DIGITAL WARRIORS

HONVÉDELMI E-SPORT VERSENY

DIGITAL WARRIORS 2026 ŐSZ

COUNTER - STRIKE 2

EGYETEMI KUPA

JÁTÉKSPECIFIKUS SZABÁLYZAT

Érvényes: 2026.10.13.
Utoljára módosítva: 2026.10.13.

1. Kiemelt szabályok ... 4
1.1. Alapszabályzatok ... 4
1.2. Életkor ... 4
1.3. Nemzetiségi szabályok ... 4
1.4. Tartózkodási hely ... 4
1.5. Eltiltások ... 4
1.6. Játékfiók használata ... 5
1.7. Anti-Cheat ... 5
1.8. Azonosítás ... 5
1.9. Kommunikációs csatornák ... 6
1.10. Csapat felépítése ... 6
2. Verseny lebonyolítása ... 7
2.1. Általános áttekintő ... 7
2.2. A verseny szakaszai és ütemezése ... 7
2.2.1. Nyílt selejtezők ... 7
2.2.1.1. Nyílt selejtezők ütemezése ... 7
2.2.1.2. Jelentkezés zárása ... 8
2.2.1.3. Sorsolás logikája ... 8
2.2.1.4. Halasztás és Feladás ... 8
2.2.1.5. Továbbjutás ... 8
2.2.2. Helyszíni döntő ... 8
2.3. Mapveto procedúrák ... 8
2.3.1. Nyílt selejtezők folyamán (Bo1) ... 8
3. Játékoskeretre vonatkozó szabályozások ... 9
4. Játékspecifikus beállítások ... 10
4.1. Mappool ... 10
4.2. Szerver beállítások ... 10
5. Játékosok beállításai ... 10
5.1. Szabályellenes szkriptek ... 10
5.2. Játékon belüli overlayek ... 11
5.3. Játékos kinézetek ... 11
5.4. Egyedi fájlok ... 11
5.5. Illegális szoftverek és hardveres eszközök ... 11
5.6. Színmélység ... 11
5.7. A config mappa tartalma ... 11
5.8. In-game itemek elnevezései ... 11
5.9. Szabálytalan grafikai beállítások ... 12
6. Bugok és tiltott cselekvések ... 12
6.1. Tiltott bugok/cselekvések ... 12
6.2. Engedélyezett bugok/cselekvések ... 12
6.3. Új pozíciók ... 13
7. Mérkőzésekkel kapcsolatos szabályok ... 13
7.1. Mérkőzés előtt ... 13
7.1.1. Nicknév ... 13
7.1.2. Versenybíró hívás ... 13
7.1.3. Pontosság ... 13
7.1.4. Pontosság a közvetített mérkőzéseken ... 14
7.1.5. Nem megjelenés (noshow) ... 14

7.1.6. Bemelegítés....14
7.2. Mérkőzés alatt....14
7.2.1. Késkör....14
7.2.2. Játékos kiesése....14
7.2.3. Játékmegszakítások....15
7.2.4. A szünet funkció használata....15
7.2.5. Hosszabbítás esetén....16
7.2.6. Mérkőzés elhagyása....16
7.2.7. Diszkvalifikáció....16
7.2.8. Mérkőzés megszakítás....16
7.3. Mérkőzés után....16
7.3.1. Meccs óvás....16
7.3.1.1. Óváshoz való jog....17
7.3.1.2. Az óvás tartalma és időtartama....17
7.3.1.3. Az óvásban résztvevő személyek....17
7.3.1.4. Kommunikáció versenybíróval....17
7.3.2. Kizárások....17
7.3.2.1. Kizárások lehetséges okai....17
7.4. Edző mód....18
8. Egyéb szabályok/kiegészítések....18
8.1. A szabályzat érvényessége....18
8.2. Bizalmasság, titoktartás....18
8.3. Elérhetőség....18
8.4. Változtatás a Csapaton....18
9. Játékosok technikai felkészültsége....19
9.1. Technikai problémák....19
9.2. Nicknév, játékfiók neve....19
9.3. Több felhasználói fiók....19
9.4. Profil változtatás....19
10. Csapatra vonatkozó extra szabályozások....19
10.1. Vészhelyzeti cserekérelem....19
10.2. Csapat feloszlása, verseny elhagyása....20
10.3. Csapat pótlása....20
10.4. Csapat név....20
11. Közvetítés....20
11.1. Csapat/Játékos....20
11.2. Közvetítés megtagadása....20
11.3. Külsős stream és késleltetés....20
12. Nyeremény....21
13. Változáskövetés....21

1. Kiemelt szabályok

1.1. Alapszabályzatok

A **Digital Warriors 2026 ŐSZ - CS2 - Egyetemi Kupa** (továbbiakban: verseny, DW CS2) különböző versenyfázisaira vonatkozóan az ebben a dokumentumban foglalt játékspecifikus szabályzaton felül a HUNESZ (Magyar E-sport Szövetség) általános szabályzatai is 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
- A Magyar E-sport Szövetség Doppingszabályzata

Megtalálhatóak: https://hunesz.hu

A versenyen kizárólag valamely magyar felsőoktatási intézménnyel hallgatói jogviszonyban álló személyek indulhatnak (aktív és passzív jogviszony is).

