

HELLION E-SPORT SEARCH & DESTROY JÁTÉKSPECIFIKÁCIÓS SZABÁLYZAT

Hatályos: 2026. július 24-től Verzió: 1.0

A Hellion E-sport fenntartja a jogot a jelen szabályzat módosítására. A módosítások hatálybalépéséről a résztvevőket a hivatalos kommunikációs csatornákon tájékoztatja.

1. Általános szabályok és technikai feltételek

- **Platform korlátozás:** Kizárólag mobiltelefon és tablet engedélyezett (Android/IOS)
Emulátorok (pl PC-n BlueStacks) használata szigorúan tilos.
- **Külső kiegészítők:** Külső fizikai ravaszok (triggers) engedélyezettek, de a bluetooth kontrollerek vagy billentyűzetek azonnali kizárást vonnak maguk után.
- **Fiók követelmények:** Csak eredeti, minimum 30-as szintű fiókkal lehet nevezni (ez kiszűri a frissen regisztrált csaló "smurf" fiókokat).

2. Etikai kódex és Fair play szabályok

- A verseny célja a kulturált szórakozás és a közösségépítés. A sportszerűtlen viselkedést zero toleranciával kezeljük.
- **Toxic viselkedés:** Tilos a rasszista, homofób, gyalázkodó vagy vulgáris megnyilvánulás a játékbeli chaten, a lobbyban, a Discord szerveren, a közvetítés alatt illetve a HELLION E-SPORT minden hivatalos platformján és felületén.
- **Játékbeli tisztelet:** A halott ellenfél testén való guggolás (Teabagging), a hullák szándékos lövése (Shooting bodies) és a meccs utáni privát zaklatás sportszerűtlennek minősül.
- **Stream Snipe:** Élő mérkőzések alatt a játékban lévő játékosok nem nézhetik a streamet előnyszerzés illetve pozíció megszerzés céljából.
- **Csalás és Glitch:** Bármilyen külső csalószoftver (Aimbot, Wallhack, VPN a ping manipulálására), vagy a játék textúrahibáinak szándékos kihasználása szigorúan tilos, kizárást von maga után.

3. Versenylebonyolítás

3.1 Verseny lebonyolítási formátuma (Csoportkör és Kiesés)

- **Első szakasz (csoportkör):**
 - A jelentkező csapatokat a szervezők sorsolják különálló csoportokba. (Regisztrált csapatszámától függően 2-4 csoportba)

- A csoportokon belül minden csapat játszik mindenki ellen, ahol pontozási rendszer dönt a csoport végleges sorrendjéről. (pontozási rendszert lásd 3.2-es bekezdés)
- A csoportmérkőzések után minden csoportból a legtöbb pontot elérő (2 csoport esetén első 4 csapat, 4 csoport esetén első 2 csapat) jut tovább a következő szakaszba. Azonos pontszám esetén az egymás elleni eredmény dönt.
- **Második szakasz (Egyenes Kiesés):**
 - A továbbjutó 8 csapat egy egyenes kieséses ágrajzra kerül.
 - Ebben a szakaszban a vesztes csapatok azonnal kiesnek a versenyből, a győztesek pedig továbbjutnak a negyeddöntőbe, elődöntőbe, majd a döntőbe.
- **Bronzmeccs:**
 - Az elődöntőben alulmaradt 2 csapat külön mérkőzést játszik a 3. helyért.

3.2 Csoportkörös pontozási rendszer:

- **Meccspontok:** A csoportmérkőzések során a lejátszott párharcok után az alábbiak szerint járnak a pontok:
 - **Győzelem (2-0 vagy 2-1):** 20 pont a győztes csapatnak.(Körönként 10 pont)
 - **Vereség (0-2):** 0 pont a vesztes csapatnak.
 - **Vereség (1-2):** 10 pont a vesztes csapatnak. (A Fairplay érdekében a nyertes kör után ugyan úgy jár 10 pont)
- **Holtverseny (Azonos pontszám) eldöntése:** Amennyiben a csoportkörök végén 2 vagy több csapat azonos pontszámmal áll, a továbbjutást az alábbi szabályok döntik el, szigorúan ebben a sorrendben:
 - **Egymás elleni eredmény:** A holtversenyben lévő csapatok egymás elleni mérkőzésének győztese végez előrébb.
 - **Pálya-arány:** A csoportkörben megnyert és elveszített pályák különbsége.
 - **Kör-aránya:** A mérkőzéseken az összesített megnyert és elveszített körök különbsége.
 - **Szétlövés:** Ha a fentiek alapján is teljesen egyenlők a csapatok, egyetlen mindent eldöntő BO1(best of 1) mérkőzést játszanak egy kisorolt mapon.

