



**DIGITAL  
WARRIORS**  
HONVÉDELMI E-SPORT VERSENY

DIGITAL WARRIORS 2026 TAVASZ

COUNTER - STRIKE 2

PROFI KATEGÓRIA

JÁTÉKSPECIFIKUS SZABÁLYZAT

**Érvényes:** 2026.03.27

**Utoljára módosítva:** 2026.03.27

<b>1. Kiemelt szabályok.....</b>	<b>4</b>
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
<b>2. Verseny lebonyolítása.....</b>	<b>6</b>
2.1. Általános áttekintő.....	6
2.2. A verseny szakaszai és ütemezése.....	6
2.2.1. Nyílt selejtezők.....	6
2.2.1.1. Nyílt selejtezők ütemezése.....	7
2.2.1.2. Jelentkezés zárása.....	7
2.2.1.3. Sorsolás logikája.....	8
2.2.1.4. Halasztás és Feladás.....	8
2.2.1.5. Továbbjutás.....	8
2.2.2. Alapszakasz.....	8
2.3. Mapveto procedúrák.....	10
2.3.1. Nyílt selejtezők folyamán (Bo1).....	10
2.3.2. Alapszakasz (1. - 2. - 3. forduló / Bo1).....	10
2.3.3. Alapszakasz (4. - 5. forduló / Bo3).....	10
<b>3. Játékoskeretre vonatkozó szabályozások.....</b>	<b>11</b>
<b>4. Játékspecifikus beállítások.....</b>	<b>12</b>
4.1. Mappool.....	12
4.2. Szerver beállítások.....	12
<b>5. Játékosok beállításai.....</b>	<b>12</b>
5.1. Szabályellenes szkriptek.....	12
5.2. Játékon belüli overlayek.....	13
5.3. Játékos kinézetek.....	13
5.4. Egyedi fájlok.....	13
5.5. Illegális szoftverek és hardveres eszközök.....	13
5.6. Színmélység.....	13
5.7. A config mappa tartalma.....	13
5.8. In-game itemek elnevezései.....	13
5.9. Szabálytalan grafikai beállítások.....	14
<b>6. Bugok és tiltott cselekvések.....</b>	<b>14</b>
6.1. Tiltott bugok/cselekvések.....	14
6.2. Engedélyezett bugok/cselekvések.....	14
6.3. Új pozíciók.....	15
<b>7. Mérközésekkel kapcsolatos szabályok.....</b>	<b>15</b>
7.1. Mérkőzés előtt.....	15
7.1.1. Nicknév.....	15
7.1.2. Versenybíró hívás.....	15
7.1.3. Pontosság.....	15
7.1.4. Pontosság a közvetített mérközéseken.....	16

7.1.5. Nem megjelenés (noshow).....	16
7.1.6. Bemelegítés.....	16
7.2. Mérkőzés alatt.....	16
7.2.1. Késkör.....	16
7.2.2. Játékos kiesése.....	16
7.2.3. Játékmegszakítások.....	17
7.2.4. A szünet funkció használata.....	17
7.2.5. Hosszabbítás esetén.....	18
7.2.6. Mérkőzés elhagyása.....	18
7.2.7. Diszkvalifikáció.....	18
7.2.8. Mérkőzés megszakítás.....	18
7.3. Mérkőzés után.....	18
7.3.1. Meccs óvás.....	18
7.3.1.1. Óváshoz való jog.....	19
7.3.1.2. Az óvás tartalma és időtartama.....	19
7.3.1.3. Az óvásban résztvevő személyek.....	19
7.3.1.4. Kommunikáció versenybíróval.....	19
7.3.2. Kizárások.....	19
7.3.2.1. Kizárások lehetséges okai.....	19
7.4. Edző mód.....	20
<b>8. Egyéb szabályok/kiegészítések.....</b>	<b>20</b>
8.1. A szabályzat érvényessége.....	20
8.2. Bizalmasság, titoktartás.....	20
8.3. Elérhetőség.....	20
8.4. Változtatás a Csapaton.....	20
8.5. Kezdő játékosok és csapatfelállás.....	21
<b>9. Játékosok technikai felkészültsége.....</b>	<b>21</b>
9.1. Technikai problémák.....	21
9.2. Nicknév, játéknév neve.....	21
9.3. Több felhasználói fiók.....	21
9.4. Profil változtatás.....	21
<b>10. Csapatra vonatkozó extra szabályozások.....</b>	<b>21</b>
10.1. Vészhelyzeti cserekérelem.....	21
10.2. Csapat feloszlása, verseny elhagyása.....	22
10.3. Csapat pótlása.....	22
10.4. Csapat név.....	22
<b>11. Közvetítés.....</b>	<b>22</b>
11.1. Csapat/Játékos.....	22
11.2. Közvetítés megtagadása.....	22
11.3. Külsős stream és késleltetés.....	23
<b>12. Nyeremény.....</b>	<b>23</b>
<b>13. Változáskövetés.....</b>	<b>23</b>

