köteles a megfelelő információkat szóban vagy írásban továbbítani a Versenyzőknek.
- 2.8 Amennyiben a Csapat legkésőbb a mérkőzés kijelölt kezdési időpontját követő 15 (tizenöt) perc elteltével bármely okból nem áll készen a mérkőzés megkezdésére és a mérkőzést nem kezdi meg, úgy a mérkőzést automatikusan a másik Csapat számára kell jóváírni, azaz a másik Csapat tekinthető az adott mérkőzés győztesének. A fentiek igazolása érdekében, annak a Csapatnak a Csapatkapitánya, aki a fenti mulasztással nem érintett köteles képernyőképet (printscreen) készíteni és az ESZI ESPORT GAMES-nek e-mail formájában vagy a Discord kommunikációs platformon keresztül elküldeni.
- 2.9 A Versenyző a Játékot a mérkőzés közben megállíthatja vagy jelezheti a Játék megállítása iránti igényét, amennyiben erre egészségügyi ok, internetkapcsolat hiánya vagy gyenge minősége, hardware probléma vagy más nyomós ok szolgál. A Versenyző köteles a Játék megállítását megindokolni még a megállítást megelőzően vagy azt követően. Amennyiben a megállítás oka nem orvosolható a megállítástól számított 10 percen belül, akkor a mérkőzést folytatni nem tudó Versenyző helyett a Csapat cserét állíthat be a mérkőzésbe. Amennyiben a Csapat a mérkőzést a megállítást követően nem tudja folytatni, a győzelmet a másik Csapatnak kell jóváírni.

- 2.10 Az ESZI ESPORT GAMES bármikor jogosult a Verseny egyes részeit online helyett offline módon megrendezni (vagyis a Kupa egyes részeit offline rendezvény keretében bonyolítani le). A fentiekről és az offline rendezvény részleteiről az ESZI ESPORT GAMES előzetesen, megfelelő időben tájékoztatja a Versenyzőket.
- 2.11 Az ESZI ESPORT GAMES a Honlapon és/vagy hírlevélben időről időre közzéteszi a Verseny eredményeit, és tájékoztatja a Versenyzőket a Verseny egyes szakaszainak a legfontosabb eseményeiről.
- 2.12 A Versenyző köteles az e-mail fiókját (beleértve a levélszemét fiókot) rendszeresen ellenőrizni, és biztosítani annak állandó, üzemszerű működését, és rendszeresen ellenőrizni a Platformtól, és az ESZI ESPORT GAMES-től kapott e-mail üzeneteit.
- 2.13 A Csapat képviselőjében, a Csapatkapitányok e-mailben az ESZI ESPORT GAMES központi e-mail címén, a Platformkommunikációs (chat) felületén és a Discord kommunikációs platformon kommunikálhatnak az ESZI ESPORT GAMES-vel a Versenyt érintő operatív, lebonyolítási kérdésekben (más online platformokon a Versennyel kapcsolatos Csapatkapitány és ESZI ESPORT GAMES közti kommunikáció nem folytatható). Az ESZI ESPORT GAMES a fenti ügyekben a nem Csapatkapitány Versenyzővel kommunikációt nem folytat (csak kivételes indokolt esetekben: pl. a Csapatkapitány akadályoztatása esetén). Érdemi kérelmek, érdemi észrevételek kizárólag e-mailben tehetők meg.
- 2.14 Offline rendezvény esetén,
- a) a Verseny mérkőzései során a Versenyző köteles az ESZI ESPORT GAMES által biztosított hardvert és szoftvert használni vagy előre bejelentett saját eszközét. A mérkőzés előtt 15 perc áll a Versenyző rendelkezésére az egér, billentyűzet és fejhallgató beállítására (szükség esetén telepítésére).
 - b) az ESZI ESPORT GAMES által biztosított hardverhez adathordozót, vagy bármilyen egyéb eszközt csatlakoztatni kizárólag a saját beállítások elvégzéséig szabad. A Versenyző saját eszközök (egér, billentyűzet, fejhallgató) használatára kizárólag az ESZI ESPORT GAMES előzetes jóváhagyását követően jogosult. A

Versenyző a mérkőzés során mobiltelefont, tabletet, laptopot, illetve egyéb hasonló eszközöket nem tarthat magánál, azokat köteles az ESZI ESPORT GAMES által kijelölt helyen leadni vagy az ESZI ESPORT GAMES által kijelölt személy részére átadni.

