



DIGITAL WARRIORS

HONVÉDELMI E-SPORT VERSENY

DIGITAL WARRIORS 2026 - PUBG: BATTLEGROUNDS

**TAVASZI SZEZON
KADÉT KATEGÓRIA**

JÁTÉKSPECIFIKUS SZABÁLYZAT

Érvényes: 2026. 03. 05.

Utoljára módosítva: 2026.03.05.

1. Kiemelt szabályok	3
1.1. Alapszabályzatok	3
1.2. Életkor	3
1.3. Nemzetiségi szabályok	3
1.4. Tartózkodási hely	3
1.5. Eltiltások	3
1.6. Játékfiók használata	4
1.7. Anti-Cheat	4
1.8. Azonosítás	4
1.9. Kommunikációs csatornák	4
2. Verseny lebonyolítása	5
2.1. Általános áttekintő	5
2.2. Lebonyolítás	5
2.2.1. Időpont	5
2.2.2. Formátum	5
2.2.3. Sorsolás logikája	5
2.2.4. Halasztás és Feladás	5
2.3. Pontrendszer a mérkőzéseken	5
2.4. Tiebreaker mérkőzéseken	6
3. Játékspecifikus beállítások	6
3.1. Mappool	6
3.2. Mérkőzés beállítások	6
4. Játékosok beállításai	7
4.1. Szabályellenes szkriptek	7
4.2. Játékon belüli overlayek	7
4.3. Egyedi fájlok	7
4.4. Illegális szoftverek és hardveres eszközök	7
4.5. A config mappa tartalma	7
4.6. Szabálytalan grafikai beállítások	7
5. Bugok és tiltott cselekvések	8
6. Mérkőzésekkel kapcsolatos szabályok	8
6.1. Mérkőzés előtt	8
6.1.1. Nicknév	8
6.1.2. Versenybíró segítség	8
6.1.3. Pontosság	8
6.1.4. Pontosság a közvetített mérkőzéseken	8
6.1.5. Nem megjelenés (noshow)	8
6.2. Mérkőzés alatt	9
6.2.1. Játékos kiesése/Rehost	9
6.2.2. Játékmegszakítások	9
6.2.3. Diszkvalifikáció	9
6.3. Mérkőzés után	9
6.3.1. Meccs óvás	9
6.3.1.1. Óváshoz való jog	9
6.3.1.2. Az óvás tartalma és időtartama	9
6.3.1.3. Kommunikáció versenybíróval	10
6.3.2. Kizárások	10
6.3.2.1. Kizárások lehetséges okai	10
7. Egyéb szabályok/kiegészítések	10
7.1. A szabályzat érvényessége	11
7.2. Bizalmasság, titoktartás	11
7.3. Változtatás az adatokon	11
8. Játékosok technikai felkészültsége	11
8.1. Technikai problémák	11
8.2. Nicknév, játékfiók neve	11
8.3. Több felhasználói fiók	11
8.4. Profil változtatás	11
9. Közvetítés	11
9.1. Játékosok	11
9.2. Közvetítés megtagadása	12
9.3. Külsős stream és késleltetés	12
10. Nyeremény	12

1. Kiemelt szabályok

1.1. Alapszabályzatok

A **Digital Warriors 2026 - PUBG - Tavaszi szezon - Kadét kategória** (továbbiakban: verseny, DW PUBG) 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 14. 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 a versenyből.

1.3. Nemzetiségi szabályok

A versenyen csak magyar állampolgárok vehetnek részt. Az a játékos számít magyarnak, aki azt a hatályos magyar jogszabályoknak megfelelő dokumentumokkal igazolni tudja, vagy a magyar nyelvet anyanyelvi szinten beszéli.

1.4. Tartózkodási hely

Az egész verseny folyamán minden játékosnak az európai kontinens (+ Egyesült Királyság) területén szükséges tartózkodnia. A részvétel ezen területeken kívülről nem engedélyezett.

1.5. Tanulói jogviszony

A versenyeken a Honvéd Kadét Programban szereplő iskolák diákjai indulhatnak, valamint azon iskolák tanulói valamint, ahol oktatják a Honvédelem tantárgyat! A résztvevő csapatok játékosainak ugyanannak az intézmény diákjainak kell lenniük. Nem feltétlenül kell kadétnek lenni, de az intézmény tanulója kell hogy legyen minden játékos.

