



Érvényes: 2025. április 22.

Utoljára módosítva: 2025. április 22.

1. Kiemelt szabályok

1.1. Alapszabályzatok

A **Digital Warriors 2025 - CS2 - Tavasz szezon - Közösség kategória** (továbbiakban: verseny, DW CS2) 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](#)

Megtalálhatóak: <https://hunesz.hu>

1.2. Életkor

A versenyen a Közösségi kategóriában a 16. életévüket betöltötték indulhatnak, viszont akik még nem töltötték be a 18. életévüket azoknak ki kell tölteni a szülői hozzájárulásról szóló dokumentumot ([LINK](#)) és elküldeni a verseny@hunesz.hu email címre. Amennyiben ennek az érintett játékos nem tesz eleget, úgy kizárható Ő és csapata is a versenyből.

1.3. Nemzetiségi szabályok

A verseny elsődlegesen a magyar állampolgároknak szól, viszont van lehetősége a külföldieknek is nevezni. Az a játékos számít magyarnak, aki azt a hatályos magyar jogszabályoknak megfelelő dokumentumokkal igazolni tudja azt, vagy a magyar nyelvet anyanyelvi szinten beszéli. Európa más országaiban élő magyar játékosok is csatlakozhatnak a versenyhez, viszont a korábban említett igazoló dokumentumokkal rendelkezniük kell, ha ellenőrzésre kerülnek. Külföldi játékosok nem indulhatnak a versenyen.

1.4. Tartózkodási hely

A verseny online szakaszai folyamán minden játékosnak az európai kontinens (+ Egyesült Királyság) területén szükséges tartózkodnia. A részvétel ezen területeken kívülről nem engedélyezett. A verseny offline szakasza folyamán a verseny offline eredetéből adódóan a rendező által meghirdetett helyszínen kötelező megjelennie minden játékosnak.

1.5. Eltiltások

1. A versenyen nem vehetnek részt a Digital Warriors profi kategóriájában szereplő játékosok. A Digital Warriors profi kategóriájában szerepelni azt jelenti, hogy egy az adott játékos megnevezésre került a felállítás leadása során, vagy a későbbiekben cserejátékosként alkalmazásra került.
2. A verseny különböző szakaszain nem vehet részt olyan játékos, aki a fő platformok egyikén bármelyik hozzá köthető fiókon aktív bannal rendelkezik. A fő platformok a

következők: ESL, ESEA, FaceIT, Esportal, Steam (1 év). A versenyplatform által kiosztott eltiltások/bannok/profilitörölések felülírják a versenyszabályzatot és akkor is vonatkoznak a játékosra, ha azt nem a Digital Warriorshoz köthetően kapta..

3. Az eltiltásoknak több külön fajtáját különböztetjük meg:

- **Steam:** VAC és Game Ban, mind a kettőt ugyan úgy kezeljük, nem számít, hogy a játékos milyen játékból szerezte, amennyiben az eltiltás a verseny kezdetéhez képest 1 éven belül történt, akkor a játékos nem vehet részt a versenyen, viszont ha eltelt már 1 év az eltiltás óta, a játékos indulhat a versenyen.
- **FaceIT:** A FaceIT platform esetén 3 különböző eltiltás lehetséges, ezek a piros keretes profil kártya mellett megjelenő eltiltások, ezek lehetnek örök érvényűek vagy hosszabb időtartamra szólóak és vannak az about rész fölött megjelenő kisebb eltiltások, amelyek megjelenhetnek Game Ban vagy Queue Ban formájában. Az eltiltások közül egyedül a Queue bannal lehetséges a kupákon való részvétel, az összes többi eltiltási forma nem engedi ezt. Amennyiben valaki Game Ban vagy piros keretes eltiltásos bannal rendelkezik, úgy meg kell várnia annak a lejártát.
- **ESEA:** Az ESEA mint platform már nem aktív versenyek szervezésében, viszont a versenysorozatuk továbbra is fut a FaceIT platformján. Az ESEA eltiltások úgy jelennek megint mint a FaceIT résznél említett piros eltiltások, tehát amennyiben egy játékos ilyen eltiltásban részesül, úgy ugyanaz vonatkozik rá, mintha egyéb más piros eltiltást kapott volna, tehát amíg le nem jár az eltiltása nem vehet részt a versenyen.
- **Esportal:** Ezen a platformon a profilokon felül egy piros keretben találhatóak az eltiltások, itt is hasonlóan mint a FaceIT esetében vannak lejáró és örökös eltiltások és hasonlóan is kezeljük, amint lejár az eltiltása valakinek játszhat a versenyen, viszont amennyiben örökös eltiltásra került a platformról úgy nem vehet részt a versenyen.

4. A versenyre érvényes a Magyar E-sport Büntetőpont Kódexe, ami alapján a játékos a Fegyelmi szabályzatban megfogalmazott sorozatos szabályszegésekért bizonyos számú mérkőzésről eltiltásban részesülhet.

