



HUNGARIAN ULTIMATE RULEBOOK

COUNTER-STRIKE 1.6

verzió 1.0

Tartalomjegyzék

1. ALAPSZABÁLYOK.....	3
1.1. Csapatok	3
1.2. Játékosok.....	3
1.3. Versenypályák	3
2. JÁTÉKBEÁLLÍTÁSOK.....	3
2.1. Egyedi fájlok	3
2.2. Játékos modellek.....	3
2.3. Színek	3
2.4. Szkriptek.....	4
2.5. CVAR-ok.....	4
2.6. Színmélység	4
2.7. Grafikai eszközök	5
2.8. GUI	5
2.9. Csalás	5
3. LEBONYOLÍTÁS.....	5
3.1. Csapatok	5
3.2. Mérközések.....	5
3.2.1. Kezdés	5
3.2.2. Oldalváltás	5
3.2.3. Vége	5
3.2.4. Hosszabbítás	6
3.2.5. Megszakítás	6
3.2.6. Szüneteltetés.....	6
3.2.7. Rájátszás	6
3.2.7. Tiltott cselekedetek	6
3.2.8. Pályahibák: Tiltott/engedélyezett helyek	7
3.2.9. Magatartás	8
3.2.10. Óvás	8
3.2.11. Megegyezés	8
3.3. Pontrendszer (csoportkör)	9
3.3.1. Döntő tényezők pontegyezőség esetén	9
3.4. Compo gépek	9
4. BÜNTETÉSEK	9
4.1. Általános	9
4.2. Beállítások.....	9
4.3. Játék.....	9

1. ALAPSZABÁLYOK

Játék:	Counter-Strike 1.6 (Steam)
Típus:	5on5 (5 az 5 ellen)
Köridő:	1 perc 45 másodperc (1.75)
Meccsmód:	MR15 (2x15 kör)
Hosszabbítás:	MR5 \$16.000 (2x5 kör, 16.000 dollár kezdőpénzzel)
Késkör:	Alapértelmezett (Késkör dönt arról, hogy ki-melyik oldalon kezd.)

A következő szabályok a Counter-Strike 1.6 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
- 2) de_dust2
- 3) de_inferno
- 4) de_train
- 5) de_tuscan
- 6) de_mirage (Míg a főadmin másképp nem dönt, csak csoportmeccsek folyamán.)
- 7) de_froge (Míg a főadmin másképp nem dönt, csak csoportmeccsek folyamán.)

2. JÁTÉKBEÁLLÍTÁSOK

2.1. Egyedi fájlok

Az egyedi fájlok használata nem megengedett. Bármely modell, HUD, sprite, hang, textúra vagy bármi más módosítása, kicserélése szigorúan tiltott. A counter-strike\cstrike* mappa csak az eredeti telepítés 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 1.6 modellek, illetve azok „low polygon” változatai használhatók. Minden más modell használata tiltott és szigorú büntetést von maga után. (pl. CZ, HLTV, Glow stb.)

[Ezeket az engedélyezett modelleket megtaláljátok a HUGUI telepítőjében.](#)

2.3. Színek

A játék folyamán a célkereszt és az eredményjelző (scoreboard) mérete és színe bármilyen értékre módosítható, de az eredményjelző áttetszőségét tilos megváltoztatni.

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, turn, mlook, stop-shot, burstfire, jump, duck stb.).

2.5. CVAR-ok

Tilos a következő parancsok értékeinek megváltoztatása:

```
cl_cmdbackup 2
cl_cmdrate 101
cl_corpsestay 240
cl_lc 1
cl_lw 1
cl_movespeedkey 0.52
cl_nosmooth 0
cl_pitchspeed 225
cl_pmanstats 0
cl_showerror 0
cl_showevents 0
cl_smoothtime 0.1
cl_timeout 35
cl_updaterate 101
d_spriteskip 0
ex_interp 0.01
gamma 3
gl_clear 0
gl_monolights 0
gl_overbright 0
gl_picmip 0
gl_polyoffset 0.1 (NVIDIA) / 4 (ATI)
lightgamma 2.5
max_smokepuffs 120
rate 25000
s_a3d 0
s_show 0
texgamma 2.0
```

A +duck (guggolás) beállítása görgőre, illetve a "stopsound" „bindelése” tiltott.

