



DIGITAL WARRIORS 2025
World of Tanks
Leopard Mission IV
PROFI KATEGÓRIA
Játékspecifikus szabályzat

Érvényes: 2025.04.06.-től
Utoljára frissítve: 2025.04.09.

1. Vonatkozó alapszabályok

A DIGITAL WARRIORS 2025 - World of Tanks - Leopard Mission IV (továbbiakban: verseny, kupa) állomásaira az ebben a dokumentumban foglalt játékspecifikus szabályzaton felül a HUNESZ (Magyar E-sport Szövetség) általános szabályzatai érvényesek. Ezen dokumentumok:

- A Magyar E-sport Szövetség Versenyszabályzata
- A Magyar E-sport Szövetség Fegyelmi szabályzata
- A Magyar E-sport Szövetség Etika Kódexe
- A Magyar E-sport Szövetség Etikai és gyermekvédelmi szabályzata

Ezen dokumentumok elérhetőek a <https://hunesz.hu> oldalon.

1.1. Életkor

Az verseny különböző szakaszain csak 14 évnél idősebbek vehetnek részt. A 14 és 18 év közötti játékosoknak kötelező legkésőbb a kupa kezdetéig [szülői beleegyezést](mailto:verseny@hunesz.hu) e-mailes (verseny@hunesz.hu) úton eljuttatni a szervezők felé. A kitöltendő dokumentumok a HUNESZ hivatalos oldalán letölthetőek.

1.2. Nemzetiségi szabályok

A versenyre csak magyar állampolgárok, vagy a magyar nyelvet anyanyelvi szinten beszélő személyek regisztrálhatnak. Magyar állampolgárnak számít, minden olyan személy, aki azt a hatályos magyar jogszabályoknak megfelelő dokumentumokkal igazolni tudja. Kettős állampolgárság esetén a részvétel szintén engedélyezett, amennyiben az a megfelelő dokumentumokkal igazolva van.

1.3. Tartózkodási hely

A verseny pillanatában minden játékosnak az európai kontinens területén szükséges tartózkodnia. A részvétel - nemzetiségtől függetlenül - ezen területeken kívülről nem engedélyezett.

1.4. Azonosítás

Amennyiben a versenybírók úgy döntenek, a játékosoknak a szükséges dokumentumokkal (személyi igazolvány, lakcímkártya stb.) a verseny egésze alatt tudni kell magukat igazolni. Az igazolás megtagadása azonnali kizárást von maga után.

1.5. Játékiók

A verseny egésze alatt, egy játékos kizárólag egy játékiókkal versenyezhet. Ezen belül fióknév változtatása csak speciális esetben, előzetes engedélykéréssel lehetséges.

1.6. Hibás regisztráció esetén

A jelentkező tudomásul veszi, hogy amennyiben nem valós, vagy hiányos adatot ad meg a jelentkezés során, a versenybírók jogosultak a versenyző regisztrációját előzetes értesítés nélkül törölni.

1.7. Kommunikáció

A verseny alatt különböző félhivatalos/hivatalos csatornákat különböztetünk meg.

- **E-mail:** Az elsődleges hivatalos kommunikációs forma a verseny egésze alatt az email-es forma. Minden kiemelten fontos és végleges információt ezen csatornán keresztül közöl a szervezőség. Használt cím: verseny@hunesz.hu
- **HUNESZ Intercom Discord:** Elsődlegesen a nyílt selejtezők alatt használatos játékos és versenybíró közötti direkt segítségnyújtás céljából, illetve a döntő koordinációja végett használatos azoknak akik továbbjutnak. Elérhető: <http://discord.gg/N4YSHEJ4Tm>

1.8. Regisztrációs folyamat

A regisztrációs folyamat a következő lépésekből áll:

- 1. lépés: Regisztráció a versenyplatformon a konkrét kupára
 - [Profi kategória 1. selejtező](#)
 - [Profi kategória 2. selejtező](#)
- 2. lépés: Csatlakozás a [HUNESZ Intercom Discord](#) szerverre.