3.3 Mérkőzések menete és Lobby nyitás

- **Bejelentkezés:** A kiírt hivatalos meccsidőpont előtt 30 perccel a szervező megjelöli a csapatkapitányt/csapatképviselőt az erre kialakított Discord csatornán amire kötelesek jelezniük a jelenlétük és hogy készen állnak a mérkőzésre.
- **Privát lobby létrehozása:** A kiírt hivatalos meccsidőpont előtt 15 perccel egy szervező nyitja a Privát lobby-t aminek a linkjét az erre kijelölt Discord csatornán tesz közzé és jelöli meg az aktuális csapatkapitányokat/csapatképviselőket.
- **Megjelenés/Lobbyban tartózkodható személyek**
 - A Privát Lobby-ban kizárólag az adott napon kiírt mérkőzést játszó egy-egy csapat 5 fős játékosai illetve a szervezők tartózkodhatnak.

- Megjelenés a kiírt időpont előtt 5-10 perccel.(hogy a szervezők ellenőrizhessék a regisztrált játékosokat)
- Késésre csak abban az esetben van lehetőség ha ezt jelzik a szervezők felé. Minden más esetben a következő pontban leírtak az irányadók. (Lásd: Pontosság és Újraindítás pontban)

3.4 Search & Destroy meccs beállítások

Minden mérkőzés Privát Lobby-ban zajlik amit a versenyszervezők hoznak létre, az alábbi hivatalos beállításokkal:

- **Formátum:** Search and Destroy 5v5 elleni küzdelem
- **Győzelmi feltétel:** BO3 (két nyert meccsig tart a párharc)
- **Kör- és Időlimit:** Egy-egy mérkőzés 6 győztes körig tart. A körök időlimitje 120 másodperc, a csapatok pedig 5 lejátszott kör után automatikusan térfelet cserélnek.
- **Hivatalos pályák:** Standoff, Crash,Tunisia, Firing Range, Raid, Takeoff, Summit, Terminal, Coastal, Hackney yard

3.5 Térképek sorsolása és kiválasztása (Map veto):

- **A sorsolás alapja:** Minden mérkőzésre a szervezők 5 pályát sorsolnak a hivatalos listáról. A csapatok ebből az 5 pályából választják ki a meccs térképeit az alábbiak szerint.
- **A kitiltás (BAN) menete:**
 - Az első csapat (Team 1) letilt egy pályát a kisorsolt 5 pályából.
 - A második csapat (Team 2) letilt egy pályát a maradék 4 pályából.
 - Ezzel a kitiltási szakasz lezárul, a meccsre 3 pálya marad versenyben.
- **Az 1. pálya kiválasztása:**
 - A megmaradt 3 pályából az első csapat (Team 1) kiválasztja az 1. pályát.
 - Erre a pályára a második csapat (Team 2) választhatja meg a kezdő térfelet (Támadó vagy Védő).
- **A 2. pálya kiválasztása:**
 - A megmaradt 2 pályából a második csapat (Team 2) választja ki a 2. pályát.
 - Erre a pályára az első csapat (Team 1) választhatja meg a kezdő térfelet.
- **A 3. (Döntő) pálya és térfélválasztás:**
 - Az utolsó megmaradt pálya lesz a 3. döntő pálya (amennyiben 1-1-es döntetlen alakul ki az első két meccs után).
 - Erre a döntő pályára a kezdő térfelet az a csapat választhatja meg, amelyik az első két pályán összesítve a legtöbb győztes kört érte el.

3.6 Tiltott fegyverek és fegyverkiegészítők:

- **Csapatonként használható fegyverek:**
 - 1 Shotgun
 - 1 LMG
 - 2 Sniper (Marksman is ide tartozik)
 - A földről felvett fegyver engedélyezett.
- **Tiltott fegyverek és kiegészítők:**
 - **Tiltott Kiegészítők/Attachmentek:**
 - Akimbo perk
 - Thermite ammo
 - Dragon's Breath ammo
 - Explosive ammo
 - Incendiary ammo
 - Omega-1 ammo
 - Slug ammo (Shotgun)
 - Underbarrel luncher
 - Infinite ammo (RPD)
 - Underbarrel Stun gun (Pharo)
 - Thunder rounds (HS0405)
- **Tiltott Elsődleges fegyverek:**
 - Tiltott R9-0 (semmilyen felszereléssel nem használható)
 - Argus (semmilyen felszereléssel nem használható)
- **Tiltott Másodlagos fegyverek :**
 - Tiltott Luncher típusú fegyverek (FHJ-18, Trumper, SMRS, D13-SECTOR)
 - Shorty
- **Tiltott Perk-ek:**
 - Akimbo perk
 - Martyrdom perk
 - Restock perk
 - Presistence perk
 - Sharpnel perk