1.6. Játékiók használata

Minden játékos köteles összekötni a FaceIT profilját a Steam fiókjával. Ha egy játékos hiányzó, vagy rosszul megadott SteamID-t kötött össze a FaceIT profiljával, azt köteles javítani. Az első ilyen esetben a játékos figyelmeztetésben részesül, a későbbiekben amennyiben ez megismétlődik a csapata akár diszkvalifikálásra is kerülhet.

1.7. Anti-Cheat

A selejtezők folyamán minden résztvevő játékosnak futtatnia kell a FaceIT Anti-Cheat klienst, enélkül a felcsatlakozás a szerverre technikailag nem lehetséges. Az a játékos aki egyéni technikai probléma miatt nem képes ennek a futtatására nem vehet részt a versenyen.

1.8. Azonosítás

Amennyiben a versenybírók úgy döntenek, a játékosoknak hivatalos dokumentumokkal (személyi ig. vagy jogosítvány vagy útlevel, lakcímkártya.) szükséges magukat igazolni. Az azonosítás megtörténhet a verseny közben, vagy pedig amikor egy csapat elérte a verseny következő fázisát. Az igazolás megtagadása azonnali kizárást von maga után.

1.9. Kommunikációs csatornák

A verseny alatt különböző félhivatalos/hivatalos csatornákat különböztetünk meg.

- **E-mail:** A verseny egésze alatt az e-mailes kommunikációs formát tekintjük hivatalosnak. Minden kiemelten fontos információt ezen csatornán keresztül juttat el a szervező a játékosok/csapatokhoz.
Használt cím: verseny@hunesz.hu
- **HUNESZ Intercom Discord:** A selejtező alatt használatos játékos és versenybíró között direkt segítségnyújtás céljából, illetve később az alapszakaszba jutott csapatokkal fontosabb mérkőzés előtti folyamatok lekommunikálására.
Elérhető: <https://discord.gg/qs5SpNSSdC>
- **FaceIT versenyplatform:** A selejtezők alatt a csapatok közötti direkt kommunikációra ad lehetőséget.

1.10. Csapat felépítése

A teljes játékoskeretben, a verseny bármely fázisában maximum 2 fő engedélyezett. Egy csapatnak minimum 2 kezdő játékoskal szükséges rendelkeznie.

A versenyen olyan játékosok nem vehetnek részt, akik bármely Profi kategóriás csapatnak az aktív tagjai (valamely csapat regisztrálta őket a rosterbe).

2. Verseny lebonyolítása

2.1. Általános áttekintő

Az 2025-ös tavaszi szezonban a DW CS2 versenye ismét kibővül, ebben a szezonban a tavalyi 3 kategóriához képest idén 4 kategória indul útjára. A *Profi*, *Közösségi* és *Kadét* kategóriák mellé érkezett meg a *női Közösségi* kategória, lehetőséget adva hazánk női játékosainak, hogy összemérjék egymással a tudásukat.

A **Közösségi kategória** a nevéből adódóan is a közösséget célozza meg, ez a verseny **2v2**-ben kerül megvalósításra és főleg azok a célközönsége akik inkább szórakozásként tekintenek a játékokra vagy csak nincs lehetőségük annyi időt befektetni, mint a többieknek, de mégis szeretnék átélni egy verseny izgalmait.

2.2. A verseny szakaszai és ütemezése

2.2.1. Selejtező

A kvalifikációs kupák egyenes ágas (Single Elimination), rendszerben kerül megrendezésre, ahol a minden mérkőzés Bo3. A verseny pontos ütemezése annak függvénye, hogy pontosan mennyi csapat erősíti meg a nevezését.

- *Kvalifikációs időpont:*
 - 1. selejtező - 2025.04.25. - Kezdés: 18:00
 - 2. selejtező - 2025.05.09. - Kezdés: 18:00

2.2.1.1. Kvalifikációk ütemezése

A kvalifikációs kupákon nevező számtól függetlenül single-elimination bracket lesz. A selejtezők eltarthatnak akár 23:30-ig is, tehát megkérjük a csapatokat, hogy így készüljenek. Az általunk kalkulált schedule a következő:

DW 2025 - TAVASZ - KÖZÖSSÉGI SELEJTEZŐ					
Kör	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Szakasz
9-16 – SINGLE-ELIMINATION					
1.kör	18:00:00	1:00:00	19:00:00	Bo3	TOP 16
2.kör	19:00:00	1:00:00	20:00:00	Bo3	TOP 8
3.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo3	TOP 4
4.kör	21:00:00	1:00:00	22:00:00	Bo3	DÖNTŐ