1.9. Eltiltások

A verseny különböző szakaszain nem vehet részt olyan játékos, aki a játékiadó által kapott bármilyen típusú sportszerűtlen cselekedetért, játékbeli csalásért, account sharing-ért eltiltását tölti. A játékiadó által kiosztott eltiltások/bannok/profíltörölések felülírják a versenyszabályzatot és akkor is vonatkoznak a játékosra, ha azt nem a Digital Warriors-hoz köthető esemény végett kapta.

Továbbiakban a versenyre érvényesek a Magyar E-sport Szövetség Fegyelmi Bizottsága által alkalmazott eltiltások, mely határozatokat a hunesz.hu -n lehet megtalálni. Az aktuálisan aktív eltiltások a következők:

- [FH/001/2025 ügyszámú határozat](#)

Továbbá az a játékos aki a profi kategória alapszakaszába regisztrált játékos (kezdőjátékosként, vagy csere játékosként), nem vehet részt más egyéb kategóriák versenyén.

2. Verseny lebonyolítása

A Digital Warriors 2025-ös tavaszi szezonjának annak profi kategóriájára vonatkozó lebonyolítása a következő:

A *Profi kategória* a megszokott 5v5 rendszerben fog megvalósulni, azonban a 2024-es évhez nagy különbség, hogy az online selejtezők után Magyarország aktuálisan TOP8 csapata, egy ligarendszerű bajnokságon vehet részt ahonnan megadatik a lehetőség a helyszíni döntőre való továbbjutáshoz. A nevezett csapatok online selejtezőkön csapnak össze, 5v5 Támadás/Védés (2 bázisos) formátumban.

2.1. A verseny szakaszai és ütemezése

2.1.1. Nyílt selejtezők

A nevezett csapatok az online selejtezőkön a nevezett csapatok számától függően beosztott csoportkörös (maximum 6 csapatos csoportok kialakításával), majd egyenes kieséses mérkőzéseket (ahova minden csoport TOP2 csapata jut tovább) játszanak. A csoportmérkőzések Bo3, míg az egyenes ági (rájátszás) mérkőzések Bo5 formátumban kerülnek lejátszásra. A selejtezők TOP3 csapatai (tehát összesen 6) csapat jutnak tovább az alapszakaszba, ahol csatlakozik hozzájuk további 2, az előző versenyen elért eredményük alapján meghívott csapat.

2.1.1.1. Időpont

- Selejtező #1: 2025. április 12. - 14:00
- Selejtező #2: 2025. április 13. - 14:00

2.1.1.2. Csoportkör pontozása

Csoportmérkőzések során a győzelem 4, a tiebreaker győzelem 3, a tiebreaker vereség 1, míg a vereség 0 pontot ér. Csoportkörben pontegyenlőség esetén az alábbi kritériumok határozzák meg a helyezettek végső sorrendjét:

1. Egymás elleni eredmény
2. Több nyertes csata a döntetlenre álló csapatok között (mini tabella)
3. Több nyertes csata a teljes csoportra vonatkoztatva
4. Több kiosztott sebzés a döntetlenre álló csapatok között.

2.1.1.3. Sorsolás

A csoportok kialakítása a Wargaming által, a csapatok erőszintjét figyelembevéve fog megtörténni, biztosítva az egyenlő erősségű csoportok kialakulásának lehetőségét. A csoportkörön belül a párosítások sorsolás útján (véletlenszerűen) kerülnek kialakításra. A nyílt selejtezők rájátszásában a következő logikák alapján kerül kialakításra az ágrajz:

- Két csoport esetén:
 - A csoport 1. helyezettje vs. B csoport 2. helyezettje
 - B csoport 1. helyezettje vs. A csoport 2. helyezettje
- Négy csoport esetén a következők szerint alakul a kiemelés:
 - A csoport 1. helyezettje vs. B csoport 2. helyezettje
 - C csoport 1. helyezettje vs. D csoport 2. helyezettje
 - B csoport 1. helyezettje vs. A csoport 2. helyezettje
 - D csoport 1. helyezettje vs. C csoport 2. helyezettje

Több csoport esetén a két, illetve négycsoportos seedelés logikája alapján történik a kiemelés. Amennyiben a továbbjutó csapatok száma nem igazodik az ágrajzhoz, az általános besorolási logika szerint érintett csapatok kiemelésre kerülnek, ezáltal a következő körben kezdenek. Több csoport esetén a különböző csoportok mérkőzései időbeli eltéréssel kezdődnek.

