

Infinity Csarnok LAN Counter-Strike: Global Offensive SZABÁLYZAT

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)

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. Egy csapat a rendezvényen csak az előre benevezett minimum 5, maximum 6 fővel játszhat. Egy megkezdett mérkőzésen csak az adott 5 fő játszhat, cserélni a regisztrált, befizetett 6. emberre csak mérkőzések között van lehetőség. Különleges esetekben a szervezők felülbírállhatják ezt a szabályt (pl.: hirtelen rosszul), de minden esetben tájékoztatni kell az érintett csapatokat.

1.2. Játékosok

Minden olyan személy, amely egy Befizetett státuszban levő csapat tagja és már betöltötte a 18. életévet (szülői engedély ellenében 13. életévet) Kitöltött, aláírt engedély hiányában az adott játékos nem vehet részt a rendezvényen. A játékosoknak kötelező kitölteni az adatlapjukat, email és telefonos elérhetőségüket, a zökkenőmentes regisztráció és a lebonyolítás érdekében. A megadott adatokat bizalmasan kezeljük, nem adjuk ki harmadik félnek. A 2016-os WESG kvali botrány óta a verseny tisztaságára különösképp ügyelünk. Minden 2016.10.22 után beszerzett VAC, Faceit, ESL ban a rendezvényről való határozott idejű eltiltást von magával. A kitiltás hosszát a szervező bizottság határozza meg a körülmények ismeretében. Minden eset egyedi elbírálás alá esik. Az aktuális eltiltásokhoz tartozó hivatalos álláspontot a szabályzatok menüpont alatt található táblázat taglalja. A szervezőknek jogukban áll egy kitiltást felfüggeszteni, eltörölni.

1.3. Játékos- Csapatnév megkötések

Bármilyen faji, vallási, nemzeti, nemzetiségi, nemi, politikai hovatartozást és lelkiismereti szabadságot sértő nevek használata szigorúan tilos. Nem engedélyezett a reklám célú, illetve az Infinity Csarnok Lan rendezvénysorozat érdekeit sértő névválasztás. A játékos köteles az egész rendezvényen a nevezésekor leadott, a szervezők által elfogadott nevet használni.

A rendezvény szervezőinek jogában áll a név megváltoztatására kötelezni a csapatokat, játékosokat.

1.4. Játékfiók

A SteamID regisztrálása a játékos saját profiljában kötelező. A versenyre csak is olyan accountot lehet regisztrálni amin semmilyen játék nincs eltiltás alatt. Az accountnak tartalmaznia kell a Counter-Strike: Global Offensive játék egy példányát. Ha egy játékos hiányzó vagy rosszul megadott játékfiókkal játszik, egyéni vagy csapat szintű büntetésre számíthat, amennyiben a fiókon eltiltásokat vélünk felfedezni úgy ez a büntetés súlyosbodhat.

1.5. Az adminok szerepköre

A lebonyolításért felelő személyek – adminisztrátorok – az itt megtalálható irányelvek szerint hozzák meg döntéseiket. A szabályzat csak egy útmutató, a helyszínen meghozott döntések ettől eltérhetnek. A játékosok kötelesek az általuk meghozott írott, vagy szóban elhangzott döntések szerint eljárni, azokat tiszteletben tartani.

Bármilyen kérdés merülne fel a lebonyolítással, vagy az eszközparkkal kapcsolatban, forduljatok hozzájuk bizalommal. A lehetőségekhez mérten megpróbálnak segíteni a felmerülő problémákban. Felhívjuk a figyelmeteket, hogy tilos a tudtuk nélkül a másik csapattal megalkudni pl.: beugró játékos, korábbi kezdés, stb.

1.6. Papírszabály

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.

2. JÁTÉKOS BEÁLLÍTÁSOK

2.1. TUP Gépek

A versenyzéshez a számítógépeket a rendezvény adja, így nektek csak a perifériákról kell gondoskodnotok. A gépek kezeléshez támpontokat a szabályzat menüpontban a tup_segédlet kézikönyvben találtok.