- c) a mérkőzés kijelölt időpontban történő megkezdése előtt az ESZI ESPORT GAMES ellenőrzi az érintett hardvereket, a Játék beállításait, valamint a Versenyző által esetlegesen használt saját eszközöket. A mérkőzések során a Versenyzők harmadik személyekkel nem kommunikálhatnak.
- d) amennyiben az offline rendezvény során bármely Versenyző neki felróható okból lecsatlakozik a Játékról (mérkőzésről), úgy a mérkőzést automatikusan jóvá kell írni a másik Csapatnak, azaz a másik csapat lesz a mérkőzés győztese. Amennyiben a lecsatlakozás a Versenyzőnek fel nem róható okból történt és a Versenyző nem tud 10 (tíz) percen belül újra csatlakozni, úgy az ESZI ESPORT GAMES dönt arról, hogy a mérkőzés visszaállítható-e az eredeti pontra vagy annak közeli állapotára. Amennyiben a mérkőzés az eredeti pontra vagy annak közeli állapotára nem állítható vissza, úgy az ESZI ESPORT GAMES az eset körülményeinek mérlegelésével dönthet úgy, hogy elrendeli-e a mérkőzés újrakezdését. Vita esetén az ESZI ESPORT GAMES az eset körülményeinek figyelembevételével maga dönti el, hogy a lecsatlakozás a Versenyzőnek felróható okból következett-e be.
- e) amennyiben az ESZI ESPORT GAMES vagy az offline rendezvény szervezői másként nem rendelkeznek, Versenyzők saját ételt és italt nem vihetnek a számítógépekhez, telefont nem használhatnak, zenét nem hallgathatnak.

3. PLATFORM

3.1 Platform

- a) A Verseny a Challengermode platformon kerül lebonyolításra.

- b) A Challengermode platform az alábbi linkel érhető el:
<https://www.challengermode.com/s/esziesportgames>
(továbbiakban: „**Platform**”).
- c) A Versenyen való részvétel céljából – a nevezést megelőzően – a Versenyző köteles a Platformon az ott írtak szerint regisztrálni és a Platform által alkalmazott szerződéses feltételeket elfogadni és betartani.
- d) A Versenyen való részvétel céljából – a nevezést megelőzően – a Versenyző köteles a Discord kommunikációs platformon az ott írtak szerint regisztrálni és a Discord által alkalmazott szerződéses feltételeket elfogadni és betartani.
- e) A Versenyen való részvétel céljából –a nevezést megelőzően – a Versenyző köteles Steam fiókot létrehozni.

4. NEVEZÉS ÉS RÉSZVÉTELI FELTÉTELEK

4.1 A Versenyre kizárólag Csapatok jelentkezhetnek.

4.2 A verseny **nevezési időszaka**:

- a) 2021. október 2. 00:00 órától 2021. október 30. 13:00 óráig.
- b) 2021. december 1. 00:00 órától 2021. december 29. 13:00 óráig.
- c) 2021. március 18. 00:00 órától 2021. április 15. 13:00 óráig.

4.3 A Verseny nevezési időszakát az ESZI ESPORT GAMES közleményben adja ki. Az ESZI ESPORT GAMES a nevezési időszak változtatásának jogát fenntartja.

4.4 A nevezésre csak és kizárólag a nevezési időszakban kerülhet sor a jelen Versenykiírásban foglaltak szerint.

4.5 Minden Csapat legalább 5 fő Versenyzőt köteles nevezni a Versenyre. Egy Csapat maximum 8 főt nevezhet a Versenyre (a 8 fő benevezett Versenyző esetén 2 fő cserét külön meg kell jelölni).

4.6 Egy Csapatban kizárólag az iskolában tanuló diákok szerepelhetnek (ami a cserékre is vonatkozik), illetve az iskola korábbi tanulói. Másik iskolában tanuló versenyző szerepeltetése nem lehetséges.