## 1. Kiemelt szabályok

### 1.1. Alapszabályzatok

A **Digital Warriors 2026 Tavasz - CS2 - Profi kategória** (továbbiakban: verseny, DW CS2) különböző versenyzásaira 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](#)

Megtalálhatóak: <https://hunesz.hu>

## 1.2. Életkor

A versenyen a Profi kategóriában a 14. 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](mailto: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. 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.

## 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 következők: ESEA, FaceIT, Esportal, Steam (1 év). A versenyplatform által kiosztott eltiltások/bannok/profilitrlések felülírják a versenyszabályzatot és akkor is vonatkoznak a játékosra, ha azt nem az DW CS2 esemény végett kapta.
2. Az eltiltásoknak 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.

- **FacelT:** 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 FacelT platformján. Az ESEA eltiltásokra is ugyanaz vonatkozik mint a FacelT eltiltásokra.
  - **Esportal:** Hasonlóan mint a FacelT 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.
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 FacelT profilját a Steam fiókjával. Ha egy játékos hiányzó, vagy rosszul megadott SteamID-t kötött össze a FacelT 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 FacelT 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 útleveél, 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 játékosokhoz/csapatokhoz.  
Használt cím: [verseny@hunesz.hu](mailto: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>
- **FacelT 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 játékoskal 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 cserejátékoskal rendelkezik.

## 2. Verseny lebonyolítása

### 2.1. Általános áttekintő

A **Profí kategória** a megszokott **5v5** rendszerben fog megvalósulni. A verseny nyílt selejtező szakasszal indul ahol a továbbjutott csapatok csatlakozhatnak svájci rendszerű alapszakaszba a meghívott csapatokkal, 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 - 2026.04.18. - Kezdés: 14:00
  - 2. selejtező - 2026.04.25. - Kezdés: 14:00

#### 2.2.1.1. Nyílt selejtezők ütemezése

Az alábbi táblázat egy 17-32 csapat közötti nevezőszámra mutatja be a verseny ütemezését.

17-32 Nevezett csapat [Double - Elimination]				
Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Esemény
Felsőág				
14:00	~45 perc	14:45	Bo1	1. kör - TOP 32

17-32 Nevezett csapat [Double - Elimination]				
Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Esemény
14:45	~45 perc	15:30	Bo1	2. kör - TOP 16
15:30	~45 perc	16:15	Bo1	3. kör - TOP 8
Alsóág				
14:45	~45 perc	15:30	Bo1	1. kör
15:30	~45 perc	16:15	Bo1	2. kör
16:15	~45 perc	17:00	Bo1	3. kör
17:00	~45 perc	17:45	Bo1	4. kör
17:45	~45 perc	18:30	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 6 továbbjutó csapat nem szükséges továbbjátszani.

### 2.2.1.2. Jelentkezés zárása

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

Ezt azt jelenti, ha a verseny 14:00-kor kezdődik, úgy a Check-In fázis a már nevezett csapatoknak 12:30-13:00 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 13:30-ig adott a van lehetőség jelentkezni a versenyre.

A nevezés lezárta után azaz 13:30-tól további nevezés leadására nincsen lehetőség. Csapatot külön úton hozzáadni ezen időhatár után nem lehetséges.

### 2.2.1.3. Sorsolás logikája

A nyílt selejtezők ssorán 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 6 helyezettje, tehát összesen 12 csapat továbbjut a 2026-os tavaszi szezon profi kategóriájának svájci rendszerű alapszakaszába.

### 2.2.2. Alapszakasz

Összesen 16 csapat mérkőzik meg ebben a szakaszban, mely a selejteztezőkből továbbjutott 6-6 csapatból, illetve a 2025-ös Digital Warriors őszi szezonjának TOP4 csapatából tevődik össze.