2.2. Driverekek

A használni kívánt perifériákat, és az ezekhez szükséges driverek listáját minden játékos köteles leadni. Minden csapat, amint befizetett státuszba kerül, kapja meg a tájékoztató e-mailt továbbiakról. Csak és kizárólag az ilyen formában előre lejelentett eszközökkel, csak és kizárólag az általunk előre telepített gyári illesztőprogramokkal van lehetősége bizonyítani a játékosoknak. Amennyiben egy eszköz, vagy driver nem lett regisztrálva, úgy a játékos köteles az adott driver nélkül használni az eszközt, vagy egyáltalán nem használni. A gépeken nem lesz lehetőségek telepíteni, vagy a regisztrációs adatbázist elérni, kérünk mindenkit fokozottan figyeljen rá, hogy minden szükséges bővítményt előre küldjön el.

2.3. Játékos beállítások

Mivel a rendezvényen nem használhattok semmilyen külső adathordozót, így a userconfigot is a rendezvény oldalán kihíreztet módon kell eljuttatnotok hozzánk, melyet a belső hálózatról fogtok elérni. Természetesen lehetőségek van a játék menüjéből, illetve konzolosan finom hangolni a beállításokat.

2.4. Egyedi fájlok

Az egyedi fájlok használata nem megengedett. Bármely modell, hang, textura vagy bármi más módosítása, kicserélése szigorúan tiltott. A Counter-Strike Global Offensive\csgo* mappa csak az eredeti telepítést 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).

2.5. Szkriptek

Kizárólag a következő parancsok használata engedélyezett:

- Vásárlást megkönnyítő bindek
- Toggle szkriptek (pl. guggolás/séta gombot nem kell nyomva tartani)
- Demo szkriptek

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

2.6. Grafikai eszközök

A grafikai beállításokra csak a játék menüjében és a videokártya illesztőprogramjában van lehetőség. Bármely egyéb a grafikai beállításokat módosító program használata tiltott a rendezvényen.

2.7. Csalások

Bármely segédprogram, mely előnyhöz juttatja a játékost ellenfeleivel szemben szigorúan tilos. Ide értendő minden (a teljesség igénye nélkül) Wallhack, Aimbot, Aimlock, Triggerbot, Sonar, Szkriptek, Módosított játék fájlok, powerstrip, stb.

Azon játékosok, akik tudnak hasonló csalási kísérletről, kötelességük még időben jelezni azt, esetlegesen bizonyítékot felmutatni. Egyéb esetben nem csak a vétkező felek, ők is eltiltásban részesülnek a rendezvényről. Természetesen a direkt téves vádaskodást is szankcionáljuk.

A rendezvényen tilos a gépekre bármilyen adathordozó eszközt kötni. Ahol ezt észrevesszük azonnali büntetést von maga után, függetlenül attól, hogy az adott eszköz volt e használva vagy nem. Telefonok töltését korlátolt mennyiségben az admin pultnál tudjuk vállalni, viszont az eszközökért nem vállalunk felelősséget.

A rendezvény idejére továbbá tiltva lesznek a Steam Cloud és Workshop szolgáltatásai, így az egyedi gyakorló mapok sem lesznek elérhetőek a verseny ideje alatt. Ezt a tiltást bootcampen, valamint a tétmérkőzések végén feloldjuk.

3. LEBONYOLÍTÁS

3.1. Lebonyolítási felületek

A rendezvényen a legfőbb információkat a belső hálózatunkon találjátok melynek elérése a "www/", ez az alapértelmezett kezdő oldal a böngészőkben. Ide kerülnek fel a szerverek elérhetőségei, a soron következő mérkőzések, az aktuális hírek.

A verseny közvetítésére a toornament.com felületét használjuk, melynek kezelőfelülete szintén be van ágyazva a belső hálózatra.

A verseny lebonyolításához az eBot rendszert használjuk. A játékosokra vonatkozó felület elérése szintén a belső hálózaton lesz feltüntetve.