- 4.7 Nem nevezhet a Versenyre olyan Versenyzővel rendelkező Csapat, amely Versenyző az alábbi platformok egyikén csalásért aktív bannal rendelkezik: Challengermode, Battlefy, FACEIT, ESL, ESEA, CEVO, Steam. A fenti tilalom a ban létrejöttétől számított 2 (két) évig áll fenn. Azonnali és mérlegelés nélküli, a Versenyről történő kizárást von maga után, amennyiben bármely Csapat a fenti rendelkezést megszegi. Amennyiben a Versenyt követően derül fény a fenti tilalom megszegésére, a Csapat eredményeit az ESZI ESPORT GAMES utólag és automatikusan törli.
- 4.8 Egy Versenyző egyszerre csak egy Csapatban nevezhet és versenyezhet. Csapatváltásra a Verseny ideje alatt nincs lehetőség.
- 4.9 Nevezési díj nincs, a Verseny ingyenes.
- 4.10 A Versenyző a Versenyre vulgárisnak, sértőnek minősülő, vagy egyébként az ESZI ESPORT GAMES által egyéb indokolt okból elfogadhatatlannak minősített játékosnévvel (nickname) nem nevezhet. A Versenyzőnek a Játékban használt játékosneve (nickname) a Verseny során nem változtatható meg.

5. LEBONYOLÍTÁS

- 5.1 Az Évszakos Kupák időpontja (a verseny kezdete):
2021. október 30. 14:00.
 2021. december 29. 14:00.
 2022. április 15. 14:00.
- 5.2 A Platform a Csapatokat véletlenszerű gépi sorsolással osztja be a az egyenes kieséses rendszerbe
- 5.3 Minden fordulóban a mérkőzések BO1-es formátumúak, a Döntő BO3.
- 5.4 Az egyik Csapat meg nem jelenésével az ellenfél jut tovább automatikus győzelemmel.
- 5.5 A Final Four Elődöntőkből, Bronzmérkőzésből és Döntőből áll. Az Elődöntők és a Bronzmérkőzés BO1-es formátumú, a Döntő BO3.

6. JÁTÉKOS- ÉS CSAPATNÉV, LOGO

6.1 A szervezők fenntartják a jogot, hogy bármelyik játékos, csapat nevét vagy logóját megváltoztassák, amennyiben az sérti a következő szabályokat:

- a) Hasonlóságot vagy azonosságot mutat olyan márkával, védjeggyel, amelyet az adott személy nem birtokol.
- b) Harmadik félhez tartozó jogokat sért, és nincs írásos engedély a használatához.
- c) Olyan valós személyt utánoz, aki nem azonos a játékosal
- d) Diszkriminatív nevek, ideértve bármilyen etnikumra, nemzetiségre, nemre, vallásra, szexuális hovatartozásra vonatkozó utalás bármilyen nyelven.

7. NYEREMÉNY

7.1 A tárgyi nyereményeket az ESZI Esport Games a Spring Cup-ot követően a Final Four előtt határozza meg, melyről a hivatalos kommunikációs felületein számol be.

8. IN-GAME SZABÁLYOZÁS

8.1 Mérkőzés fájlok

- a) Anti-Cheat (AC): A Challengermode oldala szerveroldalú Anti-Cheatet biztosít. A Versenyzők kötelessége, hogy ezt az Anti-Cheat rendszert semmilyen külső tényező ne blokkolja.
- b) Demók: Point of View (POV) demo készítése minden Versenyzőnek kötelező a mérkőzések teljes hossza alatt, megszakítás nélkül. Ebbe beleértendő a késkör és az esetleges hosszabbítás is. Hiányzó, vagy nem teljes demók esetén az Admin döntése az irányadó.

8.2 **Demók igénylése:** ha egy Csapat igényt tart egy ellenfél játékosának POV demójára, azt az Adminnál írásban jelezheti, legkésőbb a mérkőzés befejezését követő két órán belül. A demókat a mérkőzést követően legalább 82 óráig meg kell őrizni.

8.3 **Demók szerkesztése:** szigorúan tilos a demóban bármilyen módosítást végrehajtani. Ha mégis manipulált demó kerül átadásra, az Admin dönt a büntetés súlyosságáról.