A többi beállítás szabadon változtatható, egészen addig, amíg az az adott játékost jogosulatlan előnyhöz nem juttatja.

Bármilyen nem megfelelő beállítás büntetést vonhat maga után. Ha lehetséges, akkor a szkripteket, és a config fájlokat tartsátok külön mappákban. Büntetés nem csak a "config.cfg" fájlban található parancsok miatt szabható ki, hanem minden, a "cstrike" mappában és almappáiban található fájl tartalma miatt is!

2.6. Színmélység

A játék színmélységét mindig a lehető legmagasabbra kell állítani (32 bit). 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 (pl. RivaTuner) engedélyezettek, egészen addig, amíg azok jogosulatlan előnyhöz nem juttatják felhasználóját. (Pl. Mipmap LOD bias adjustment használata szigorúan tilos.)

2.8. GUI

A LAN előtt minden játékos köteles feltelepíteni a hivatalos, legfrissebb verziójú HUGUI-t. Ez csak tiszta („szűz”) játékokra telepíthető. (Tilos más GUI-ra installálni!) Továbbá minden mérkőzés elindítása előtt köteles minden játékos a hivatalos **gui.cfg** fájlt betölteni (exec icl.cfg) és ezt kizárólag a konzolból vagy a GUI command menüjéből (H) teheti meg (bindelni tilos!).

Az GUI screenshotokat (de_mapneveXXXX.bmp) és konzol logot (condumpXXX.txt) készít. Ezeket, valamint az összes GUI-hoz tartozó fájlt (gui.cfg, commandemnu.cfg, settings.rc, userconfig.cfg, kb_act.lst stb.) szigorúan tilos eltávolítani vagy módosítani. Aki ezt a szabályt megszegi, azt azonnal kizárhatják a versenyről. (Kivétel: a player.cfg, ahova bármikor szabadon hozzáadhatók egyedi, szabályokat nem sértő parancsok.)

A verseny folyamán semmilyen más betölthető fájlt (cfg, rc stb.) nem tartalmazhat a játékos cstrike mappája (és almappái)!

[A GUI letölthető a saját weboldaláról, a hugui.xzn.hu-ról.](#)

2.9. Csalás

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

3. LEBONYOLÍTÁS

3.1. 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 lejátszani. Csak két mérkőzés között van lehetőség cseréire. (Természetesen csak a benevezett és befizetett hatodik játékost lehet becserélni, mással nem játszhat a csapat.)

3.2. Mérkőzések

3.2.1. Kezdés

Minden meccset a kijelölt időpontban kell elkezdeni. 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.)

3.2.2. Oldalváltás

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.

3.2.3. 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!

3.2.4. Hosszabbítás

A rájátszásban döntetlen esetén MR5-ös hosszabbítás következik \$16.000 kezdőpénzzel és mindkét fél ugyanazon az oldalon kezd, ahol befejezte az előző félidőt. Ha a hosszabbítás során is döntetlen alakul ki, a továbbiak folyamán 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 hosszabbításban). Pl.: 15:15 > 20:20 > 24:22.

3.2.5. 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, \$5.000 kezdőpénzzel folytatódhat a játék.

3.2.6. 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. Ha ezen az időn belül nem sikerül megoldani a problémát, a csapat 4 játékosal is folytathatja a mérkőzést újabb 10 percen keresztül. Ha nincs meg a minimális létszám (4), vagy túllépték az újabb 10 percet, a csapat automatikusan elveszíti az adott mérkőzést (0-1).

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

3.2.7. Rájátszás

Best-of-one: a pálya kiválasztása vétó rendszerben zajlik: a két csapat felváltva „kivétózza” azokat a pályákat, amelyeken nem akarnak játszani. Az öt versenypálya közül a 2-2 vétó után az utolsó, ötödik pályán lesz a mérkőzés megtartva.