3.2. Játékszerverek

A játékszerverek elérése a belső hálózaton lesz feltüntetve. A lebonyolítás megkönnyítése végett minden mérkőzéshez kijelölünk egy szervert, kérünk minden játékost a megfelelő szerverre csatlakozzanak fel. Az eBot automatikusan a két mérkőző csapat neveit felhasználva nevezi át a szervert, és jelöli melyik csapat melyik oldalra álljon az oldalválasztás megkezdéséhez.

3.3. TeamSpeak szerver

Minden csapatnak kötelező az általunk biztosított kommunikációs szervert használnia a verseny ideje alatt. A belső TS elérését a "www/" oldalunkon fogjátok megtalálni. A szerverre csatlakozva a játékosoknak lehetőségük van saját szobát létrehozni, jelszóval ellátni.

3.4. Versenypályák

A rendezvényen jelenleg használt pályák a következők:

- Inferno
- Train
- Mirage
- Cobblestone
- Overpass
- Cache
- Nuke

3.5. Csoportkörök

A verseny első szakaszában az összes benevezett csapatot kisebb csoportokra osztjuk. Az így létrejött csoportokon belül a csapatoknak meg kell küzdeniük a rájátszásba való bejutásért. A csoportok kialakításánál figyelembe vesszük az erőviszonyokat, így a dobogóra legesélyesebb csapatokat (kiemelteket) külön csoportokba osztjuk. A csapatok mennyiségétől függően több lebonyolítási módszert alkalmazhatunk, a torna meghirdetésénél ezt mindig előre közöljük.

3.5.1. Pontrendszer

A csoport mérkőzések pontozásos rendszerben zajlanak:

Nyert mérkőzés: 3 pont Döntetlen: 1 pont Veszített mérkőzés: 0 pont

Végleges sorrendet az alábbi kritériumok befolyásolják:

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

A csoportból mindig az előre meghirdetett mennyiségű csapat jut tovább a rájátszásba, a többieknek véget ért a verseny.

3.5.2. Best of One csoportkörök

A Bo1 csoportkörök lényege hogy minden csapat egy pályán mérkőzik meg a csoportja összes többi csapatával. Ez a pálya lehet előre megadott, vagy a vétó rendszer alapján, a helyszínen megválasztott. Az így kijelölt mapon a két csapat a 16. nyert köréig küzd (a mérkőzést nem kell a 30. körig végigjátszani), amennyiben döntetlen alakul ki 15-15 állásnál, a csoportkörökben nincs hosszabbítás, mindkét fél 1-1 pontot kap.

Best of One csoportkörök esetén minden csapatnak [csoport létszám -1] mérkőzést kell lejátszania, ennyit tudunk garantálni minden résztvevő csapatnak.

3.6. Rájátszás

A torna második fázisa, a továbbjutó csapatok itt már minden mérkőzésen a továbbjutásért küzdenek. A mérkőzések lehetnek Bo1, Bo3, vagy akár Bo5 rendszerben is. A továbbjutott csapatok az csoportban elért helyezésüktől függően kerülnek fel az ágakra, ez biztosítja, hogy az azonos csoportból érkező csapatok (amennyiben borulna a papírforma) csak a lehető legkésőbb találkozhatnak a rájátszásban.

3.6.1. Double Elimination

A torna méretétől függően a rájátszás kezdődhet egy szétlövással. Ebben az esetben minden csapat felső ágon kezd. Szétlövés hiányában az alacsonyabb helyen kvalifikált csapatok egyből az alsó ágra kerülnek.

A felső ági mérkőzések általában Best of 3 formátumban zajlanak. Az itt vereséget szenvedő csapatok az alsó ágra esnek, ahol már Best of 1 mérkőzéseken kell megküzdeniük a továbbjutásért. A nagydöntő egyik résztvevője a felsőág abszolút nyertese, kihívója pedig az alsóágról bejutott csapat. A mérkőzés általában egy Best of 5 széria ahol a felsőágról érkezett csapat egy vagy több nyert mérkőzés előnnyel indul.