8.4 **Csalás gyanú:** ha az ellenfelet illetően csalás gyanúja merül fel, akkor óvást kell benyújtani a jelen Versenykiírásnak megfelelően. A demó alapján jegyzőkönyv írandó, majd ezt az Adminnak a meccs vége után legfeljebb 5 napon belül el kell küldeni. A jegyzőkönyvet a globális GOTV demo alapján kell megírni, amely a mérkőzés után automatikusan elérhetővé válik a meccsoldalon.

8.5 **A Versenyzők beállításai:**

a) **Szabályellenes szkriptek:** a mérkőzés során tilos mindenfajta szkript használata, kivételt képez ez alól a vásárlásra, togglezésre (például `cl_righthand`, `sensitivity`, gránátok bindelése), demo felvételre vonatkozó szkriptek, illetve a `jumpthrow`. Néhány példa a tiltott szkriptekre:

- Bunnyhop, Burst lövésmód no recoil szkriptek;
- Stop shoot, Stop sound, Center view szkriptek;
- Rate változtató (Lag), FPS manipuláló szkriptek;
- Fordulásra írt szkriptek (180° vagy hasonló);
- Anti flashbang szkriptek (`snd_*` bindek).

b) **Egyedi fájlok:** minden egyedi fájl használata tiltott, beleértve az egyedi modelleket, modifikált textúrákat és hangokat. A mérkőzések folyamán csak az alapértelmezett beállított játékos modell használható.

c) **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.

8.6 **Mérkőzéssel kapcsolatos szabályok**

a) **Nicknév és team tag:** minden Versenyző köteles azt a nicknevet használni, amellyel a Versenyre benevezett.

- b) **Versenyzők száma:** a mérkőzés csak akkor kezdődhet el, ha a Versenyzők száma mindkét csapatban pontosan öt fő. Ez a szabály csak a mérkőzés kezdeténél jelenlévő Versenyzők számára vonatkozik.
- c) **Cserék:** a csapatoknak lehetősége van nevezni két cserét. Ezáltal egy mérkőzés (értsd: széria, azaz a BO1/BO3/BO5 egésze) során maximum két csere engedélyezett. Lecserélt Versenyző is visszajöhet a szerverre, ez nem minősül újabb cserének.
- 8.7 **Vétózás:** a vétózásra a Platform meccsoldalon, rögtön a mérkőzést megelőzően kerül sor. A vétózás megkezdését a Platform szerinti rangsorolás dönti el.
- a) BO1 esetén: A csapatok felváltva bannolnak egy-egy pályát, azaz összesen hármat-hármat.
- b) 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.
- c) Map pool: Dust II, Inferno, Mirage, Ancient, Nuke, Overpass, Vertigo.
- 8.8 **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.
- 8.9 **Kör újraindítás:** ha egy kör során még nem történt sebzés, akkor - megfelelő indok esetén - lehetőség van a kör újraindítására. Ellenkező esetben erre nincs lehetőség. Ha összeomlik a szerver, akkor az előző körtől folytatódik a mérkőzés. Egyéb rendkívüli körülmény esetén az Admin dönt a mérkőzés folytatásának menetéről.
- 8.10 **Versenyzőkiesés:** ha egy Versenyző még az előtt esik ki a szerverről, hogy a körben sebzés történne, a kört újra kell kezdeni teljes létszámmal. Ha a Versenyző azután esik ki, hogy sebzés történt, a mérkőzést szüneteltetni kell a kör vége után, és a Versenyző visszaérkezése után a mérkőzés ugyanonnan folytatódik. Kiesés esetén a maximális várakozási idő: 15 perc. Ha

az érintett Versenyző, vagy egy cserejátékos visszacsatlakozik a szerverre, a mérkőzést folytatni lehet. Ha 15 percen belül sem az érintett Versenyző, sem egy cserejátékos nem tud felcsatlakozni, akkor a Csapatnak emberhátrányban kell folytatni a mérkőzést.

8.11 A szünet funkció használata: pályánként lehetőség van négy darab, egyenként 30 másodperces taktikai időkérésre. Lehetőség van technikai szünetet is kérni, ebből pályánként összesen 15 percet vehetnek igénybe a csapatok. Rendkívüli esetben a fentieket az Admin felülbíráhatja. Az időkérést és a technikai szünetet a Csapatkapitány kérheti.