1.2. Életkor

A versenyen 18. életévüket betöltöttek 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 versenyen állampolgárságra való tekintet nélkül várjuk a jelentkezéseket.

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 verseny különböző szakaszain nem vehet részt olyan játékos, aki a fő platformok egyikén bármelyik hozzá köthető fiókon aktív bannal rendelkezik. A fő platformok a következőek: ESEA, FaceIT, Esplay, Steam (1 év). A versenyplatform által kiosztott eltiltások/bannok/profiltörlések felülírják a versenyszabályzatot és akkor is vonatkoznak a játékosra, ha azt nem az DW CS2 esemény végett kapta.

2. Az eltitásoknak több külön fajtáját különböztetjük meg:
    - **Steam**: VAC ban esetében, 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:** Amennyiben a platformon szerzett eltiltás engedélyezi a kupákon való részvételt úgy a játékos részt vehet a kvalifikációs kupákon. A több felhasználói profillal rendelkezőkre is ugyan így vonatkozik ez a pont és a platform T.O.S részét is sérti a kitiltás alatt másik profilon való játék, így komolyabb következményei is lehetnek, mint egy kupából való kizárás.
    - **ESEA**: Az ESEA mint platform már nem aktív versenyek szervezésében, viszont a versenysorozatuk továbbra is fut a FaceIT platformján. Az ESEA eltiltásokra is ugyanaz vonatkozik mint a FaceIT eltiltásokra.
3. 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. Játékfiók 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 kizárásra 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 útlevél, lakcímkártya - hallgatói jogviszonyt a kérésnek megfelelően jogviszony igazolással, vagy diákigazolvánnyal) 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 játékosokhoz/csapatokhoz.
Használt cím: verseny@hunesz.hu

- **HUNESZ Intercom Discord:** A selejtező alatt használatos játékos és versenybíró között direkt segítségnyújtás céljából, illetve később a döntőbe 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 7 fő engedélyezett. Egy csapatnak minimum 5 kezdő játékossal szükséges rendelkeznie, mellettük maximum 2 cserejátékos és egy coach megnevezése engedélyezett.

A coach-nak csak abban az esetben van játékjoga, ha a csapat kevesebb, mint 2 cserejátékossal rendelkezik.

A teljes játékoskeretben legalább 3 tagjának ugyanannak a felsőoktatási intézménynek a hallgatójának kell lennie.

A teljes játékoskeretben legfeljebb 2 külsős játékos szerepelhet. Külsős játékosnak minősül:

- aki a teljes játékoskeret többségétől eltérő felsőoktatási intézménnyel áll hallgatói jogviszonyban, vagy
- aki valamely felsőoktatási intézményében szerzett végzettséget 2024-ben, vagy azt követően

és nem jutott be a TOP8-ba a DW CS2 Profi kategóriájának korábbi évadaiban (2024-ig) (ez a szabály kizárólag a külsős játékosokra vonatkozik).

Egy játékos egyéb DW CS2 kategóriákban is szabadon versenyezhet.

2. Verseny lebonyolítása

2.1. Általános áttekintő

Az **DW CS2 Egyetemi Kupa** egy új formátum a DW versenye történetében, mely **5v5** rendszerben fog megvalósulni. A verseny nyílt selejtező szakasszal indul, ahonnan a legeredményesebb csapatok a helyszíni döntőre juthatnak tovább.

2.2. A verseny szakaszai és ütemezése

2.2.1. Nyílt selejtezők

A nyílt selejtezők Double-Elimination formátumban lesznek megrendezve, ahol minden mérkőzés Bo1 formátumban kerül lebonyolításra.. A verseny pontos ütemezése annak függvénye, hogy pontosan mennyi csapat erősíti meg a nevezését.

- *Nyílt selejtező időpontjai:*
    - 1. selejtező - 2026.11.05. - Kezdés: 18:30
    - 2. selejtező - 2026.11.12. - Kezdés: 18:30

2.2.1.1. Nyílt selejtezők ütemezése

Az alábbi táblázat egy 17-32 csapat közötti nevezőszámra mutatja be a verseny ütemezését. Kevesebb csapat esetén a verseny indulása előtt kerül kihirdetésre a pontos lebonyolítás.