DW 2025 - TAVASZ - KÖZÖSSÉGI SELEJTEZŐ					
Kör	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Szakasz
16-32 – SINGLE-ELIMINATION					
1.kör	18:00:00	1:00:00	19:00:00	Bo3	TOP 32
2.kör	19:00:00	1:00:00	20:00:00	Bo3	TOP 16
3.kör	20:00:00	1:00:00	21:00:00	Bo3	TOP 8
4.kör	21:00:00	1:00:00	22:00:00	Bo3	TOP 4
5.kör	23:00:00	1:00:00	00:00:00	Bo3	DÖNTŐ
A selejtezők nyertesei bejutnak az offline versenyre (1 csapat / kupa)					

A két prezentált schedule 9-16, 16-32 csapat nevezése esetén alakul a táblázat szerint ennél kevesebb csapatnál arányosan rövidül a verseny. Az időpontok változhatnak a mérkőzések előtti/alatti csúszás okán.

2.2.1.2. Sorsolás lezárása

A csapatoknak a nyílt selejtezőkre a verseny kezdete előtti 30 percre van lehetőségük nevezni, illetve megerősíteni azt. Ezt azt jelenti, ha a verseny 18:00-kor kezdődik, úgy 17:30-ig van lehetőség jelentkezni a versenyre. 17:30 után további nevezés leadására nincsen lehetőség. Csapatot külön úton hozzáadni ezen időhatár után nem lehetséges.

2.2.1.3. Sorsolás logikája

A selejtezők során random sorsolást fogunk alkalmazni, egy csapat sem fog kiemelésre kerülni, a FacelT beépített rendszere fogja végezni a sorsolást a következő logika alapján: [LINK](#).

2.2.1.4. Halasztás és Feladás

A verseny ezen fázisában a halasztás nem lehetséges, a meghirdetett időpontban kötelező a megjelenés, amennyiben egy csapat nem képes bármilyen indok folytán kiállni, abban az esetben az ellenfélnek kerül jóváírásra a győzelem.

2.2.1.5. Továbbjutás

A nyílt selejtezők győztesei, tehát 1-1 csapat továbbjut a 2025-ös tavaszi offline döntőbe.

2.2.2. Offline döntő

Az offline döntő összesen 2 csapat részvételével fog megrendezésre kerülni. Ezen szakasz győztese a Digital Warriors 2025-ös tavaszi szezonjának Közösségi kategóriájának végső győztese. A helyszíni döntőre továbbjutott csapatok bővebb tájékoztatásban részesülnek.

- Az offline döntő dátuma: 2025.05.17.

2.2.2.1. Halasztás és Feladás

A verseny ezen fázisában a halasztás nem lehetséges, a meghirdetett időpontban kötelező a megjelenés, amennyiben egy csapat nem képes bármilyen indok folytán kiállni, abban az esetben az ellenfélnek kerül jóváírásra a győzelem.

2.3. Mapveto procedúrák

A kezdés joga minden esetben a nagyobb seedet illeti, amennyiben random seed volt az érintett szakaszban, úgy érmefeldobás vagy FacelT esetén a platformon a mérkőzés oldalon bal oldalra sorsolt csapat kezdi meg a vetot. Ha volt konkrét seed az érintett szakaszban, akkor akinél a kezdés joga van az eldöntheti, hogy átadja-e a kezdés jogát.

2.3.1. 2v2 - Bo3 esetén

- "A" csapat eltávolít 1 pályát
- "B" csapat eltávolít 1 pályát
- "A" csapat választ 1 pályát ("B" csapat választ oldalt)
- "B" csapat választ 1 pályát ("A" csapat választ oldalt)
- Az utolsó fennmaradó pálya lesz a 3. pálya, az oldalakról kés kör dönt.

3. Játékoskeretre vonatkozó szabályozások

A kiemelt alapszabályokon felül (Lásd 1-es pont) a különböző versenyfázisokra a következő játékoskeretre vonatkozó szabályozások vonatkoznak.

3.1. Nyílt selejtezők - előtt

Amennyiben egy csapat leadja a nevezését, úgy a kezdetéig a következő kritériumokkal változtathat keretet:

- A használatos versenyplatformon egy játékos csak és kizárólag egy csapatban lehet regisztrálva, és egy csapatban kezdheti meg a versenyzést

3.2. Nyílt selejtező közben

- Sorsolás után, futó verseny közben játékosársat hozzáadni nem lehetséges.

3.3. Első nyílt selejtező után

- **Kiesés esetén:** Amennyiben a csapat, amiben a játékos szerepelt nem szerzett továbbjutást érő helyet, úgy a következő selejtező kupára szabadon választhat/indíthat csapatot.
- **Továbbjutás esetén:** Továbbjutás esetén a játékoskereten nem lehet módosítani.

3.4. 2. nyílt selejtező után

- **Továbbjutás esetén:** Továbbjutás esetén a játékoskereten nem lehet módosítani.