8.12 Hosszabbítás: mérkőzés végi döntetlen állás esetén hosszabbítás következik. A hosszabbítás MR3 10K rendszerben zajlik. Ennek szabályai:

- a) A hosszabbítást mindkét Csapat azon az oldalon kezdi, ahol a mérkőzés második felét befejezte.
- b) A csapatok a félidők során \$10.000 kezdőpénzzel indulnak.
- c) A csapatok félidőnként 3 kört játszanak, azaz összesen legfeljebb 6 kört.
- d) 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.
- e) Példák hosszabbítás alatti döntetlenre, amelyek ezáltal újabb hosszabbítást eredményeznek: 18-18, 21-21, 24-24, stb.
- f) Példák hosszabbítás alatti győzelemre, amelyek az adott mérkőzés végét jelentik: 19-15, 19-18, 22-20, stb.

8.13 Bugok és tiltott cselekvések

- a) **Bomba:** tilos olyan helyre tenni a bombát, amelyet az ellenfél nem érhet el valamilyen módon. Azon helyek, amelyek egy csapattárs Versenyző segítségével elérhetőek, engedélyezve vannak.
- b) **Mászás, map bugok:** az elérhetetlen helyekre való felmászáshoz a csapattárs Versenyzők segítségével 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.

- c) **Boostolás:** mindenfajta falon, plafonon, földön, láthatatlan felületeken keresztüli boostolás, valamint a fentebb is említett cselekvések tiltottak a versenyeken.
- d) **Gránátok:** a gránátok szándékos falba történő bugoltatása nem engedélyezett.
- e) **Öngyilkosság:** tiltott a 'kill' konzolparancs használatával történő öngyilkosság, például a kör ideje lerövidítésének céljából.
- f) **Egyéb:** tiltott mindennemű egyéb ismert bug kihasználása. A nem ismert bugokkal kapcsolatban az Admin döntése az irányadó.

8.14 Specifikus szabályok

- a) **In-game viselkedés:** a Versenyzők részére tilos a viselkedés minden olyan formája, amely nem felel meg az általános etikai normáknak.
- b) **Meg nem jelenés (no show):** a mérkőzés kezdőidőpontja előtt 5 perccel minden Versenyző köteles megjelenni a szerveren. Ha egy Csapat előre tudja, hogy nem képes lejátszani a mérkőzését, akkor a Csapatkapitány köteles azt előre jelezni az Admin felé.
- c) **Szerverek:** A Challengermode platformja 128 tick-kes szervereket biztosít.
- d) **Saját játék közvetítése:** a saját játék közvetítése belső nézetből csak az ESZI ESPORT GAMES által adott overlay használatával engedélyezett. Külső nézetből streamelni tilos, azt csak a hivatalos csatornán engedélyezett. A GOTV kiadása tilos. A közvetítéshez 3 perc késleltetés hozzáadása ajánlott, ellenkező esetben az óvás joga elvész.

8.15 **Interjú a mérkőzés után:** A mérkőzések után (főleg az elődöntők, bronzmérkőzés, döntő) a szervezők fenntartják a jogot, hogy a nyertes csapatból megszólaltassanak egy embert, aki nyilatkozik a csapata nevében.