(Ha nincs elég idő, a szervezőknek joguk van előre kiírni a mérkőzések pályáit.)

Best-of-three:

0) Egy admin pénzfeldobással eldönti, hogy ki lesz a Csapat1 és Csapat2.

1) Csapat1 kiválaszt egy pályát, amelyiken nem szeretne játszani (vétó),

2) Csapat2 kiválaszt egy pályát, amelyiken nem szeretne játszani (vétó),

3) Csapat1 kiválasztja az első pályát,

4) Csapat2 kiválasztja a második pályát,

5) a kimaradt pálya lesz a harmadik pálya, ha szükség lesz rá.

- Minden pályán késkör 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.

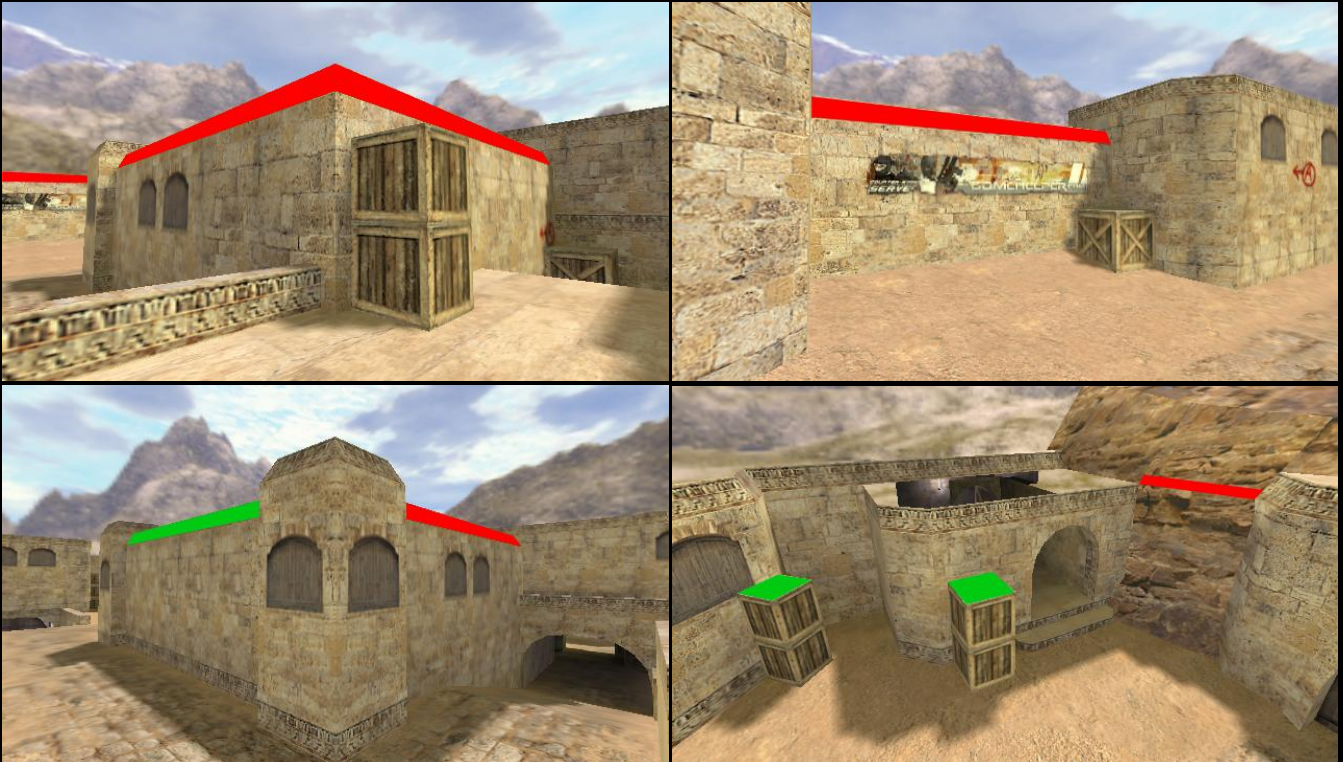
3.2.7. Tiltott cselekedetek

- zavaró és/vagy sértő üzenetek (in-game say)
- 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. flashbug)
- taktikai pajzs használata
- bomba élesítése csipogó hang nélkül (silent plant)
- bomba élesítése olyan helyen, ahol egyedül nem lehet hatástalanítani
- bomba hatástalanítása hang nélkül (silent defuse)
- bomba hatástalanítása falon/tárgyon keresztül (a fénynek látszódnia kell, ami a kezelő felület!)
- egy körben 4 gránátnál többet vásárolni: 2 flash, 1 HE, 1 smoke
- tetőkön, falakon, padlókon átmenni
- olyan mozdulatok (pl. ugrálás), amelyek segítségével eltüntethetőek a textúrák (pl. de_nuke legfelső tető, de_dust2 CPL hely)
- gránátok átdobása a falak alatt

- falakban vagy a levegőben való tartózkodás
- láthatatlan sarkokon való tartózkodás
- a hibás/rosszul illesztett pályatextúrák egyes élein keresztül történő szándékos átnézés
- dobozok/falak alatti réseken való szándékos átnézés

Továbbá a fent említett esetekben csak és kizárólag akkor lehet óvást benyújtani, ha az adott fél pontosan meg tudja mondani, hogy a mérkőzés melyik felében és hányadik körében történt a szabálysértés, és/vagy megfelelő screenshottal tudnak szolgálni, vagy egy admin éppen jelen volt az incidens folyamán. Ezen feltételek hiányában az óvás automatikusan elutasításra kerül. Szándékos megtévesztés, hamis bizonyíték vagy többszöri jogtalan óvás esetén pedig büntetés is kiszabható az óvást benyújtó fél számára.