4. Játékspecifikus beállítások

4.1. Mappool

- Nuke
- Overpass
- Inferno
- Palais
- Whistle

4.2. Szerver beállítások

- Rounds: Best out of 16 (mp_maxrounds 16)
- Round time: 1 minute 30 seconds (mp_roundtime 1.5)
- Start money: \$800 (mp_startmoney 800)
- Freeze time: 10 seconds (mp_freezetime 10)
- Buy time: 20 seconds (mp_buytime 20)
- Bomb timer: 40 seconds (mp_c4timer 40)
- Overtime rounds: Best out of 4 (mp_overtime_maxrounds 4)
- Overtime start money: \$8,000 (mp_overtime_startmoney 8000)
- Round restart delay: 7 seconds (mp_round_restart_delay 7)

5. Játékosok beállításai

A versenyen résztvevő játékosokra a következő szabályok egységesen vonatkoznak.

5.1. Szabályellenes szkriptek

Mindenfajta szkript tiltott a játék során, ide tartozik a snap tap és a hozzá hasonló megoldások is, valamint a nullskriptek, kivétel ez alól: a vásárlásra, tooglezésre, jump és a demo, felvételre vonatkozó szkriptek.

Résztevő abban az esetben is büntetésre kerülhet, ha az adott script megtalálható volt a config fájlban, vagy játék mappában, de az nem került használatra.

5.2. Játékon belüli overlayek

Minden játékon belüli overlay, ami a rendszer kihasználtságra, teljesítményre vonatkozó információt ad (pl. Discord overlay, Rivatuner overlay) használata tiltott. Engedélyezettek azok az overlayek, amik csak az FPS-t mutatják.

5.3. Játékos kinézetek

A verseny során a játékos kinézetek (továbbiakban: Agent Skins) használata tilos. Ha a bemelegítés során kerül észrevételre egy kinézet használata, azt a mérkőzés megkezdése előtt köteles eltávolítani az érintett játékos. Ha a mérkőzés megkezdését követően figyelmeztetik a Versenybírókat a szabálytalanságról, a mérkőzés nem kerül újraindításra.

A Versenybírók a szabályzat ezen pontjának alkalmazását eseti jelleggel felülírhatják a verseny során.

5.4. Egyedi fájlok

Minden egyedi fájl használata tiltott, beleértve az egyedi modelleket, megváltoztatott textúrákat vagy hangeffekteket. Szigorúan tiltott az agent skinek használata, illetve minden olyan módosítás ami a radarra, HUD-ra, vagy scoreboard-ra vonatkozó változtatást eredményez.

5.5. Illegális szoftverek és hardveres eszközök

A játék grafikájának, vagy textúrájának megváltoztatása a grafikus kártya drivere, vagy hasonló eszközök segítségével nem engedélyezett. Tiltott minden olyan driver telepítése amin keresztül potenciális makrók kerülhetnek használatra.

5.6. Színmélység

16 bites színmélység használata nem engedélyezett. Színmélységgel kapcsolatban nem lehetséges az óvás, minden ezzel kapcsolatos intézkedés a selejtező alatt FacelT Chat-en, alapszakasz és rájátszás mérkőzések alatt pedig discordon az adott mérkőzés szobájában vagy személyesen történik.

5.7. A config mappa tartalma

A config mappában csak és kizárólag a config fájlok lehetnek, minden más tiltott.

5.8. In-game itemek elnevezései

A résztvevő játékosok nem használhatnak olyan elnevezéseket, amelyek megsértik a Magyar E-sport Etikai kódexben foglalt szabályzati pontokat.

5.9. Szabálytalan grafikai beállítások

Bármilyen tiltott hardveres vagy szoftveres eszköz használata, amely bármely módon befolyásolja a játék grafikáját vagy textúráit.

6. Bugok és tiltott cselekvések

Bármilyen bug, glitch, vagy más játékhiba szándékos kihasználása szigorúan tiltott. A versenybírói csapat fenntartja a jogot, hogy az egyes eseteket külön vizsgálja és megállapítást tegyen arra vonatkozóan, hogy a használatos bugnak, volt-e tényleges hatása a mérkőzés/kör végkimenetelére. Amennyiben ez bebizonyosodik, úgy az szituációtól függően az adott kör, vagy mérkőzés elvesztését, teljes újrajátszást, vagy kizárást is eredményezhet.

6.1. Tiltott bugok/cselekvések

- Olyan helyre tenni a bombát, amelyet az ellenfél nem érhet el valamilyen módon, tilos. Azon helyek, amelyek egy csapattárs segítségével elérhetőek, engedélyezve vannak. A szabály megszegése 3 kör levonással jár.
- Mindenfajta falon, plafonon, földön, láthatatlan felületeken keresztüli boostolás, valamint a 'sky walking', a 'map swimming', 'floating' és 'sharking' cselekvések tiltottak a versenyen.
- Az elérhetetlen helyekre való felmászáshoz, a csapattársak segítségével engedélyezett. Mindazonáltal tiltott bármiféle textúra bug kihasználása előnyszerzés céljából. Minden egyéb ismert bug ('sharking', 'pixelwalking', 'sky walking', 'map swimming') kihasználása előnyszerzés céljából szintén tiltott.
- A gránátok falba való bugoltatása nem engedélyezett, a gránátok tetőkön keresztül való dobása viszont szabályos.