9. FEGYELMI SZANKCIÓK, SZABÁLYSZEGÉS

- 9.1 Az Admin jogosult írásban **írásbeli megrovást** adni a Versenyzőnek vagy a Csapatnak abban az esetben, amennyiben a Versenyző vagy a Csapat megszegi a jelen Versenyszabályzatban foglaltszabályokat (különös tekintettel az in-game szabályozásra) vagy a CS:GO sportágban követendő általános elvárásokat, standardokat, kötelező játékbeállításokat figyelmen kívül hagyja vagy a fair play, tisztelettudó viselkedés és az együttműködés alapvető szabályait megszegi (a továbbiakban együtt **„Szabályszegés”**).
- 9.2 Az írásbeli megrovás egy figyelmeztetést jelent az érintett Versenyző vagy Csapat részére arra vonatkozóan, hogy az irányadó szabályokat megszegte, és figyelemfelhívást jelent az érintett Versenyző vagy Csapat részére arra vonatkozóan, hogy jobban ügyeljen a szabályok követésére.
- 9.3 Súlyos Szabályszegés vagy ismételt Szabályszegés esetén az Admin jogosult arra, hogy az érintett Csapatot vagy Versenyzőt az adott mérkőzésről, legfeljebb az adott mérkőzésnapról kizárja. Versenyző kizárása esetén a Csapatba nevezett másik versenyző (csere) játékba állhat a kizárt Versenyző helyett (be nem nevezett, új Versenyző nem vonható be a Csapatba). Csapat kizárása esetén a kizárás ideje alatti mérkőzéseket az ellenfél Csapatnak kell jóváírni.
- 9.4 Az Admin egy Csapattal kapcsolatos írásbeli megrovás vagy kizárás esetén a csapatkapitányt tájékoztatja, Versenyzővel kapcsolatos írásbeli megrovás vagy kizárás esetén a Versenyző Csapatának csapatkapitányát és a Versenyzőt is tájékoztatja. Az Admin jelen pontban foglalt döntését írásban kell közölnie az érintettel (Discord vagy e-mail), és szóban is tájékoztatást ad.
- 9.5 Amennyiben a Szabályszegés súlya vagy mértéke indokolja, vagy a Szabályszegés olyan tárgyú, hogy az nem egyeztethető jelen Versenyszabályzattal, a Csapat kizárásra kerülhet.

10. SZERZŐI JOGOK

- 10.1 Offline rendezvény és az online mérkőzések esetén, az ESZI ESPORT GAMES 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 ESZI ESPORT GAMES.

- 10.2 Az online mérkőzések esetében a Versenyző kizárólag akkor jogosult a saját mérkőzéseinek (Csapata mérkőzéseinek) streamelésére vagy egyéb platformon vagy technikákkal történő közvetítésére, amennyiben az ESZI ESPORT GAMES ehhez előzetesen írásban hozzájárult. A hozzájárulást az ESZI ESPORT GAMES részéről az Admin jogosult megadni vagy azt visszavonni. Amennyiben az ESZI ESPORT GAMES közvetíti a Versenyző mérkőzését élőben, akkor a Versenyző nem streamelheti a mérkőzését, illetőleg egyéb platformon vagy technikákkal történő közvetítés is szigorúan tilos.
- 10.3 Amennyiben az előző pontban foglaltak alapján a Versenyző jogosult a saját mérkőzésének streamelésére vagy egyéb platformon vagy technikákkal történő közvetítésére, abban az esetben a Versenyző köteles a Seasons Cup emblémáját/logóját a közvetítés során folyamatosan megjeleníteni.
- 10.4 A honlap egésze és/vagy részei szerzői jogi, valamint az egyéb irányadó jogszabályokban írt védelem alatt állnak és az ESZI ESPORT GAMES-t valamennyi, az ilyen jogszabályok által biztosított jogosultság megilleti.

11. A VERSENY SZELLEMI ALKOTÁSA ÉS A VERSENYZŐ PROFIL ANYAGAI

- 11.1 A Versenyző a Versenyre történő nevezéssel kifejezetten elismeri, tudomásul veszi és hozzájárulását adja ahhoz, hogy az ESZI ESPORT GAMES a Versenyző szerzői vagy egyéb jogi védelem alá eső szellemi alkotását/alkotásait – különösen ideértve a Verseny során a Versenyző által használt játékosnevet nickname-et, avatar-t, gamer tag-et vagy skin-t, előadóművészi tevékenységnek minősülő tevékenységét, a Versenyző által létrehozott adatbázist -, továbbá védjegyét (a továbbiakban mindezek együttesen: „**Versenyző Szellemi Alkotások**”) a Verseny lebonyolításához, a kapcsolódó promóciós és marketing tevékenységekhez, valamint a

Verseny közvetítéséhez szükséges mértékben, időbeli és térbeli korlát nélkül, ingyenesen felhasználhassa.