#### 2.2.2.1. Alapszakasz formátuma és ütemezése

Az alapszakasz svájci rendszerű lebonyolításban kerül megrendezésre, ahol a 16 csapat, 2 nap alatt maximum 5 fordulót játszva vívhatja ki a LAN döntőre való továbbjutás lehetőségét. Általános ütemezést tekintve a következő kezdési időpontokkal és formátumokkal kerül megrendezése ez a versenyszakasz:

16 csapat - Svájci rendszer - 5 forduló					
Dátum	Kezdés	Időtartam	Vége	Formátum	Esemény
2026.05.09	14:00	~45 perc	14:45	Bo1	1. kör
2026.05.09	14:45	~45 perc	15:30	Bo1	2. kör
2026.05.09	15:30	~120 perc	17:30	Bo3	3. kör
2026.05.10	14:00	~120 perc	16:00	Bo3	4. kör
2026.05.10	16:00	~120 perc	18:00	Bo3	5. kör

### 2.2.2.2. Alapszakasz sorsolása

Ezen versenyszakasz a FaceIT rendszerébe integrált svájci rendszerű lebonyolítási logikákat követi, ahol az előző fordulóban elért eredmények alapján alakul a következő forduló sorsolása a következő rendszerben.

1. forduló: A verseny kezdetén mind a 16 csapat azonos statisztikai mutatóval rendelkezik
  - a. 0:0-ás eredménnyel rendelkezők csoportja (16 csapat)
2. forduló: Az eredmények függvényében két csoportra oszlik a mezőny.
  - a. 1:0-ás eredménnyel rendelkezők csoportja (8 csapat)
  - b. 0:1-es eredménnyel rendelkezők csoportja (8 csapat)
3. forduló: Az eredmények függvényében három részre oszlik a mezőny
  - a. 2:0-ás eredménnyel rendelkezők csoportja (4 csapat)
  - b. 1:1-es eredménnyel rendelkezők csoportja (8 csapat)
  - c. 0:2-es eredménnyel rendelkezők csoportja (4 csapat)
4. forduló: Az eredmények függvényében két csoportra oszlik a mezőny, illetve a 3:0-ás mutatóval rendelkező csapatok (2) továbbjutottak, míg a 0:3-as mutatóval rendelkezők (2) kiestek a versenyből. A még versenyben lévők:
  - a. 2:1-es eredménnyel rendelkezők csoportja (6 csapat)
  - b. 1:2-es eredménnyel rendelkezők csoportja (6 csapat)
5. forduló: Az eredmények függvényében 1 csoportra oszlik a mezőny, illetve a 3:1-es mutatóval rendelkező csapatok továbbjutottak (3), illetve az 1-3 mutatóval rendelkezők (3) kiestek a versenyből.
  - a. 2:2-es eredménnyel rendelkezők csoportja (6 csapat)

A 3:2-es mutatóval rendelkező csapatok (2) továbbjutottak, míg a 2:3-as összesített eredménnyel rendelkezők kiestek a versenyből.

### 2.2.2.3. Alapszakasz alatt alkalmazott kiemelés

A svájci rendszerű alapszakasz alatt, a következő kiemelési rendszer alapján kerülnek a párosítások kialakításra.

- 2025-ös őszi szezon 1. helyezett: 1. kiemelt
- 2025-ös őszi szezon 2. helyezett: 2. kiemelt
- 2025-ös őszi szezon 3. helyezett: 3. kiemelt
- 2025-ös őszi szezon 4. helyezett: 4. kiemelt
- 2026-os tavaszi szezon 1. selejtező - Felső ágról bejutó 4 csapat: 5-8. kiemelt
- 2026-os tavaszi szezon 1. selejtező - Alsó ágról bejutó 2 csapat: 9-10. kiemelt
- 2026-os tavaszi szezon 2. selejtező - Felső Ágról bejutó 4 csapat : 11-14. kiemelt
- 2026-os tavaszi szezon 2. selejtező - Alsó ágról bejutó 2 csapat: 15-16. kiemelt

Tekintve az adott selejtező nem lesz végigjátszva, így az egyes kalapokon belül a pontos sorrend (pl 5-8. seed esetében 4 csapat) a maesport.hu statisztikai számításai alapján kerülnek rangsorsolásra ahol a csapatot alkotó játékosok korábbi Digital Warriors eseményeken elért eredményeinek átlagpontszáma fogja meghatározni, hanyadik kiemelt lesz az adott csapat.

Természetesen az erőssorrend csak az azonos győzelmi mutatóval rendelkező csoportokon

belül kerül meghatározásra.

További fontos kritérium, hogy egyazon csapat függetlenül attól, hogy melyik fordulóban versenyez, egyazon ellenféllel maximum 1 alkalommal kerülhet összepárosításra.

## 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 eltávolít 1 pályát
- "B" csapat eltávolít 1 pályát
- "A" csapat eltávolít 1 pályát
- "B" csapat eltávolít 1 pályát
- "A" csapat eltávolít 1 pályát
- "B" csapat eltávolít 1 pályát
- Az utolsó fennmaradó pályán kell játszani, az oldalakról kés kör dönt.