17-32 Nevezett csapat [Double - Elimination]				
Kezdés	**Időtartam**	**Vége**	**Formátum**	**Esemény**
Felsőág				
18:30	~45 perc	19:15	Bo1	1. kör - TOP 32
19:15	~45 perc	20:00	Bo1	2. kör - TOP 16
20:00	~45 perc	20:45	Bo1	3. kör - TOP 8
Alsóág				
19:15	~45 perc	20:00	Bo1	1. kör
20:00	~45 perc	20:45	Bo1	2. kör
20:45	~45 perc	21:30	Bo1	3. kör
21:30	~45 perc	22:15	Bo1	4. kör
22:15	~45 perc	23:00	Bo1	5. kör

A prezentált schedule 17-32 csapat nevezése esetén alakul a táblázat szerint ennél kevesebb csapatnál arányosan rövidül, vagy lesz hosszabb a verseny. Az időpontok változhatnak a mérkőzések előtti/alatti csúszás okán. A versenyt amint megvan a TOP 8 továbbjutó csapat nem szükséges továbbjátszani.

2.2.1.2. Jelentkezés zárása

A csapatoknak a nyílt selejtezőkre a verseny kezdete előtti 30 percig van lehetőségük nevezni, illetve megerősíteni azt.

Ezt azt jelenti, ha a verseny 18:30-kor kezdődik, úgy a Check-In fázis a már nevezett csapatoknak 17:20-17:50 között lehetséges.

Azon csapatok akik neveztek, de a Check-Int nem tették meg, automatikusan kikerülnek a versenyből, nekik illetve minden utolsó pillanatos nevezőnek (akik korábban nem adták le nevezésüket) további 30 perc áll rendelkezésre, azaz 18:20-ig adott a van lehetőség jelentkezni a versenyre.

A nevezés lezárta után azaz 18:20-tól további nevezés leadására nincsen lehetőség. Csapatot külön úton hozzáadni ezen időhatár után nem lehetséges.

2.2.1.3. Sorsolás logikája

A nyílt selejtezők során FACEIT ELO számítás alapján véletlenszerű sorsolás kerül alkalmazásra. A FACEIT ezen működési logikája ezen a linken megtekinthető.

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/folytatni abban az esetben az ellenfélnek kerül jóváírásra a győzelem.

2.2.1.5. Továbbjutás

A nyílt selejtezők TOP 8 helyezettje, tehát összesen 16 csapat továbbjut az offline döntőbe.

2.2.2. Helyszíni döntő

A döntő időpontja: 2026. december 03. - Gamerland (Budapest, Szentendrei út 89-95-2. ép. 4. lház. I. em, 103), ahova a selejtezőkről összesen 16 csapat jut be.

Bejutás esetén a csapatok bővebb tájékoztatásban részesülnek a helyszíni döntő részleteit illetően.

2.3. Mapveto procedúrák

2.3.1. Nyílt selejtezők folyamán (Bo1)

FaceIT esetén a platformon a mérkőzés oldalon bal oldalra sorsolt csapat kezdi meg a vetot.

- “A” csapat eltávolt 1 pályát
- “B” csapat eltávolít 1 pályát
- “A” csapat eltávolt 1 pályát
- “B” csapat eltávolít 1 pályát
- “A” csapat eltávolt 1 pályát

- “B” csapat eltávolít 1 pályát
- Az utolsó fennmaradó pályán kell játszani, az oldalakról kés kör dönt.

3. Játékoskeretre vonatkozó szabályozások

- **Online selejtező előtt:**

  A csapat korlátlanul módosítható a regisztráció zárásáig a FaceIT platformon. 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 az offline döntő között:**

  Játékoskeretet kiegészíteni csak olyan játékossal lehetséges, akik nem jutottak be egyazon fázisba (Pl.: Két döntőbe bejutott csapat között nem lehet játékosmozgás, kiegészítés csak olyan játékossal 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 cseréként regisztrált játékos a selejtezőkön nem szerepelt egy mérkőzésen sem, úgy ezen játékos “új játékosnak” számít, így lehetősége van másik már döntőbe bejutott csapatban szerepelni a verseny következő fázisában.

  Egy selejtezőbe bejutott csapat maximum két módosítást végezhet, annak függvényében, hogy a selejtezőn mennyi olyan játékos volt aki szerepelt akár csak egy mérkőzésen is:

  - 5 fős keret esetén: Adott csapat egy, vagy két játékost hozzáadhat.
  - 6 fős keret esetén: Adott csapat egy játékost hozzáadhat.
  - 7 fős keret esetén: Adott csapat nem módosíthat

  - A játékoskeret kiegészítésének határideje: 2026. november 18. - 23:59

- **Helyszíni döntő alatt:**

  Nem hajtható végre a csapaton módosítás, a keretben megnevezett minimum 5, maximum 7 játékosból kell 5 embernek megjelennie.