2.1.2. Alapszakasz

2.1.2.1. Időpont

DW 2025 – TAVASZ - PROFI ALAPSZAKASZ					
Dátum	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Közvetített?

1. MÉRKŐZÉS NAP					
2025.04.21.	18:30:00	0:45:00	19:15:00	Bo5	Igen
2025.04.21.	19:15:00	0:45:00	20:00:00	Bo5	Igen
2025.04.21.	20:00:00	0:45:00	20:45:00	Bo5	Igen
2025.04.21.	20:45:00	0:45:00	21:30:00	Bo5	Igen
2. MÉRKŐZÉS NAP					
2025.04.23.	18:30:00	0:45:00	19:15:00	Bo5	Igen
2025.04.23.	19:15:00	0:45:00	20:00:00	Bo5	Igen
2025.04.23.	20:00:00	0:45:00	20:45:00	Bo5	Igen
2025.04.23.	20:45:00	0:45:00	21:30:00	Bo5	Igen
3. MÉRKŐZÉS NAP					
2025.04.28.	18:30:00	0:45:00	19:15:00	Bo5	Igen
2025.04.28.	19:15:00	0:45:00	20:00:00	Bo5	Igen
2025.04.28.	20:00:00	0:45:00	20:45:00	Bo5	Igen
2025.04.28.	20:45:00	0:45:00	21:30:00	Bo5	Igen
4. MÉRKŐZÉS NAP					
2025.04.30.	18:30:00	0:45:00	19:15:00	Bo5	Igen
2025.04.30.	19:15:00	0:45:00	20:00:00	Bo5	Igen

2025.04.30.	20:00:00	0:45:00	20:45:00	Bo5	Igen
2025.04.30.	20:45:00	0:45:00	21:30:00	Bo5	Igen
5. MÉRKŐZÉS NAP					
2025.05.05.	18:30:00	0:45:00	19:15:00	Bo5	Igen
2025.05.05.	19:15:00	0:45:00	20:00:00	Bo5	Igen
2025.05.05.	20:00:00	0:45:00	20:45:00	Bo5	Igen
2025.05.05.	20:45:00	0:45:00	21:30:00	Bo5	Igen
6. MÉRKŐZÉS NAP					
2025.05.11.	14:00:00	0:45:00	14:45:00	Bo5	Igen
2025.05.11.	14:45:00	0:45:00	15:30:00	Bo5	Igen
2025.05.11.	15:30:00	0:45:00	16:15:00	Bo5	Igen
2025.05.11.	16:15:00	0:45:00	17:00:00	Bo5	Igen
2025.05.11.	17:00:00	0:45:00	17:45:00	Bo5	Igen
2025.05.11.	17:45:00	0:45:00	18:30:00	Bo5	Igen
2025.05.11.	18:30:00	0:45:00	19:15:00	Bo5	Igen
2025.05.11.	19:15:00	0:45:00	20:00:00	Bo5	Igen

Az időpontok változhatnak a mérkőzések előtti/alatti csúszás okán, így nem fix időpontokként kell kezelni őket. Egy csapatnak legelőbb a hivatalosan kiírt időpont előtt fél órával kötelezően készen kell állni a játékra. A 6. mérkőzésnapon egymást követően kerülnek lejátszásra a Round 6, illetve a Round 7 mérkőzései, a korábbi mérkőzésnapokéval azonos logikai sorrendben.

2.1.2.2. Sorsolás

A csoportok, illetve azokon belül a párosítások sorsolás útján (véletlenszerűen) kerülnek kialakításra.

2.1.2.3. Formátum

Az alapszakasz 7 roundból áll. Minden meccsnapon négy párosítás mérkőzése kerül lejátszásra, Bo5 formátumban. Ez alól kivételt képez a 6. mérkőzésnap, ahol dupla fordulót játszanak a csapatok.