### 2.3.2. Alapszakasz (1. - 2. - 3. forduló / Bo1)

A FACEIT rendszer működése alapján a kezdés, vagy annak átadásának joga első lépésben a magasabban seedelt csapatot illeti meg, így ő dönt arról, hogy "A" vagy "B" csapat szeretne lenni.

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

### 2.3.3. Alapszakasz (4. - 5. forduló / Bo3)

A FACEIT rendszer működése alapján a kezdés, vagy annak átadásának joga első lépésben a magasabban seedelt csapatot illeti meg, így ő dönt arról, hogy "A" vagy "B" csapat szeretne lenni.

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

### 3. Játékoskeretre vonatkozó szabályozások

A kiemelt alapszabályokon felül (Lásd 1-es pont) a különböző verseny fázisokra általánosan értendő, hogy a keretben megnevezett 5 kezdőjátékos (akik nyílt selejtező esetében a továbbjutást megszerezték) közül 3-nak mindig szerepelnie kell a mérkőzéseken.

- **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 alapszakasz kezdete között:**

Játékoskeretet kiegészíteni csak olyan játékosal lehetséges, akik nem jutottak be egyazon fázisba (Pl.: Két alapszakaszba bejutott csapat között nem lehet játékosmozgás, kiegészítés csak olyan játékosal 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 egy mérkőzésen sem, úgy ezen játékos "új játékosnak" számít, így lehetősége van másik már alapszakaszba 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

Az alapszakaszban a csapattagok száma maximum 8 fő lehet 5 kezdő, 2 cserejátékos és egy 1 coach. Amennyiben a csapat rendelkezik regisztrált coach pozícióval, ő csak akkor szerepeltethető, amennyiben a csapat kevesebb, mint 2 csere játékosal rendelkezik.

- A játékoskeret kiegészítésének határideje: 2026. Május 1. - 23:59

A következő versenyfázisokra (alapszakasz, helyszíni döntő) általánosan értendő hogy a megnevezett játékoskeretben az 5 kezdőjátékos közül 3 játékost mindig szerepeltetni kell a mérkőzéseken.

- **Alapszakasz közben:**

Az alapszakasz folyamán a játékoskeretben módosítás végrehajtására nincsen lehetőség, a csapatoknak az alapszakasz kezdetéig véglegesített rosterrel kell megjelenniük.

- **Alapszakasz után és helyszíni döntő között:** A csapatok 5 kezdő és 2 cserejátékost nevezhetnek meg a korábban kifejtett logikák szerint.

A játékoskeret kiegészítésének határideje: 2026. Május 15. - 23:59

- **Helyszíni döntő alatt:**

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

## 4. Játékspecifikus beállítások

### 4.1. Mappool

- Inferno
- Mirage
- Nuke
- Dust 2
- Ancient
- Overpass
- 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 nullskriptek, kivétel ez alól: a vásárlásra, togglezésre, 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 FaceIT 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. 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 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 FaceIT-en használatos nicknevét köteles használni minden mérkőzésen (a FaceIT 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 versenybíróat 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 Versenybíróat 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 nem az lenne. Az alapszakaszra vonatkozó 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 megvizsgálhatnak és a helyzetnek megfelelően döntenek.
- Taktikai szünetre egy adott mérkőzés rendes játék idejében 3 alkalommal, alkalmanként maximum fél percre van lehetőség

- o 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 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 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 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 16. életévét nem töltötte be vagy ha 18 év alatti akkor 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**

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.

## 8.5. 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.

## 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 játékosal játszani, ez esetben a mérkőzés az ellenfél javára automatikus győzelemként lesz lezárva.

### 9.2. Nicknév, játékiók neve

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

A liga értékrendjével nem megegyező nickneveket, játékióneveket 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 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 diszkvalifikációban 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 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 [ezen a linken](#).

## 12. Nyeremény

A Digital Warriors 2026 Tavasz - CS2 - Profi kategóriájának díjazása a következőképpen oszlik el a helyszíni döntő helyezettjei között:

- Összdíjazás: 1 000 000 forint
  - Helyszíni döntő:
    - 1. helyezett: 500 000 forint + 5x Digital Warriors egérpád
    - 2. helyezett: 250 000 forint + 5x Digital Warriors egérpád
    - 3. helyezett: 150 000 forint + 5x Digital Warriors egérpád
    - 4. helyezett: 100 000 forint + 5x Digital Warriors egérpád

*A nyereményeket a csapatok pénzdíjazás vagy iPoN utalványok formájában vehetik át. A pénzdíjazás feltétele, hogy az érintett csapat rendelkezzen jogi személlyel, mellyel az ehhez szükséges szerződést megkötí és az Esport1 részére a számlát kiállítja.*

## 13. Változáskövetés

### 2.2