4. Játékspecifikus beállítások

4.1. Mappool

- Inferno
- Mirage
- Nuke
- Dust 2
- Ancient
- Cache
- Anubis

4.2. Szerver beállítások

- Rounds: Max Rounds 24
- Round time: 1 minute 55 seconds
- Startmoney: $800
- Freeze time: 20 seconds
- Bomb timer: 40 seconds
- Overtime rounds: Max Rounds 6
- Overtime start money: $12,500

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 nullscriptek, kivétel ez alól: a vásárlásra, togglezésre, jump és a demo, felvételre vonatkozó szkriptek.

Résztvevő 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 FaceIT Chat-en, 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. Ezen szabályzati pont vonatkozik minden in-game itemre beleértve a skinek-et, nametagek-et, illetve a játékbeli matricák (stickerek) bármely kombinációját.

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 segítsége 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 buglista a versenyen is használatos.

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

7. Mérkőzésekkel kapcsolatos szabályok

7.1. Mérkőzés előtt

7.1.1. Nicknév

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

Az döntő 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 versenybírót hívni, hogy tisztázódjon 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 Versenybírót 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 **5 perces** határidő onnantól számít, hogy lezajlott a veto.

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 az nem lenne. A 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.

7.1.5. Nem megjelenés (noshow)

Amennyiben a csapat nem áll készen a kezdésre 5 perccel a mérkőzés létrejötte után, akkor nem megjelentként tekinthetünk a csapatra.

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, 15 perc, mely csak abban az esetben biztosított, ha a játékos a versenybírók számára a FaceIT Chaten és/vagy a verseny hivatalos Discord szobájában jelzi az adott problémát.

Ha az érintett játékos visszacsatlakozik a szerverre, a mérkőzést lehet folytatni. Ha az érintett játékos nem tud 15 percen belül visszacsatlakozni, akkor a csapatának cserejátékost kell hívnia. (ha tudják, hogy az adott játékos nem fog tudni visszaérni, akkor 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 leállás, 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 játékmegszakítás 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 leállás) 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 leállás 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 15 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 megvizsgálnak és a helyzetnek megfelelően döntenek.

Taktikai szünetre egy adott mérkőzés rendes játék idejében 3 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 időkérések 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 MR6 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 MR6-os hosszabbítás következik és addig tart az adott mérkőzés, amíg az egyik fél el nem éri a 4 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 vesztett 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 résztvevő 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.

Ha játékos nem rendelkezik a hallgatói jogviszony igazolásához szükséges dokumentumokkal, vagy nem felel meg a szabályzatban előírt csapatkompozíció követelményeinek.

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

7.4. Edző mód

Az edző mód használata a FACEIT platformon és az offline esemény alatt is lehetséges.

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 5 játékossal játszani, ez esetben a mérkőzés az ellenfél javára automatikus győzelemként lesz lezárva.

9.2. Nicknév, játékfiók neve

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

A liga értékrendjével nem megegyező nickneveket, játékfiókneveket 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 játékfiókot (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 legszigorúbb 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, verseny 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 lehetséges.

Minden játékos és harmadik fél köteles legalább 90 másodperc késleltetést rakni a közvetítésre valamint a verseny logóját 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 kitöltés
2. Versenybírói csapat kiértékeli az igénylést, és visszajelzést küld.
3. Verseny logó letöltése és integrációja (LINK)
    a. Verseny nevének (Digital Warriors) megjelenítése a Twitch címben.
4. Riportolásra szolgáló formon közvetítésre vonatkozó statisztikák leadása.

12. Nyeremény

A Digital Warriors 2026 ŐSZ - CS2 - Egyetemi Kupájának díjazása a következőképpen oszlik el a helyszíni döntő helyezettjei között:

- Összdíjazás: 500 000 forint értékű iPon utalvány + Digital Warriors egérpad
    - Helyszíni döntő:
        - 1. helyezett: 5x 50 000 forint értékű iPon utalvány + 5x Digital Warriors egérpad
        - 2. helyezett: 5x 30 000 forint értékű iPon utalvány + 5x Digital Warriors egérpad
        - 3. helyezett: 5x 20 000 forint értékű iPon utalvány + 5x Digital Warriors egérpad

13. Változáskövetés

2026.10.22. - 1.10. Csapat felépítése szabályainak változása