Korlátozott számban olyan játékos is hívható a csapatba aki már elballagott a csapat iskolájából, és már nem tanul az intézményben, feltéve hogy 2024-ben, vagy azt követően ballagott. Ebbe a kategóriába eső játékosnál külön kitétel, ha korábbi Digital Warriors

szezonokban adott játék profi kategóriájában TOP3-as eredményt ért el, úgy nem vehet részt az eseményen.

1.6. Eltiltások

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: Steam, Ewave. A versenyplatform által kiosztott eltiltások/bannok/profilitörölések felülírják a versenyszabályzatot és akkor is vonatkoznak a játékosra, ha azt nem az DW PUBG esemény végett kapta.

Amennyiben egy játékos valamely hozzá köthető fiókjára játékkidő által kiszabott örökös, vagy aktív bannal rendelkezik, úgy a játékos más játékfiókkal sem indulhat a versenyen.

A különböző platformokra vonatkozóan 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, akkor a játékos indulhat a versenyen. Az 1 éves eltiltással kapcsolatos szabály kizárólag a PUBG-n kívüli játékokra vonatkozik.
- **eWave:** Amennyiben egy adott játékosnak bármilyen jellegű eltiltása van a platformon az nem nevezhet a versenyre.

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

1.7. Játékfiók használata

Minden játékos köteles összekötni az eWave profilját a PUBG fiókjával. Ha egy játékos nem köti össze, vagy hibásan teszi meg azt, akkor köteles javítani azt. Az első ilyen esetben a játékos figyelmeztetésben részesül, a későbbiekben amennyiben ez megismétlődik a játékos akár diszkvalifikálásra is kerülhet.

1.8. Anti-Cheat

A verseny egésze folyamán a játékba beépített anti-cheat lesz használatban, külön egyéb anti-cheat programot nem kell letölteni és futtatni.

1.9. Azonosítás

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

1.10. 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.
Használt cím: verseny@hunesz.hu
- **Digital Warriors Kadét Discord:** A verseny egésze alatt használatos játékos és versenybíró között direkt segítségnyújtás céljából, illetve később a továbbjutott játékosokkal fontosabb mérkőzés előtti folyamatok lekommunikálására.

2. Verseny lebonyolítása

2.1. Általános áttekintő

A 2026-os tavaszi szezonban megrendezésre kerül a Digital Warriors Honvédelmi PUBG:Battlegrounds Kupa. A Kadét kategória 2v2 - Duo módban kerül lebonyolításra.

2.2. Lebonyolítás

A Kadét kategória egynapos kupa keretein belül kerül megrendezésre.

2.2.1. Időpont

A verseny időpontja: 2026. március 22. - 14:00. A regisztráció 2026. Március 22-én 12:00-kor zárul.

2.2.2. Formátum

A pontos lebonyolítás a nevezett duók számának függvényében kerül meghatározásra.

2.2.3. Sorsolás logikája

A kupa során random sorsolás lesz, csapat nem kerül kiemelésre.

2.2.4. 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 egy pályára, akkor azon a pályán értelemszerűen 0 pontot fognak gyűjteni.

2.3. Pontrendszer a mérkőzéseken

A mérkőzések folyamán gyűjthető pontoknak két típusa van.

Killekért szerezhető pontok

Minden killért 1 pont jár.

Helyezésért szerezhető pontok

A helyezésért járó pontokat a játékosok úgy szerezhetik meg, hogy minél tovább életben maradnak a mérkőzések folyamán. A pontok a következőképpen oszlanak el a helyezések között:

Helyezés	Pont
1	10
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7	1
8	1
9-X*	0

**Az X bármilyen 9-nél nagyobb számmal behelyettesíthető*

2.4. Tiebreaker mérkőzéseken

Egy adott pálya esetében:

1. Elért pontok száma összesen (Helyezés + Kill pontok).
2. A hosszabb ideig életben maradt játékos (helyezés).

Összesített tabella esetében:

1. Összesítve elért pontok száma (Helyezés + Kill pontok)
2. Összesítve elért helyezés pontok száma
3. Legutolsó pályán elért összesített pontok száma
4. Legutolsó pályán elért helyezés pontok száma
5. Legutolsó pályán okozott sebzés szám (Nagyobb = jobb)

3. Játékspecifikus beállítások

3.1. Játékmód/Mappool

A verseny TPP formátumban kerül megrendezésre.