2.1.2.3.1. Pályák meghatározása

Alapszakasz alatt mappoolból játszandó pályák meghatározása pickban eljárás útján történik, a következők szerint:

A procedúra minden alkalommal pénzfeldobással kezdődik, annak nyertese döntheti el, hogy az alábbi példában, "A" vagy "B" csapatként szeretne szerepelni, vagyis, hogy kezdí vagy átadja-e a veto kezdésének lehetőségét:

1. "A" csapat "ban"
2. "B" csapat "ban"
3. "A" csapat "ban"
4. "B" csapat "ban"
5. "A" csapat "pick", "B" csapat választja a kezdő oldalt
6. "B" csapat "pick" "A" csapat választja a kezdő oldalt
7. "A" csapat "ban"
8. "B" csapat "ban"
9. Fennmaradó lesz szükség esetén a tiebreaker map.

2.1.2.4. Csoportkör pontozása

Csoportmérkőzések során a győzelem 4, a tiebreaker győzelem 3, a tiebreaker veszteség 1, míg a veszteség 0 pontot ér. Csoportkörben pontegyenlőség esetén az alábbi kritériumok határozzák meg a helyezettek végső sorrendjét:

1. Egymás elleni eredmény
2. Több nyertes csata a döntetlenre álló csapatok között (mini tabella)
3. Több nyertes csata a teljes csoportra vonatkoztatva
4. Több kiosztott sebzés a döntetlenre álló csapatok között.

2.2. Mérkőzések mozgatása

Mérkőzést csak egyazon napon történő meccsel lehet megcserélni és a csere csak és kizárólag akkor lehetséges, ha minden érintett fél és a szervezők is beleegyeznek. Ellenkező esetben a mérkőzést az eredeti időpontban szükséges lejátszani. A csapatoknak legalább 72 órával a mérkőzésük kezdete előtt jelezniük kell a Versenybírók felé a mérkőzés csere igényét.

2.3. Helyszíni döntő

A döntő időpontja: 2025. május 18. - Bálna Honvédelmi Központ (1093 Budapest, Fővám tér 11-12), ahova a csoportkör TOP4 csapata jut tovább. A helyszíni döntő Single Elimination formátumban kerül megrendezésre, annak sorsolását befolyásolja a csoportkörben elért eredmény. Továbbjutás esetén a csapatok bővebb tájékoztatásban részesülnek a helyszíni döntő kondícióit illetően.

4. Játékspecifikus beállítások

4.1. Általános szabályok

4.1.1. Csatarendszer

Az online szakaszok mérkőzései "Speciális csata" rendszeren keresztül, míg az offline döntő mérkőzései "Gyakorló csata" rendszeren keresztül kerülnek lejátszásra.

4.1.2. Szerver

Minden mérkőzés az EU_2 szerveren kerül lebonyolításra. (Esetleges technikai problémák esetén EU_1 szerver.)

4.2. Kategória specifikus beállítások

- Ez a kategória 5v5 Támadás/Védés (2 bázisos) módban kerül megrendezésre.
- A kategóriában csak azok a tankok használhatóak amelyek a verseny ideje alatt érvényben lévő tech-tree-ben és a gyűjtőjármű boltjában elérhetőek.
 - Továbbá nem használhatóak a következő járművek: PANHARD EBR 105, valamint nyeremény tankok.
- Csak TIER 10-es tankok használhatóak.
- A mérkőzés időtartama: 7 perc.
- Online mappool nyílt selejtezők alatt: (10 pálya)
 - Himmelsdorf
 - Prokhorovka

- Murovanka
 - Mines
 - Cliff
 - Sand River
 - Steppes
 - Ruinberg
 - Tundra
 - Ghost Town
- Map pool alapszakaszban (9 pálya)
 - Himmelsdorf
 - Prokhorovka
 - Murovanka
 - Mines
 - Cliff
 - Sand River
 - Ruinberg
 - Tundra
 - Ghost Town
- A pályák az alapszakaszban, valamint a helyszíni döntő rájátszás szakaszában pickban útján kerülnek meghatározásra.