- 11.2 A Versenyző a Versenyre történő nevezéssel szavatolja, hogy a Versenyző Szellemi Alkotások felhasználása harmadik személyek semmilyen szerzői vagy egyéb jogát nem sérti, a Versenyző az ebből eredő bármilyen jellegű költségért, kárért, igényért felelősséggel tartozik.
- 11.3 A Versenyző engedélyezi, hogy az ESZI ESPORT GAMES a képmását, nevét, hangfelvételét, valamint háttértörténetét (a továbbiakban mindezek együttesen: „**Versenyző Profil Anyagok**”) felhasználhassa. Az ilyen felhasználás különösen kiterjed arra, hogy az ESZI ESPORT GAMES a Versenyzőről a Verseny és a Nyeremény átadása során kép-és hangfelvételt készítsen és azt bármilyen médiafelületen – különösen, de nem kizárólagosan közösségi média csatornáin – közzé tegye, valamint a Versenyzőt vagy a Versenyző Profil Anyagokat a Játékkal összefüggésben bármilyen módon és médiafelületen megemlítsse.
- 11.4 A Versenyző tudomásul veszi, hogy a jelen pontban írtak szerint a Versenyző Szellemi Alkotások és/vagy Versenyző Profil Anyagok felhasználására az ESZI ESPORT GAMES jogosult, azonban nem köteles.

12. KIZÁRÁS

- 12.1 Amennyiben egy Versenyző egy mérkőzésen jogosulatlanul szerepel, akkor az adott mérkőzést automatikusan jóvá kell írni az ellenfél részére – azaz az ellenfél Versenyzőt vagy az ellenfél Csapatot az adott mérkőzés győztesének kell nyilvánítani – és a jogosulatlanul szereplő Versenyző (és Csapata) a Versenyből azonnali hatállyal kizárásra kerül. A kizárással kapcsolatosan véglegesen az Admin dönt.
- 12.2 A Versenyző tudomásul veszi és elfogadja, hogy amennyiben a Versenyből kizárásra kerül, az ESZI ESPORT GAMES a nyilvánosság számára a Versenyző Versenyből történt kizárásának tényét a szükséges mértékben és módon kommunikálhatja a nyilvánosság felé és ezzel összefüggésben a Versenyző az ESZI ESPORT GAMES-vel szemben semmilyen igényt nem érvényesíthet.

13. AZ ESZI ESPORT GAMES FELELŐSSÉGÉNEK KIZÁRÁSA ÉS KORLÁTOZÁSA

- 13.1 A Játék technikai infrastruktúrájának tartalma, teljesítménye, üzenet- és adatátviteli-, valamint válaszadási sebessége a kiszolgáló technológia függvénye, és ez által ezeket kedvezőtlenül befolyásolhatja olyan, az ESZI ESPORT GAMES-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 hálózatkapcsolat fenntartása. Az ESZI ESPORT GAMES az e pontban írtakból fakadó mindennemű felelősségét kizárja.
- 13.2 Az ESZI ESPORT GAMES nem felelős a Honlap használatának vagy a Versenyző Versenyen történő részvétele következményeként a Versenyző számítógépében, konzolján bekövetkezett hibáért, vírus által okozott kárért vagy bármilyen adatvesztésért, továbbá a számítógépéhez, illetve hálózatához való jogosulatlan hozzáférésért vagy bármilyen más harmadik személynek felróható vagy vis maior eseménnyel összefüggő kárért.
- 13.3 A Versenyző a Honlapot kizárólag saját felelősségére használja és a Versenyen kizárólag saját felelősségére vesz részt. Az ESZI ESPORT GAMES nem felel olyan általa gondatlanul okozott kárért, amely a Honlap használatából vagy a Versenyző Versenyen történő részvételéből ered.
- 13.4 Az ESZI ESPORT GAMES a Honlapon a Honlapról elérhető, harmadik személyek által elhelyezett tartalmakra és internetes oldalakra mutató linkeket helyezhet el. Ilyen esetben az ESZI ESPORT GAMES a harmadik személyek által elhelyezett tartalmakért és internetes oldalakért semmiféle felelősséget nem vállal, és nem felel ezen oldalak tartalmának használatából eredő bármilyen kárért.
- 13.5 Az ESZI ESPORT GAMES kizárja a felelősségét a Honlap rajta kívülálló okokból történő meghibásodásáért, amely időtartam alatt a Honlap nem vagy korlátozottan használható, ugyanakkor haladéktalanul megtesz minden szükséges intézkedést annak érdekében, hogy a hiba okát mielőbb feltárja, illetve megszüntesse.
- 13.6 Az ESZI ESPORT GAMES kizárja a felelősségét minden, a Honlapot, illetve az azt működtető szervert ért külső támadások estére. Tehát amennyiben a Honlapot, illetve szervert ért támadás

folytán a Versenyzők téves rendszerüzeneteket kapnak nyereményeiket, a nyertes/nem nyertes státuszukat stb. illetően, úgy ezen esetekre az ESZI ESPORT GAMES semminemű felelősséget nem vállal.