A használatos mappool a nevezett csapatok számának függvénye, mely legkésőbb a verseny kezdete előtt 1 órával kihirdetésre fog kerülni.

3.2. Mérkőzés beállítások

A mérkőzések beállításai a sima battle royale módnak fognak megfelelni. A lobbykat mindig a eWave versenyplatform generálja automatikusan, vagy manuálisan versenybíró által a [PUBG Super Ruleset](#) legaktuálisabb verziója alapján.

4. Játékosok beállításai

A versenyen résztvevő játékosokra a következő szabályok egységesen vonatkoznak.

4.1. Szabályellenes szkriptek

Mindenfajta szkript tiltott a játék során, ide tartozik a snap tap és a hozzá hasonló megoldások is, valamint a nullscriptek, valamint:

- ESP Radar hack
- Wallhack
- Speedhack
- Aimbot / Aimhack
- Hitbox manipuláció
- Teleportation
- Játékhiba (bug) vagy hibák kihasználása előnyszerzés céljából
- A játékfájlok módosítása (pl. fű vagy egyéb vizuális elemek eltávolítása a jobb láthatóság érdekében)
- Egér makró használata – minden egér makró használata tilos a hivatalos mérkőzéseken.
- Minden olyan harmadik féltől származó szoftver vagy eszköz, amelyet a játék kiadója nem engedélyez, és amely tisztességtelen előnyt biztosíthat egy játékos vagy csapat számára, csalásnak minősül, és használata tilos. Ilyen tiltott program például az Nvidia Profile Inspector, a SweetFX és a VibranceGUI.

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

4.2. 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.

4.3. Egyedi fájlok

Minden egyedi fájl használata tiltott, beleértve az egyedi modelleket, megváltoztatott textúrákat vagy hangeffekteket. Szigorúan tiltott minden módosítás ami a mapra vagy HUD-ra vonatkozó változtatást eredményez.

4.4. 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.

4.5. A config mappa tartalma

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

4.6. Szabálytalan grafikai beállítások

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

5. 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 végkimenetelére. Amennyiben ez bebizonyosodik, úgy az szituációtól függően az adott mérkőzésre vonatkozóan pont nullázást vagy kizárást is eredményezhet.

6. Mérkőzésekkel kapcsolatos szabályok

6.1. Mérkőzés előtt

6.1.1. Nicknév

A verseny folyamán minden játékos az eWave versenyplatformon használatos nicknevét köteles használni minden mérkőzésen.

6.1.2. Versenybíró segítség

Amennyiben egy mérkőzés előtt/közben probléma adódna, úgy a játékosoknak jogában áll versenybírói segítséget kérni, hogy tisztázódjon az adott szituáció vagy, hogy a játékos problémáját megpróbálják orvosolni. Leggyakrabban felmerülő problémák lehetnek:

- Játékos profillal kapcsolatos korrekciók
- Lobby problémák
- Etikátlan viselkedés

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

6.1.3. Pontosság

Minden mérkőzésnek (pálya) pontosan a kiírt időpontban kell, hogy kezdődjön, mindaddig amíg az adott kupa folyamatban van, vagy a Versenybírók máshogy nem döntenek.

6.1.4. Pontosság a közvetített mérkőzéseken

Minden játékos 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.

6.1.5. Nem megjelenés (no-show)

Amennyiben a játékos nem áll készen a kezdésre 10 perccel a mérkőzés létrejötte után, akkor nem megjelentként tekinthetünk a játékosra. Ebben az esetben a Versenybírók eldöntik, hogy a későbbiekben ezt a mérkőzést újra lehet játszani vagy a csapat 0 ponttal zárja-e az adott mérkőzést.

Készen állni egy mérkőzésre azt jelenti, hogy a játékos bent van a lobbyban.