4. Mérkőzések

4.1 Map választás

Az aktuálisan játszandó pályákat két módszerrel lehet eldönteni. Az első esetben a szervezők által előre megadott pályákon kell lejátszani a mérkőzéseket. Ezt a rendszert a csoportkörökben szoktuk alkalmazni. A második az úgynevezett vétó rendszer, ahol az épp mérkőző csapatok az adminok jelenlétében döntenek el melyik pályán játsszák le a meccset. A vétózáshoz mindkét csapat kapitányának az admin pult előtt kell megjelenni legalább 10 perccel a kiírt kezdés előtt.

Vétó sorrend: - az 1.-es csapat magasabb seedről érkezik a mérkőzésre -

Bo1 esetén: A csapatok addig tiltanak ki pályákat a listából, amíg csak 1 pálya marad, amin a mérkőzést le kell játszani.

1. csapat ban, 2. csapat ban, 1. csapat ban, 2. csapat ban, 1. csapat ban, 2. csapat ban.

Bo3 esetén: A csapatok kitiltanak 1-1 pályát majd kiválasztják melyikeken szeretnének először megmérkőzni.

1. csapat ban, 2. csapat ban és pick, 1. csapat pick, 2. csapat ban, 1. csapat ban.

Döntő Bo5 esetén: A csapatok kitiltják az első pályákat, majd választanak 1-1 mapot, végül kiválasztják, milyen sorrendben szeretnének megmérkőzni.

1. csapat ban, 2. csapat ban, 1. csapat pick 2. csapat pick, 1. csapat ban. Az utolsó 2 bent maradt pálya sorrendjét a 2. csapat határozza meg

4.2. Kezdés

A mérkőzéseket minden csapat köteles a kiírt időpontban elkezdni. Amennyiben nem technikai eredetű probléma miatt lép fel csúszás, a mérkőzés a kiírt időpont után 10 perccel automatikusan elindul, annyi játékkal amennyi a szerveren tartózkodik (későbbi becsatlakozás lehetséges).

Amennyiben egy csapat nem jelenik meg a szerveren a kiírt időpontra, a mérkőzést automatikusan elvesztették.

A mérkőzés a !ready parancs közös beszélgetésbe való beírásával kezdődik el.

4.3. Oldalválasztás

A csapatok egy 0. körben döntenek el melyik oldalon kezdenek. Az úgynevezett 'késkör'-ben köteles minden játékos eldobni a fegyvereket, és egyedül csak testpáncélt vásárolhatnak. Amelyik csapat nyeri a kéréselést, választhat kezdőoldalt.

4.4. Hosszabbítás

Amennyiben az adott mérkőzésen a döntetlen nem tekinthető végeredménynek, a csapatoknak a hosszabbításban kell megküzdeni a győzelemért. A hosszabbítás – Overtime – lehet MR3 illetve MR5 attól függően előzetesen mit adtak meg a szervezők az adott lebonyolításra.

MR3 esetén mindkét oldalon 3-3 kört játszanak a csapatok 1000\$ kezdőpénzzel. Az a csapat nyer, akinek sikerül elhozni a 4. nyert körét a hosszabbításban. Döntetlen esetén további hosszabbítások lépnek életbe ameddig nem dől el a verseny.

MR5 esetén mindkét oldalon 5-5 kört kell lejátszani 16000\$ kezdőösszeg mellett. Az a csapat nyer, akinek sikerül elhozni a 6. nyert körét a hosszabbításban. Döntetlen esetén további hosszabbítások lépnek életbe ameddig nem dől el a verseny.

4.5. Mérkőzés vége

Abban az esetben, ha a mérkőzés megengedi a döntetlent pl.: csoportkörök a mérkőzés addig tart, míg valamelyik csapat eléri a 16. nyert körét, vagy pedig 15-15-ös döntetlennel zárul.

Amennyiben a mérkőzés nem végződik döntetlenre pl.: rájátszás, a mérkőzés addig tart, míg valamelyik csapat eléri a 16. nyert körét, vagy pedig 15-15-nél a hosszabbításban megszerzi a 4. vagy 6. körét.