6.2. Engedélyezett bugok/cselekvések

- bomba hatástalanítása falon keresztül
- bomba elrejtése a mapon található itemekkel és graffitivel
- graffiti használata a bomba robbanás időtartamának követéséhez
- halk ugrások/esések
- szörfölés (surfing)
- Molotov ami különböző terepen/tereptárgyakon keresztül terjed
- úgy nevezett "infinite grenade distance" dobások

6.3. Új pozíciók

Amennyiben egy játékos új, kevésbé ismert pozíciót szeretne használni úgy javasolt azt előzetesen a versenybírói csapattal egyeztetni, és engedélyt kérni rá, mindezt annak tudatában, hogy ezen szituációk kivizsgálása időbe telhet. A következő [ESL által nyilvántartott buqlista](#) a versenyen is használatos.

Mindennemű ismert bug kihasználása tiltott, a nem ismert bugokkal kapcsolatban a versenybírók döntenek, illetve ezen lista folyamatosan bővíülhet.

7. Mérközésekkel kapcsolatos szabályok

7.1. Mérkőzés előtt

7.1.1. Nicknév

A verseny folyamán minden játékos a FacelT-en használatos nicknevét köteles használni minden mérkőzésen (a FacelT alapvetően nem is engedi megváltoztatni, azonban lehet bugoltatni).

Az alapszakasz és rájátszás folyamán minden játékos a hivatalosan regisztrált nicknevét köteles használni, maximum néhány betű/szám eltéréssel.

(Például: Leadott: NBE - Szabályos: NB3 vagy NBE123 || Szabálytalan: N0rb3rt vagy XYZ)

7.1.2. Versenybíró hívás

Amennyiben egy mérkőzés előtt probléma adódna, úgy a játékosoknak jogában áll versenybírókat hívni, hogy tisztázzódjon az adott szituáció vagy, hogy a játékos problémáját megpróbálják orvosolni. Leggyakrabban felmerülő problémák lehetnek:

- Játékos profillal kapcsolatos korrekciók
- Szerver problémák
- Etikátlan viselkedés

Fontos, hogy a Versenybírókat csak akkor hívjuk, ha ténylegesen valós problémáról van szó, ahol elengedhetetlen a közbeavatkozás. Ezen lehetőség nem szükségszerű használata büntetéshez vezethet.

7.1.3. Pontosság

Minden mérkőzésnek pontosan az előző után kell kezdődnie, mindaddig amíg az adott kupa folyamatban van, vagy a Versenybírók máshogy nem döntenek. Amennyiben a mérkőzés oldalon annak kezdésére vonatkozóan az "ASAP" felirat látszik, úgy abban a pillanatban, hogy létrejött a párosítás, máris el kell kezdeni a mérkőzést. Ilyen esetekben a megjelenésre szánt **10 perces** határidő onnantól számít, hogy létrejött a párosítás. Amennyiben az érintett csapat résztvett a veto folyamatában úgy újraindul a 10 perces számlálás.

7.1.4. 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 online kvalifikációs mérkőzések alatt minden esetben a mérkőzés szobában jelzésre fog kerülni, ha egy mérkőzés közvetítésre kerül. A kvalifikációs mérkőzések során extra figyelmet kell szentelni a mérkőzés chatre, hogy milyen kérdéseket/kéréseket fogalmaz meg a Versenybíró a játékosok felé. Mivel a Közösségi kategória esetében nincs alapszakasz így az offline eseményen, minden számotokra szükséges információt majd a helyszínen fogunk tudotokra adni.

7.1.5. Nem megjelenés (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 felcsatlakozott a szerverre.

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.

7.1.6. Bemelegítés

A mérkőzés kezdete előtt, mindkét fél köteles jelezni, hogy készen áll a kezdésre. Ha bármelyik félnek problémája van, köteles jelenteni az Ellenfelének és a Versenybíróknak.

7.2. Mérkőzés alatt

7.2.1. Késkör

Késkör alatt csak kés és kevlár használható. Ha bármelyik játékosnál a késkör közben lőfegyver található az adott késkör elvesztését jelenti a csapat számára. Célszerű ezt a kör elején eldobni.

7.2.2. Játékos kiesése

Ha egy játékos kiesik a szerverről mielőtt az első körben sebzés történne, a mérkőzést újra kell kezdeni teljes létszámmal. Ha azután esik ki, hogy sebzés történt, a mérkőzést szüneteltetni kell a kör vége után. A maximális várakozási idő kiesés esetén, 10 perc.