4.3. Visszajátszások és screenshot

Minden játékos köteles minden **csatáról felvételt** (replay) és **1 db screenshot-ot a csata elején, közbe és végén készíteni** (ha szükséges akkor a többi részén is)! Ezeket a verseny utolsó meccsétől számított 6 hónapig meg kell őrizni. Ha a szervezők kérik, akkor a rendelkezésükre kell bocsátani. Minden csapatból köteles legalább egy játékos a replayt feltölteni elektronikus felhőbe és a hozzá tartozó elérhetőségi linket megosztani a versenybírókkal. Ennek elmaradása esetén először figyelmeztetés, másodszor az érintett csapat diszkvalifikálása történik.

5. Csapatkeretre és cserékre vonatkozó szabályok

Egy személy csak egy kategórián belül és egyetlen csapat rosterében szerepelhet. Tehát aki a profi kategóriában szerepel, az nem vehet részt a közösségi (Community), vagy a Kadét versenyen.

5.1. Csapatösszetétel versenyfázisokra bontva

A csapat 5 kezdő játékosból, valamint maximum 2 csere játékosból áll.

- **Online selejtező előtt:** A csapat korlátlanul módosítható a regisztráció zárásáig a Wargaming által elkészített regisztrációs felületen.
- **Online selejtező alatt:** Nem hajtható végre a csapaton módosítás, tehát olyan játékos aki nem lett a verseny oldalon kezdő, vagy cserejátékosként leadva, az a zajló verseny közben nem csatlakozhat a csapathoz.
- **Online selejtező vége és alapszakasz között:** Játékoskeretet kiegészíteni csak olyan játékossl lehetséges, akik nem jutottak be egyazon fázisba (Pl.: Két alapszakaszba bejutott csapat között nem lehet játékosmozgás, kiegészítés csak olyan játékossl lehet, aki a selejtezős szakaszban nem jutott be egyik csapattal sem, vagy egyáltalán nem vett részt selejtező kupán). Játékos cserére nincs lehetőség. Az a játékos aki csapatával továbbjutott, köteles ugyanazzal a csapattal folytatni.

Amennyiben egy csereként regisztrált játékos a selejtezőkön nem szerepelt egyik mérkőzésen sem, úgy ezen játékos "új játékosnak" számít, így lehetősége van másik már alapszakaszba bejutott csapatban szerepelni a verseny következő fázisában.

Az alapszakaszban a csapattagok száma maximum 10 fő lehet 5 kezdő és 5 cserejátékossl.

- **Alapszakasz közben :** Az alapszakasz folyamán a játékosfelállásokat és cseréket dinamikussl kezeljük annak érdekében, hogy könnyítsük a csapatok megjelenési lehetőségét a fix fordulónapokon. A csapatnak a leadott kezdőcsapatából minimum 2 játékossl kötelező minden mérkőzésre megtartani, viszont lehetséges új játékossl regisztrációja, mint extra cserejátékos. Az extra cserejátékos csak olyan személy lehet, aki korábban még nem játszott egyik alapszakaszba jutott csapatban se.

- **Alapszakasz után és helyszíni döntő között:** A csapatok 5 kezdő és 2 cserejátékost nevezhetnek meg a korábban kifejtett logikák szerint.
- **Offline döntő alatt:** Nem hajtható végre a csapaton módosítás.

A csapat módosítását email-ben a verseny@hunesz.hu címen szükséges jelezni a szervezők felé.

6. Közvetítés

6.1. Csapat/játékos

A játékosok és csapatok nem tagadhatják meg a meccsük közvetítését, illetve nem mondhatják meg, hogy miként legyen a mérkőzésük közvetítve.

6.2. Közvetítés megtagadása

Ha egy csapat, vagy játékos megtagadja a mérkőzése közvetítését akár disztkvalifikációban is részesülhet. Amennyiben egy mérkőzésre tervezett közvetítés volt, viszont az mégis anélkül valósult meg, úgy a versenybírók akár a teljes újrajátszás mellett is dönthetnek.

6.3. Külsős stream és késleltetés

Saját játék közvetítése POV szempontból, vagy harmadik fél által, csak a selejtezőkön lehetséges, azon mérkőzésekre melyek a verseny hivatalos csatornáján nem kerülnek képernyőre.