4.5. Mérkőzés megszakítása

Bizonyíthatóan technikai – kliens vagy szerver oldali – probléma esetén lehetőség van a mérkőzés megszakítására a !pause paranccsal, mely a következő kör elején lép életbe. A folytatáshoz a !unpause parancsot kell használni.

Amennyiben a hiba a kör elején, vagy még az első kapcsolatfelvétel előtt jön létre, az adott kört újra lehet kezdeni. A folyamatot csak az adminok hajthatják végre, amennyiben indokoltnak látják.

4.6. Újraindítás

Amennyiben a csapatok rossz, nem az ebot által kiírt oldalon kezdték el a késkört, a mérkőzést újra kell indítani. A folyamatot csak az adminok közbenjárásával lehet lebonyolítani.

Elhúzódó műszaki probléma esetén, vagy amennyiben a visszatöltésre nincs lehetőség a mérkőzést újra lehet/kell indítani.

4.7. Szüneteltetés

A csapatoknak lehetőségük van pályánként egy darab 5 perces taktikai szünetet kérni a !pause paranccsal. A szüneteltetés a következő kör elején fog elindulni, a folytatáshoz a !unpause parancsot kell használni.

4.8. Tiltott cselekedetek

- Zavaró, indokolatlan, sértő üzenetek all chatben (ide tartoznak a say bindek is) - Indokolatlan szüneteltetés - Szerver elhagyása a mérkőzés alatt - Játékhibák kihasználása, mely jogosulatlan előnyhöz juttatja a játékost/csapatot - Egy körben 4 gránátnál többet, valamint egy adott gránátból a viselhető maximumnál többet vásárolni

4.8.1. 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!

Tilos a rendezvény eszközeit, berendezéseit megrongálni, az asztalokra rácsapni. A nem megfelelő használatból adódó meghibásodások javítási költségét köteles a játékos megtéríteni!

4.8.2 Inzultálás

Minden sértegetés büntetendő. Ez főként a mérkőzés közbeni viselkedést foglalja magába. 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 közbeavatkozni (felmenőkre tett megjegyzések).

4.9 Óvás

A mérkőzés végétől számított 10 percen belül van lehetőség óvni. Ehhez fel kell keresni egy admint es tájékoztatni az óvasról es annak pontos körülményeiről. Továbbá az ügy kivizsgálásához 3.000 Forintot be kell fizetnie az óvast benyújtó félnek a rendezvény számára. Amennyiben az óvas jogos, ezt az összeget maradéktalanul visszakapja a csapat. Azonban ha kiderül, hogy az óvas érvénytelen és főlőslegesen hátráltatták a verseny lebonyolítását, a befizetett összegről a versenybizottság rendelkezik

Egyes esetekben, ha az adminok szabálysértést érzékelnek, szűrőpróba szerűen is eljárhatnak. A mérkőzéseket, szervereket, számítógépeket távolról is figyeljük.

4.10 Megegyezés

Két fél között semmilyen körülmények között nincs lehetőség megegyezésre. A szabályzattól eltérni csak és kizárólag admin engedéllyel lehet, speciális esetekben. Az így kialakult kompromisszumról mindkét csapatot tájékoztatni kell!

5. Büntetések

A szabálysértések elbírálása és a büntetések kiszabása a versenyt igazgató adminok szerepköre. Minden esetet egyedien és saját belátásuk szerint bírálnak el.

A következő táblázat egy iránymutatás a kiszabható büntetések mértékéről:

5.1. Mérkőzés közbeni cselekedetek

Megnevezés	Egy alkalom/játékos	Több alkalom/játékos
Mérkőzés kezdésének hátráltatása	pontlevonás	pontlevonás és/vagy mérkőzés megvonás
Meg nem jelenés	mérkőzés megvonás	pontlevonás és/vagy mérkőzés megvonás
Mérkőzés indokolatlan szüneteltetése	pontlevonás és/vagy mérkőzés megvonás	pontlevonás és/vagy mérkőzés megvonás
Nem regisztrált játékos	pontlevonás és/vagy mérkőzés megvonás	kizárás
Vendégjátékos	pontlevonás és/vagy mérkőzés megvonás	kizárás
Bug kihasználása	pontlevonás és/vagy mérkőzés megvonás	kizárás
Jogtalan óvás	3.000 Ft	óvási jog megvonása
Szerver újracsatlakozás mérkőzés közben	pontlevonás és/vagy mérkőzés megvonás	kizárás
Megengedettnél több gránát vásárlása	pontlevonás és/vagy mérkőzés megvonás	kizárás