Ha az érintett játékos visszacsatlakozik a szerverre, a mérkőzést lehet folytatni. Ha az érintett játékos nem tud 10 percen belül visszacsatlakozni, akkor a csapatának cserejátékost kell hívnia. (ha tudják, hogy az adott játékos nem fog visszaérni hamarabb is hívható a cserejátékos)

Amennyiben nincsen rendelkezésre álló cserejátékos, úgy a csapat alapértelmezett vereségben részesül.

7.2.3. Játékmegszakítások

Ha egy mérkőzés a játékosok akaratán kívüli esemény végett megszakításra kerül (Pl.: szerver leállítás, vagy játékos kiesés), a versenybírók a CS2 által kínált backup lehetőségekkel visszaállíthatják a kört annak kezdő állapotára, vagy extrém esetekben dönthetnek úgy, hogy újból játszattják az egész kört, vagy épp az egész mérkőzést.

- Ha a probléma az adott kör 1. percén belül merül fel, mielőtt bármiféle sebzés kiosztásra került volna és a játékmegszakadást jelzésre kerül az ellenfél, vagy versenybíró számára a kör visszaállításra kerül.
- Ha a probléma a kör közben merül fel, amikor már történt sebzés, de a kör kimenetele még nyílt (Pl.: csak egy játékos szakadt le a mérkőzésről) ebben az esetben a kör nem lesz visszaállítva, vagy újrajátszva. A körnek be kell fejeződnie és az számítani fog. Az eljárás ettől eltérő lehet speciális esetekben, ha a sebzés ami történt nem volt meghatározó Pl.: véletlen sebzés csapattársra, vagy ha a sebzés ami kiosztásra került leszakadást elszenvedő csapat eszközölte.
- Ha a probléma kör közben merül fel, miután sebzés már kiosztásra került, és a kör végkimenetele nem tud megállapításra kerülni, (Pl.: szerver leállítás) a mérkőzés a kör elejére lesz visszaállítva.
- Ha a probléma kör közben merül fel, miután történt már sebzés és a kör végkimenetel nyilvánvaló (Pl.: az egyik csapat éppen fegyvert ment és 10mp van hátra a mérkőzésből), de a mérkőzés szerver leállítás nem tud folytatódni, attól a kör még számítani fog.

A mérkőzések nem lesznek leállítva, vagy újrajátszva olyan esetekben, ahol tisztán megállapítható, hogy a játékos hibázott. (Pl.: hibás fegyvervásárlás)

7.2.4. A szünet funkció használata

- Ha egy játékos bármilyen technikai problémát tapasztal, akkor használhatja a szünet parancsot a játék megállítására. Szüneteltetni a játékot csak a körök elején, a freeze time alatt lehetséges.
- A technikai szünet okát köteles megindokolni a szüneteltető játékos, előtte vagy miután megállította a játékot azonnal.
- Ha nincs megfelelő indok, az ellenfél jogosult tovább indítani a mérkőzést versenybírói segítséggel. A megfelelő ok nélküli szüneteltetés büntetőpontokat vonhat maga után. Ha a fennálló probléma nem oldható meg maximum 10 perces szünet ideje alatt, akkor vagy cserejátékost kell hívni a szabályoknak megfelelően, vagy folytatni kell a mérkőzést, vagy alapértelmezett győzelmet kell ítélni. A Versenybírók minden esetet külön megvizsgálhatnak és a helyzetnek megfelelően döntenek.

- Taktikai szünetre egy adott mérkőzés rendes játék idejében 2 alkalommal, alkalmanként maximum fél percre van lehetőség
 - Hosszabbítás esetén minden fennmaradó taktikai szünet lehetőség nullázódik, és újabb 1-1 lehetőség biztosított taktikai időkérésre. Amennyiben a mérkőzés nem dől el az első hosszabbítás alatt, úgy ezen folyamat megismétlődik. Azon időkérek amelyek nem lettek használva, nem mozgathatóak a következő hosszabbításra.
- Technikai szünet funkciót minden játékos igénybe veheti a szervereken a “!pause” “!pause” parancsokkal. A szünetnek véget vetni a “!unpause” “!unpause” parancsok segítségével lehet.

7.2.5. Hosszabbítás esetén

Döntetlen állás után kötelező a hosszabbítás.

Döntetlen esetén MR4 hosszabbítás következik. A hosszabbítást mindkét fél azon az oldalon kezdi, ahol befejezte a mérkőzés második felét. Ha a hosszabbítás után is döntetlen alakul ki, akkor újból MR4-es hosszabbítás következik és addig tart az adott mérkőzés, amíg az egyik fél el nem éri a 3 darab nyert kört egy hosszabbításban.