- 13.7 A nevezés során megadott adatok hiányosságáért/hibájáért (például névelírás, címelírás, téves vagy nem valós adat feltüntetése) és az ebből eredő esetleges egyéb következményekért az ESZI ESPORT GAMES felelősséget nem vállal.
- 13.8 Az ESZI ESPORT GAMES nem felel azért, ha a Versenyző a Versenyen való részvétele eredményeként bármilyen harmadik személlyel –különösen sportszervezettel, munkáltatóval, támogatóval vagy szponzorral – fennálló megállapodását, szerződését – akár részben vagy egészben – megszegi vagy ilyen harmadik személyeknek bármilyen hátrányt okoz. Amennyiben ilyen harmadik személy bármilyen igénnyel lép fel az ESZI ESPORT GAMES-vel szemben, úgy a Versenyző köteles teljes mértékben mentesíteni az ESZI ESPORT GAMES-t bármilyen igény, költség, teher, veszteség és kár alól.
- 13.9 A Platformmal kapcsolatos rendelkezések:
- a) Az ESZI ESPORT GAMES 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 ESZI ESPORT GAMES-vel szemben a Platform szerződéses feltételeinek Versenyző általi megsértéséből eredően, úgy a Versenyző köteles teljes mértékben mentesíteni az ESZI ESPORT GAMES-t a Platform által érvényesített bármilyen igény, költség, teher, veszteség és kár alól.
 - b) Az ESZI ESPORT GAMES 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.

14. EGYÉB RENDELKEZÉSEK

- 14.1 Az ESZI ESPORT GAMES jogosult a Verseny során lebonyolított minden mérkőzést rögzíteni, arról felvételt készíteni (online mérkőzések esetében és offline rendezvény esetében is).
- 14.2 Óvás esetén óvási díj nincs. Az óvást az Adminnak írásban, indokolással kell benyújtani az ESZI ESPORT GAMES Versenyszabályzatban foglalt szabályok betartásával. Az óvással kapcsolatban az Admin dönt.
- 14.3 Offline rendezvény esetén a Verseny helyszínére történő utazást a Versenyző saját maga a saját költségére köteles megszervezni.
- 14.4 A Verseny célja az egészséges életmód, a sportolás előnyeinek bemutatása és nyilvánossággal történő megismertetése, egyúttal a környezettudatosságra és a fenntarthatóságra vonatkozó nevelés, valamint összességében a példamutatás a felnövekvő digitális nemzedéknek. A Versenykiírás jelen bekezdésben írtak szellemében és ezen értékek szem előtt tartásával került elkészítésre és közzétételre.
- 14.5 Az ESZI ESPORT GAMES a jelen Versenykiírás módosításának jogát legkésőbb a Verseny kezdési időpontjáig kifejezetten fenntartja, ide nem értve offline rendezvény esetén a Versenyhelyszínének meghatározását, melyet az ESZI ESPORT GAMES legkésőbb a Versenykezdését megelőző 24. (huszonnegyedik) óráig módosíthat. Továbbá indokolt esetben, a Verseny zavartalan lebonyolításának céljából az ESZI ESPORT GAMES jogosult arra, hogy a jelen Versenykiírást a fentiekben meghatározott időpontokat követően is módosítsa továbbá, hogy a jelen Versenykiírásban, valamint az ESZI ESPORT GAMES Szabályzatokban nem szabályozott kérdésekben is kötelező erejű döntést hozzon. Az ESZI ESPORT GAMES kifejezetten fenntartja magának a jogot a jelen Versenykiírás bármilyen módon történő módosítására, ideértve a Versenykiírás visszavonását és/vagy a Verseny törlését is. Az erre vonatkozó tájékoztatást az ESZI ESPORT GAMES a Verseny egyéb közleményeivel azonos nyilvánosságot biztosítva közzéteszi. A jelen pontban foglaltakat a Versenyző a Versenyre történő nevezéssel kifejezetten tudomásul veszi és elfogadja.