5.2. Számítógép, játék beállítások

Megnevezés	Egy alkalom/játékos	Több alkalom/játékos
Illegális config parancs	pontlevonás és/vagy mérkőzés megvonás	kizárás
Illegális játék fájlok	pontlevonás és/vagy mérkőzés megvonás	kizárás
Illegális adathordozók	pontlevonás és/vagy mérkőzés megvonás / kizárás	kizárás
Egyedi driverek	pontlevonás és/vagy mérkőzés megvonás / kizárás	eltiltás
Illegális szkriptek	pontlevonás és/vagy mérkőzés megvonás / kizárás	kizárás
Grafikai módosítások	pontlevonás és/vagy mérkőzés megvonás / kizárás	kizárás
Illegális háttérprogramok	pontlevonás és/vagy mérkőzés megvonás / kizárás	kizárás / eltiltás
Csalások	kizárás és/vagy eltiltás	eltiltás

5.3. Magatartás

Megnevezés	Egy alkalom/játékos	Több alkalom/játékos
Spamelés	pontlevonás és/vagy mérkőzés megvonás	kizárás
Inzultálás	pontlevonás és/vagy mérkőzés megvonás	kizárás
Sportszerűtlen viselkedés	pontlevonás és/vagy mérkőzés megvonás	kizárás
Rongálás	Kár megtérítése és pontlevonás / kizárás	kizárás / eltiltás

Továbbá az általános szabályzat megszegése a versenyre kiható büntetésekkel is járhat, kérünk mindenkit, jól olvassa át a szabályzat menüpontban található dokumentumokat, a szabályzat ismeretének hiánya nem ment fel annak hatálya alól. Részvételével, a nevezés véglegesítésével minden játékos automatikusan elfogadja a fenti szabályokat.

A szabályzat rendezvényről rendezvényre frissülhet, változhat a játék alakulásával. A felmerülő kérdéseitekkel bátran forduljatok a lebonyolításért felelős szervezőkhöz.

Köszönettel,

Erik "Snowmaker" Szabó
erik.szabo@lanseries.hu

1. ALAPSZABÁLYOK	3
1.1. Csapatok	3
1.2. Játékosok	3
1.3. Játékos- Csapatnév megkötések	3
1.4. Játékfiók	4
1.5. Az adminok szerepköre	4
1.6. Papírszabály	4
2. JÁTÉKOS BEÁLLÍTÁSOK	4
2.1. TUP Gépek	5
2.2. Driverek	5
2.3. Játékos beállítások	5
2.4. Egyedi fájlok	5
2.5. Szkriptek	6
2.6. Grafikai eszközök	6
2.7. Csalások	6
3. LEBONYOLÍTÁS	6
3.1. Lebonyolítási felületek	7
3.2. Játékszerverek	7
3.3. TeamSpeak szerver	7
3.4. Versenypályák	7
3.5. Csoportkörök	7
3.5.1. Pontrendszer	8
3.5.2. Best of One csoportkörök	8
3.6. Rájátszás	8
3.6.1. Double Elimination	9
4. Mérkőzések	11
4.1. Map választás	11
4.2. Kezdés	12
4.3. Oldalválasztás	12
4.4. Hosszabbítás	12
4.5. Mérkőzés vége	12
4.5. Mérkőzés megszakítása	12
4.6. Újraindítás	13
4.7. Szüneteltetés	13
4.8. Tiltott cselekedetek	13
4.8.1. Magatartás	13
4.8.2. Inzultálás	13
4.9. Óvás	14
4.10. Megegyezés	14
5. Büntetések	14
5.1. Mérkőzés közbeni cselekedetek	15
5.2. Számítógép, játék beállítások	16
5.3. Magatartás	17