3.2.8. Pályahibák: **Tiltott/engedélyezett helyek** de_dust2...



Az első képen látható „CPL” peremen tartózkodni TILOS!

de_inferno...



de_train...





3.2.9. Magatartás

Minden játékost megkérünk arra, hogy emberséges viselkedést tanúsítson más versenyzőkkel és az adminokkal szemben. Úgy kezelj 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.

3.2.9.1. 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.

3.2.9.2. 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.

3.2.10. 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 főlegesen 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.

3.2.11. Megegyezés

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

3.3. Pontrendszer (csoportkör)

- győzelem: 3 pont
- döntetlen: 1 pont
- vereség: 0 pont

3.3.1. Döntő tényezők pontegyezőség esetén

- 1) Egymás ellen elért eredmény
- 2) Összesített körarány (Nyert körök száma – Veszített körök száma)
- 3) Egymás közti körarány (Nyert körök száma – Veszített körök száma)
- 4) Döntő mérkőzés(ek) (MR3-10.000 tie-breaker)
- 5) Pénzfeldobás (Ha a 4. pontra nincs elég idő)

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.

4. BÜNTETÉSEK

Megnevezés	Egy alkalom/játékos	Több alkalom/játékos
4.1. Általános		
Meg nem jelenés	default loss	default loss, -10% díjazás
Mérkőzés megszakítása	default loss	default loss
Nem regisztrált játékos	default loss	kizárás
Vendégjátékos (más csapat játékos)	default loss	kizárás
Jogtalan óvás	3.000 forint	óvási jog megvonása
4.2. Beállítások		
Illegális config parancs	-3 kör	default loss
Tiltott script	-2-6 kör	default loss
16 bit	-3 kör	default loss
Egyedi fájlok	-3 kör	default loss
4.3. Játék		
Bug kihasználása	-2-6 kör	default loss
Inzultálás	-2-6 kör	default loss/kizárás
Spamelés	-2-3 kör	default loss
Sportszerűtlen viselkedés	-2-6 kör	default loss/kizárás

Készítette: Németh „BANCi” Zalán
BANCi Studio © 2011
zalan.nemeth@gmail.com
www.hugui.xzn.hu