Minden játékos aki saját szemszögből közvetíti saját mérkőzéseit, köteles legalább 120 másodperc késleltetést rakni a közvetítésre. Ezen szabályzati pont be nem tartása enyhébb esetben figyelmeztetéshez, olyan esetekben, ahol pedig emiatt konkrét visszaélés történik akár alapértelmezett vereséghez, vagy hosszabb eltiltáshoz is vezethet. A közvetítési jogok megigénylésének menete a következő:

1. Igénylő form kitöltés (Versenyszervezőség külön csatornán kommunikálja a kitöltendő formot)
2. Versenybírói csapat kiértékeli az igénylést, és visszajelzést küld.
3. Versenylogó letöltése és integrációja ([LINK](#))
 - a. Verseny nevének (Digital Warriors) megjelenítése a Twitch címben.
4. Közvetítésre vonatkozó [statisztikák](#) reportolása.

7. Kiegészítések

7.1. Szabályváltozások

A szervező fenntartja a jogot, hogy a jelen szabálykönyvben felvázolt szabályokat módosítsa, eltávolítsa vagy más módon módosítsa, további értesítés nélkül. A verseny szervezője fenntartja magának a jogot, hogy egyénileg elbírálja azokat az eseteket, amelyek nem kifejezetten támogatottak vagy szerepelnek részletesen a szabálykönyvben, vagy szélsőséges esetekben még a jelen szabályzat ellen is bírálják a fair play és a sportszerűség fenntartásának érdekében.

7.2. Pontosság a közvetített mérkőzéseken

Minden csapat tudni fog róla, hogy az a mérkőzés amin szerepelni fog közvetített-e vagy sem. Amennyiben egy Versenybíró sem jelzi számukra, hogy a mérkőzés közvetítve lesz úgy a mérkőzést úgy kell kezelni, mintha nem az lenne. Az alapszakaszra és a playinre kiírt mérkőzés időpontok változhatnak az azt megelőző mérkőzések előtti/alatti csúszás okán, így nem fix időpontokként kell kezelni őket. Egy csapatnak legelőbb a hivatalosan kiírt időpont előtt fél órával kötelezően készen kell állni a játékra.

7.3. Nem megjelenés nyílt selejtezők alatt

A Wargaming által megszabott automatikus rendszer szerint indulnak a mérkőzések.

7.4. Nem megjelenés alapszakasz mérkőzés alatt (noshow)

Amennyiben a csapat nem áll készen a kezdésre 10 perccel a mérkőzés létrejötte után, akkor nem megjelentként tekinthetünk a csapatra. Ebben az esetben a Versenybírók eldöntik, hogy a későbbiekben ezt a mérkőzést újra lehet játszani vagy alapértelmezett győzelmet kell ítélni az ellenfél csapatnak.

Készen állni egy mérkőzésre azt jelenti, hogy a csapatból minden játékos becsatlakozott a lobbiba.

Olyan esetekben, ahol a 10 perces határidőig nem telik meg a szerver, de a játékosok egy bizonyos része már becsatlakozott, a Versenybírók fogják elbírálni, hogy lehetőség van-e a mérkőzés későbbi kezdésére, vagy alapértelmezett vereség kerül kiosztásra.

7.5. Kezdő játékosok és csapatfelállítás

A alapszakasz alatt, amennyiben egy csapatban több, mint 5 regisztrált játékos szerepel, a csapat köteles a mérkőzése előtt legkésőbb 1 órával megnevezni azokat a tagokat, akik

részt fognak venni a mérkőzéseken. Ezt a központi Discord szerveren az alapszakaszban résztvevő csapatok számára létrehozott szobában szükséges megtenni.

7.6. Mapveto folyamatok

Alapszakasz mérkőzések alatt a csapatoknak pontosan 1 órával a kiírt mérkőzésük előtt versenybíró jelenlétében szükséges közös Discord beszélgetésben, vagy szervezőség által specifikált verseny platformon a mapveto folyamatokat lebonyolítani.

Késés esetén a c

1. alkalommal a csapat figyelmeztetésben részesül
2. alkalommal pénzfeldobás automatikus elvesztésével
3. alkalommal az előbbieken túl büntetőponttal

Késésnek minősül ha a hivatalos mérkőzés előtti 50 percen belül a mapveto folyamatok nem tudnak elkezdődni.