7.2.6. Mérkőzés elhagyása

Minden játékosnak kötelező megvárni, míg az utolsó kör is befejeződik, a szerver szándékos, mérkőzés vége előtti (pl. utolsó körben, egyértelműen veszített szituációban) elhagyása büntetést vonhat maga után.

7.2.7. Diszkvalifikáció

Hogy a mérkőzések közötti csúszások időtartamát minimalizáljuk, a csapatok súlyos késések esetén kizárásra kerülhetnek a versenyből. Mindazonáltal csak súlyos eseteknél fog ilyen döntés előfordulni (pl.: ha egy csapat szándékosan akadályozza egy mérkőzés befejezését/lezárását). Kirívó esetekben az adott mérkőzésen részt vevő mindkét csapatot érintheti a kizárás.

7.2.8. Mérkőzés megszakítás

Ha egy csapat szándékosan megszakítja az adott mérkőzést a vége előtt, a győzelem automatikusan az ellenfelet illeti.

7.3. Mérkőzés után

7.3.1. Meccs óvás

Az óvás olyan problémák megoldására szolgál, amely egy mérkőzéssel, vagy annak kimenetelével, végeredményével kapcsolatos. Ilyen lehet szándékos sértegetés jelentése, vagy a mérkőzés során rossz szerver beállítások, egyéb meccs közbeni szabálytalanságok jelentése.

7.3.1.1. Óváshoz való jog

Csak mérkőzésen részt vett játékosok/csapatok jogosultak azzal az óvás benyújtására. Óvás kezdeményezésére a mérkőzés végétől számított 15 percen belül van lehetőség.

7.3.1.2. Az óvás tartalma és időtartama

Az óvásnak tartalmaznia kell, hogy miért lett az nyitva, illetve minden olyan információt, amit tudni kell az esettel kapcsolatban. Egyszavas, nem kifejtett óvások elutasításra kerülhetnek. Például egy egyszerű „csalnak” nem tekinthető óvásnak.

7.3.1.3. Az óvásban lévő személyek

Az óvás során mindig csak egy játékos írhat, válaszolhat az óvásra csapatonként.

7.3.1.4. Kommunikáció versenybíróval

Szigorúan tiltott az óvás során bármilyen olyan viselkedésforma, ami az etikai kódexben tiltva van.

7.3.2. Kizárások

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

A versenybírói csapat fenntartja a jogot az eset kivizsgálására és akár a 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 Játékost 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.

7.3.2.1. Kizárások lehetséges okai

- Ha a Játékos az adott mérkőzés napján amin a versenyen belül részt vesz 18. életévét nem töltötte be és nem küldte el szülői engedélyre vonatkozó dokumentumot.
- Bizonyítható, hogy az adott Csapat egésze vagy bármely Játékosa a verseny menetét/eredményét bármilyen módon szándékosan befolyásolni próbálta.
- A Játékos/Csapat verseny lebonyolításhoz szükséges adatait nem adja meg vagy a megadott adatkezelési hozzájárulását visszavonja.

- Ha az egyik Játékos/Csapat jelentkezése bárkinek a jogát, jogos érdekét bármilyen módon sérti.
- Ha az egyik Játékos/Csapat a lebonyolító általi fényképes/videós/szöveges anyagok elkészítéséhez, közzétételéhez nem járul hozzá.
- Ha az egyik Játékos/Csapat verseny kezdete előtt, avagy az alatt a jelen szabályzat bármely pontját megsérti.

További büntetés típusokat amiért kizárás járhat a Fegyelmi szabályzat büntetőpontokra vonatkozó melléklete tartalmaz.

7.4. Edző mód

Edző használatára a közösségi kategóriában nincs lehetőség, nem engedélyezett.

8. Egyéb szabályok/kiegészítések

A Szervező fenntartja a jogot, hogy a jelen szabálykönyvben felvázolt szabályokat módosítsa, eltávolítsa vagy más módon módosítsa, további értesítés nélkül. A ligaszervező 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.

8.1. A szabályzat érvényessége

Ha a szabálykönyv valamelyik rendelkezése érvénytelen vagy megvalósíthatatlan részben vagy egészben, az nem érinti a jelen szabálykönyv fennmaradó részének érvényességét. Az érvénytelen vagy nem kivitelezhető rendelkezés helyett, a megfelelő rendelkezést kell alkalmazni, amely legközelebb áll az eredeti szándékhoz.

8.2. Bizalmasság, titoktartás

Minden kommunikációt Szervező és Csapat/Játékos között szigorúan bizalmasnak kell tekinteni, függetlenül attól, hogy hivatalos vagy félhivatalos platformon történt-e. Ezeknek a publikációja tiltott a Szervezők beleegyezése nélkül.

8.3. Elérhetőség

Minden csapatok által megadott kapcsolattartónak 72 órán belül az általuk megadott email címen rendelkezésre kell állnia a liga média partnereinek.