- **Scorestreak-ek korlátozása:**
 - Kizárólag UAV, Shock RC , Hunter killer dron használata engedélyezett.
 - Minden más Scorestreak Tilos.
- **Tiltott Wildcard-ok :**
 - **Overkill használata Tilos.**
- **Tiltott Halálos(Lethal) és taktikai(Tactical) felszerelések :**
 - C4
 - Molotov koktél
 - Heartbeat Sensor
 - Sticky Grenade
 - Thermite
 - Cluster Grenade
 - Trip Sensor
 - Flash Drone
 - Gas Grenade

4. Óvások, Késések és Büntetések

4.1 Óvások és Bizonyítás:

- **Óvások benyújtása:** Ha egy csapat úgy észleli, hogy az ellenfél megszegte a szabályzatot (pl. tiltott fegyvert-, perket-, Scorestreaket használt , megszegte az etikai kódexet, vagy csalt), a Csapatkapitány óvást nyújthat be az adminoknál a Discord felületén.
- **Bizonyítási kötelezettség:** Az óvást kizárólag egyértelmű vizuális bizonyítékkal képernyőképpel vagy videós felvétellel alátámasztva fogadja el a szervező. Bemondásra vagy vádaskodásra alapozva nincs vizsgálat.
- **Időkorlát:** Óvást benyújtani legkésőbb az adott mérkőzés befejezését követő 24 órán belül lehet. Ezen időn túl érkező panaszokat a szervezők automatikusan elutasítják.
- **Döntéshozatal:** Vitás helyzetekben a Versenyszervező döntése végleges és nem megfellebbezhető. Az adminisztrátorok zaklatása vagy a döntés nyilvános vitatása kizárást vonhat maga után.(Ha szembe megy az Általános vagy Etikai szabállyal)

4.2 Késések és Létszámproblémák:

- **Maximum várakozási idő:** A hivatalosan kiírt meccsidőpont után a csapatoknak maximum 10 perc várakozási idő jár.
- **Automatikus vereség késés miatt:** Ha egy csapata 10 perc letelte után sem jelenik meg teljes (5 fős) létszámban, a mérkőzést játék nélkül elveszíti.
- **Cserék használata:** Mérkőzés közben cserélni csak a pályák között szabad. A meccs alatt kizárólag a regisztrált játékosok léphetnek be. Erre egy-egy pálya közt a szervező biztosít 3 percet.

4.3 Technikai hibák és Szétkapcsolás

- **Újraindítás:** Ha egy játékos hálózati hiba (crash/disconnect) miatt lekapcsolódik illetve nem csatlakozik be a mérkőzéshez úgy újraindítjuk a mérkőzést, ehhez a többi csapattársnak ki kell lépnie a lobby-ba. Erre 2szer van lehetőség. (Ha az első újraindítás után nem javul a 2. újraindítás előtt lehetőség van azt a játékost lecserélni)
- **Folytatás:** Ha nem lép ki az a csapat ahol kevesebben vannak a visszaszámlálás előtt úgy kötelesek emberhátrányban folytatni az adott pályát. A kiesett játékos vagy a helyébe lépő cserejátékos a következő pályán visszatérhet.

4.4 Szabálysértések és Büntetési tételek:

Az alábbi tiltások megszegése esetén az adminisztrátorok/szervezők mérlegelés nélkül az alábbi szankciókat alkalmazzák:

- **Tiltott felszerelés használata (Fegyver, perk, Scorestreak):**
 - *Büntetés:*
 - Azonnali körvesztés a vétkes csapat terhére. Ha a tiltott eszközzel nyertek kört a győzelmet törlik, az ellenfél kapja a pontot.
- **Toxic vagy sportszerűtlen viselkedés(Etikai kódex megsértése):**
 - *Büntetés:*
 - Első alkalommal hivatalos figyelmeztetés.
 - Második alkalommal a mérkőzés elvesztése, Toxicus magatartást tanúsító játékos tiltása(a tiltás mértékéről a szervezők döntenek ami lehet 1 mérkőzés illetve végleges tiltás is annak függvényében milyen súlyos esetről van szó)
 - Súlyos esetben a teljes csapat azonnali kizárása a versenyből.
- **Bizonyított csalás (Wallhack, Aimbot, bármilyen külső szoftver használata vagy Glitch kihasználása):**
 - *Büntetés:*
 - A teljes csapat azonnali és végleges kizárása a jelenlegi versenyből, eredményeik törlése valamint kitiltás a jövőbeli összes versenyről.
 - **Glitch-nek minősülő hibák:**
 - **Textúrán kívüli helyek:** Tilos minden olyan pontra felmászni, beugrani vagy átcsúszni amely a pálya normális láthatatlan falaival elzárt területen kívül esik (pl. épületek belseje, ahová alaptól nem vezet ajtó, vagy a pálya alatti üresség).
 - **Láthatatlan és sebezhetetlen helyek:** Szigorúan tilos olyan falakba, dobozokba vagy tereptárgyakba "beolvadni", ahol a játékos az ellenfél számára láthatatlan vagy lelőhetetlen marad, de ő maga ki tud lőni onnan.
 - **Pixel sétálás:** Tilos a pályákon olyan mikroszkopikus, láthatatlan textúra széleken megállni vagy sétálni a levegőben amelyeket a fejlesztők nem szántak járható felületnek (pl. lámpavasak teteje, ablakkeretek legfelső láthatatlan éle).

5. Regisztrációs feltételek és a Nevezés menete:

5.1 Kötelező klántagság:

- Ez a verseny szigorúan klánhoz kötött. A versenyen olyan csapatok regisztrálhatnak és indulhatnak akik ugyanannak a klánnak a tagjai.
- Egy klánból több csapat is regisztrálhat a versenyre (pl. *Klánnév Alfa*, *Klánnév Béta*), viszont a csapatok tagjai közt nem lehet átfedés.
- A szervezők, adminisztrátorok a meccsek előtt ellenőrzik a játékosok profilját. Ha egy játékosról kiderül hogy nem tagja a leadott klánnak úgy nem játszhat a mérkőzésen sem.

5.2 A csapatok létszáma:

- Minden csapat kötelezően 5 kezdőjátékosból áll.
- Minden csapatnak lehetősége van további 5 cserejátékos leadására.(Így összesen 10 fő regisztrálható)
- Cserejátékost nem kötelező nevezni, de ajánlott.
- Regisztráció lezárását követően nincs lehetőség új játékost nevezni.(felelősségteljes csapatválasztás a vezetőkön múlik)

5.3 Regisztráció menete és a platformok:

- **5.3.1 Platformok kötelezettségei:**
 - **Weboldal:** Csapatkapitányok és játékosok részére egyaránt KÖTELEZŐ a regisztráció. (Szükséges a versenyben való részvételhez, illetve itt fognak megjelenni a játékosok verseny alatti egyéni statisztikái.)
 - **Discord:**
 - Csapatkapitányoknak: A Discord szerverhez való csatlakozás KÖTELEZŐ, mert a Privát lobby linkjeiről, a menetrendről, a meccsértékekről kizárólag ott kapnak tájékoztatást.
 - Játékosoknak: A discord csatlakozás nem kötelező, de az azonnali infók miatt erősen ajánlott.
 - **Facebook oldal és TikTok fiók:** Követés **nem kötelező** viszont ajánlott, ha a játékosok és a nézők követni akarják a közvetítéseket, összefoglalókat és eredményeket.
- **Regisztráció menete:**

- **1. Lépés- Csapatregisztráció:**

A csapatkapitány köteles csatlakozni a hivatalos Discord szerverre, ott felvenni a Team Leader rangot.

- Ezután megnyílik a verseny kategóriája ahol a Regisztráció csatornában talál egy linket a weboldalra.
- A weboldalon sikeres regisztrálás után e-mail üzenetben értesítünk.
- Visszaigazoló email után bejelentkezel az oldalra és a felugró chaten elküldöd a csapatregisztrációhoz szükséges adatokat a minta alapján.(Mintát megtalálod a Discord szerveren a regisztráció csatornában rögzített üzenetként).

- **2. Lépés- Egyéni regisztráció Weboldalon:**

- A csapatba leadott összes játékosnak (kivéve a csapatkapitány mivel ő már megtette) külön-külön regisztrálnia kell a verseny hivatalos weboldalon, létrehozva a saját játékosprofiljuk. (Azért van rá szükség mert minden játékosprofil tartalmazni fogja az adott játékos egyéni statisztikáit)
- **3. Lépés- Ellenőrzés és Jóváhagyás:**
 - Az adminisztrátorok összevetik a Weboldal chat-ben leadott listát a weboldalon regisztrált profilokkal. Amennyiben a listán szereplő összes csapattag sikeresen regisztrált a weboldalon is, a jelentkezést elfogadjuk és a csapat bekerül Discordon a jóváhagyott-csapatok csatornájára.