7.7. Óvás

A csapatok az adott mérkőzéssel kapcsolatban óvást a mérkőzés lezárultát követő 15 percen belül nyújthatnak be a szervezők felé, kizárólag a HUNESZ Intercom Discord szerveren. Az óvás tárgya az adott mérkőzés, valamint az ellenfél csapata lehet. Az óvás érvényességéhez szükséges annak pontos tárgyának megjelölése a szervezők számára, valamint kellő információ biztosítása a kivizsgáláshoz, ellenkező esetben (pl.: játékos annyit ír, hogy "csalnak") az szervezők az bejelentést nem tekintik óvásnak.

7.8. Kizárások

Amennyiben a verseny során a versenybírók tudomására jut, hogy egy játékos/csapat nem felel meg a versenyszabályzatban foglalt feltételeknek vagy kötelezettségek bármelyikének, a versenybírói csapat a Fegyelmi szabályzatban foglaltak alapján járhat el a büntetések kiosztása végett.

A versenybírói csapat fenntartja a jogot az eset kivizsgálására és akár egy játékos/csapat azonnali kizárására, amennyiben a játékos a verseny zavartalan lebonyolításával összeférhetetlen magatartást tanúsít.

A versenybírói 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 a Fegyelmi Bizottsággal együtt kivizsgálja és akár a csapatot azonnal kizárja. Lehetséges, hogy ebben a körben a versenybíró bizonyítási eljárást nem folytat le, fenntartja a jogot

arra, hogy a verseny menetének befolyásolását a rendelkezésre álló adatok alapján meggyőződése alapján bírálja el.

7.9. Kizárások lehetséges okai

Egy játékos/csapat kizárható a versenyből ha:

- Bizonyítható, hogy a verseny menetét/eredményét bármilyen módon szándékosan befolyásolni próbálta;
- A verseny lebonyolításhoz szükséges adatait nem adja meg vagy a megadott adatkezelési hozzájárulását visszavonja;
- Ha jelentkezése bárkinek a jogát, jogos érdekét bármilyen módon sérti;
- Ha a fénykép/videós/szöveges anyagok lebonyolító általi elkészítéséhez, közzétételéhez nem járul hozzá;
- További büntetés típusokat a Fegyelmi szabályzat tartalmaz.

7.10. A szabályzat érvényessége

Ha a szabálykönyv valamelyik rendelkezése érvénytelen vagy megvalósíthatatlan részben vagy egészben, ez nem érinti a jelen szabálykönyv fennmaradó részének érvényességét. Az érvénytelen vagy nem kivitelezhető rendelkezés helyett megfelelő rendelkezést kell alkalmazni, amely legközelebb áll ahhoz a szándékhoz, amire a szabálykönyv értelmét és célját figyelembe véve szándékoztak volna.

7.11. Bizalmasság, titoktartás

Bármilyen beszélgetés versenybírókkal, vagy egyéb levelezés tartalmát szigorúan bizalmasnak kell tekinteni. Ezeknek a publikációja tiltott a verseny szervezőinek beleegyezése nélkül.

7.12. Játékos pótlása

Ha egy csapat elhagyja a kupát, vagy bármilyen módon kiesik, úgy a kieső csapat nem lesz pótolva, a regisztráció lezárta után a csatlakozás nem lehetséges. Abban az esetben, ha az offline döntőn egy csapat nem tud megjelenni, úgy korábban elért eredmények alapján kerülnek a helyek feltöltésre.

7.13. Elérhetőség

Minden játékosnak 72 órán belül a megadott e-mail címen rendelkezésre kell állnia a verseny média partnereinek.

8. Etikai szabályok

8.1. Egyenlőség, hátrányos megkülönböztetés tilalma

Tilos bárkit akár közvetlenül, akár közvetve neme, faji hovatartozása, bőrszíne, nemzetisége, nemzetiséghez való tartozása, anyanyelve, fogyatékosága, egészségi állapota, vallási vagy világnézeti meggyőződése, politikai vagy más véleménye, családi állapota, szexuális irányultsága, nemi identitása, életkora, társadalmi származása, vagyoni helyzete vagy bármely más egyéb helyzete, tulajdonsága miatt hátrányosan megkülönböztetni.