8.4. Változtatás a Csapaton

Bármilyen változtatás – Pl. Csapatnév, Játékosnicknév, Játékoskeret, Csapatkapitány, Kapcsolattartó személye - a csapaton csak a Szervező jóváhagyásával lehetséges.

9. Játékosok technikai felkészültsége

9.1. Technikai problémák

Minden játékos saját maga felelős a megfelelő internet kapcsolatért és hardware eszközeiért. Technikai probléma esetén cserejátékos alkalmazása lehetséges. Ha a problémából adódóan az egyik csapat nem tud 2 játékosal játszani, ez esetben a mérkőzés az ellenfél javára automatikus győzelemként lesz lezárva.

9.2. Nicknév, játékiók neve

Játékosok által választott nicknevek és játékióknevek nem tartalmazhatnak szponzort, vagy utalhatnak semmilyen vulgáris, politikai, szexuális tartalomra.

A liga értékrendjével nem megegyező nickneveket, játékiókneveket a játékosok módosítani kell.

9.3. Több felhasználói fiók

Minden játékosnak maximum egy FaceIT felhasználói fiókja lehet, és a verseny egésze alatt az ezekhez hozzárendelt játékiókat (steam account) kell használni.

9.4. Profil változtatás

Minden olyan esetben, ahol olyan profilon való változtatás szükséges, amit a felhasználó nem tud magától megtenni, akkor azt a FaceIT support rendszerén szükséges jelezni.

Amennyiben a kupa előtt közvetlenül merül fel olyan probléma, ami hátráltatja a mérkőzés kezdését, úgy azt a versenybíróknak szükséges jelezni, akik a FaceIT hivatalos alkalmazottainak továbbítják a problémát a gyorsabb megoldás érdekében. A megoldást a versenybírók nem tudják garantálni, amennyiben nem érkezik sürgős esetre megoldás, úgy csúszás esetén alapértelmezett vereségben fog részesülni a csapat.

10. Csapatra vonatkozó extra szabályozások

10.1. Vészhelyzeti cserekérelem

Vis maior szituáció esetén a szervezőség fenntartja a jogot, hogy vészhelyzeti csere kérelem útján az előre meghatározott roster szabályokon felül engedélyezzen játékos cserét. Az, hogy pontosan mi minősül vészhelyzetnek mindig a szervezőség szubjektív megítélésén múlik, és minden egyes esetet külön fog vizsgálni.

Vészhelyzeti csere kérelemmel való visszaélés, ebből fakadó potenciális szándékos versenybírói megtévesztés a leghigorúbb keretek között lesz kezelve.

Vészhelyzeti csere kérelem ugyanazon eseten belül több, mint 2 játékosra nem vonatkozhat, illetve egy teljes szezon alatt maximum 1 alkalommal lehet erre hivatkozva soron kívüli változtatást eszközölni.

10.2. Csapat feloszlása, liga elhagyása

Ha egy csapat feloszlik a verseny közben, vagy elhagyja azt, akkor minden az ahhoz a szakaszhoz tartozó nyereményt azzal felad. Ha egy csapat kilép vagy diszkvalifikálják, akkor a következő szezonra is kiszabható az eltiltás.

10.3. Csapat pótlása

Ha egy csapat elhagyja a versenyt, vagy valamilyen módon kiesik, akkor a versenyszervező fenntartja a jogot a csapat pótlására. Ezt a következő sorrendiség alapján lehetséges:

- a) egy korábbi szakasz eredményei alapján egy másik csapat kerül meghívásra
- b) egy külön kvalifikáció kerül megrendezésre
- c) nem kerül pótlásra a hely (Pl.: időbeli, szervezésbeli nehézségek végett)

Amennyiben a pótcsapat sem tudja vállalni a részvételt, úgy további csapatok is felkeresésre kerülhetnek.

10.4. Csapat név

A csapat név nem tartalmazhat egynél több szponzor nevet, illetve azt is csak termék megjelölés nélkül lehetséges.

11. Közvetítés

11.1. Csapat/Játékos

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

11.2. 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.

11.3. 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 90 másodperc késleltetést rakni a közvetítésre valamint a verseny logóját kötelező megjeleníteni olvasható formában. 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 kitöltése](#).

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. ([Youtube](#) vagy [Twitch](#))

12. Nyeremény

A Digital Warriors 2025 - CS2 - Közösségi kategória tavaszi szezonjának díjazása a következőképpen oszlik el:

- Összdíjazás: 300 000 forint értékben IPON utalványok formájában mely a következőképp oszlik meg a helyezettek között:
 - 1. helyezett: 2 * 75 000 Forint értékben
 - 2. helyezett: 2 * 50 000 Forint értékben
 - 3. helyezett: 2 * 25 000 Forint értékben

13. Változáskövetés