6.2. Mérkőzés alatt

6.2.1. Játékos kiesése/Rehost

Ha egy játékos azután esik ki, hogy a repülő elindult, és a játékos nem tud visszacsatlakozni úgy a mérkőzést a társainak nélkül kell folytatni.

A mérkőzések csak akkor kerülnek teljes újraindításra (rehost) ha a lobbiban szereplő játékosok több, mint 10%-a egységesen kifagy/nem tölt be. Például 64 játékos esetén 6 játékos kiesésénél kerül a lobb újra hoztolasra.

A versenybírók fenntartják a jogot, hogy specifikus esetekben a fair-play szellemében eltérjenek ezen szabálytól és egyéb módon járjanak el.

A maximális várakozási idő kiesés esetén a lobby újra hoztolas esetén: 5 perc.

6.2.2. Játékmegszakítások

Ha egy mérkőzés a játékosok akaratán kívüli esemény végett megszakításra kerül (Pl.: szerver leállás, vagy játékos kiesés), akkor a versenybírók dönthetnek úgy, hogy újból játszattják az egész pályát.

A mérkőzések nem lesznek leállítva, vagy újrajátszva olyan esetekben, ahol tisztán megállapítható, hogy a játékos hibázott. (Nem megfelelő minőségű internet kapcsolat)

6.2.3. Diszkvalifikáció

Hogy a mérkőzések(pályák) közötti csúszások időtartamát minimalizáljuk, a játékosok súlyos késések esetén kizárásra kerülhetnek a versenyből. Mindazonáltal csak súlyos eseteknél fog ilyen döntés előfordulni (pl.: ha egy játékos szándékosan akadályozza egy mérkőzés kezdését).

6.3. Mérkőzés után

6.3.1. 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.

6.3.1.1. Óváshoz való jog

Csak mérkőzésen részt vett játékosok jogosultak azzal az óvás benyújtására. Óvás kezdeményezésére a mérkőzés végétől számított 5 percen belül van lehetőség.

6.3.1.2. 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.

6.3.1.3. Kommunikáció versenybíróval

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

6.3.2. 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 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.

6.3.2.1. 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 játékos a verseny menetét/eredményét bármilyen módon szándékosan befolyásolni próbálta.
- A játékos verseny lebonyolításhoz szükséges adatait nem adja meg vagy a megadott adatkezelési hozzájárulását visszavonja.
- Ha az egyik játékos jelentkezése bárkinek a jogát, jogos érdekét bármilyen módon sérti.
- Ha az egyik játékos a lebonyolító általi fényképes/videós/szöveges anyagok elkészítéséhez, közzétételéhez nem járul hozzá.
- Ha az egyik játékos 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. Egyéb szabályok/kiegészítések

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

7.1. 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.

7.2. Bizalmasság, titoktartás

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

7.3. Változtatás az adatokon

Bármilyen változtatás – Pl., Játékosnicknév csak a Szervező jóváhagyásával lehetséges.

8. Játékosok technikai felkészültsége

8.1. Technikai problémák

Minden játékos saját maga felelős a megfelelő internet kapcsolatért és hardware eszközeiért.

8.2. 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.

8.3. Több felhasználói fiók

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

8.4. Profil változtatás

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

9. Közvetítés

9.1. Csapatok

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

9.2. Közvetítés megtagadása

Ha egy csapat 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.

9.3. Külsős stream és késleltetés

Minden játékos aki saját szemszögből közvetíti saját mérkőzéseit, köteles legalább 10 perc 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](#))
4. Közvetítésre vonatkozó [statisztikák](#) reportolása.

10. Nyeremény

A Digital Warriors 2026 - PUBG - Tavaszi szezonjának Kadét kategóriájának díjazása a következőképpen oszlik el:

- Összdíjazás: 200 000 forint értékű iPon vásárlási utalvány
 - 1. helyezett csapat : 100 000 forint értékű iPon vásárlási utalvány
 - 2. helyezett csapat: 60 000 forint értékű iPon vásárlási utalvány
 - 3. helyezett csapat: 40 000 forint értékű iPon vásárlási utalvány

11. Változáskövetés