8.2. Fair Play

A Fair Play jelentése a tiszta eszközökkel vívott verseny és az ellenféllel szemben tanúsított sportszerű magatartás eszméje. Ez az eszme azért fontos, mert csak a sportszerű küzdelem jelent igazi élményt és szórakozást. A Fair Play fogalma a következő alapelvekben fejezhető ki. Ezek az alapelvek a sportban szerepet vállaló bármely személyre érvényesek, és kötelezőek online vagy offline versenytől függetlenül:

Tiszteletben kell tartani a játékszabályokat, valamint a különböző versenyek, bajnokságok szabályait.

Minden erőfeszítést meg kell tenni az ellenféllel, a versenybírókkal és a versenyen résztvevő minden más személlyel (a nézőkkel, a csapatvezetőkkel, a média képviselőivel) szembeni sportszerű magatartás érdekében.

A versenyek minden szereplőjét ösztönözni kell, hogy a viselkedési szabályok szerinti magatartást tanúsítsanak az esemény előtt, alatt és után, bármi legyen annak eredménye.

8.3. Méltóság

Mindenki köteles mások méltóságát tiszteletben tartani. A közvetlen vagy közvetett zaklatás bármilyen formája, így különösen a fizikai, a pszichikai, a szexuális, a szakmai szigorúan tilos.

8.4. Tiltott tevékenységek

Tiltott tevékenységnek minősül különösen:

- A versenyző fizikai bántalmazása.
- A versenyző megfélemlítése az edző, versenyzőtárs vagy más olyan személy által, aki bármely hatalommal bír a versenyző felett.
- A diszkrimináció bármely formája.

- Nem megfelelő viselkedés, amely magában foglalja, de nem kizárólagosan a zavaró, csúnya vagy provokatív formában elkövetett sértő vagy erőszakos magatartást, a jogtalan közbeavatkozást, beleértve az e-sport rendezvény során vagy az esemény helyszínének területén belül történt rendezetlen viselkedést, a vagyoni tárgyak szándékos rongálását, tönkretételét, vagy másokban testi vagy lelki serelem okozását.
- A csalást, mindenekelőtt a doppingolást, de ugyanúgy a személyes okmányokkal, személyazonosításra alkalmas, vagy bármely más dokumentummal kapcsolatos visszaélést, amelyben valótlan kort, nemzetiséget vagy más információt tüntet fel azzal a szándékkal, hogy tisztességtelen előnyhöz juthasson.

8.5. Magatartás

A versenyző köteles:

- azonosulni a HUNESZ céljaival és konkrét célkitűzéseivel;
- tiszteletben tartani és megbecsülni a versenyt, annak értékeit
- betartani a HUNESZ rá vonatkozó szabályzatait, különösen a Magyar E-sport Szövetség Etikai és gyermekvédelmi szabályzatát;
- tartózkodni a szabályzatok és versenyszabályok kijátszásától, tisztelettel viselkedni a versenybírókkal, illetőleg a verseny rendezésében közreműködő személyekkel, tiszteletben tartani a verseny időrendjét, beleértve érintettség esetén az eredményhirdetésen való pontos megjelenést;
- tartózkodni a drog, illetőleg az alkoholfogyasztástól (utóbbtól amíg versenyben van)
- példamutató magatartást tanúsítani a fiatal versenyzők, versenytársak és tisztségviselők felé.

9. Díjazás

A versenyen 1 010 000 Ft összértékű díjazás kerül kiosztásra, mely a következőképp oszlik meg a helyezett csapatok között, és az adott versenyfázisok között:

Alapszakasz: (560 000 Ft összértékű utalvány)

- Minden mérkőzés győzelemért a győztes csapat 20 000 Forint értékű iPon vásárlási utalványt nyer.

Helyszíni döntő: (450 000 Ft összértékű utalvány)

- I. helyezett csapat: 200 000 Forint értékű iPon vásárlási utalvány
- II. helyezett csapat: 150 000 Forint értékű iPon vásárlási utalvány

- III. helyezett csapat: 100 000 Forint értékű iPon vásárlási utalvány

10. Változáskövetés