



**DIGITAL  
WARRIORS**  
HONVÉDELMI E-SPORT VERSENY

**DIGITAL WARRIORS 2026 - PUBG: BATTLEGROUNDS**

**TAVASZI SZEZON  
PROFI KATEGÓRIA**

**JÁTÉKSPECIFIKUS SZABÁLYZAT**

Érvényes: 2026. 02. 28.

Utoljára módosítva: 2026.02.28.

<b>1. Kiemelt szabályok</b>	<b>4</b>
1.1. Alapszabályzatok	4
1.2. Életkor	4
1.3. Nemzetiségi szabályok	4
1.4. Eltiltások	4
1.5. Játékfiók használata	5
1.6. Anti-Cheat	5
1.7. Azonosítás	5
1.8. Kommunikációs csatornák	5
1.9. Csapat felépítése	5
<b>2. Verseny lebonyolítása</b>	<b>6</b>
2.1. Általános áttekintő	6
2.2. Nyílt selejtező szakasz részletei	6
2.2.1. Selejtezők ütemezése	6
2.2.2. Sorsolás lezárása	7
2.2.3. Sorsolás logikája	8
2.2.4. Halasztás és Feladás	8
2.2.5. Pontegyenlőség esetén	8
2.2.6. Továbbjutás	8
2.3. Csoportkör	8
2.3.1. Csoportkör szakasz sorsolása	8
2.3.2. Csoportkör szakasz részletei	9
2.3.3. Csoportkör ütemezése	10
2.3.4. Döntetlen esetén	10
2.3.5. Továbbjutás	10
2.4. Döntő	10
2.5. Pontrendszer a mérkőzéseken	<b>11</b>
<b>3. Játékoskeretre vonatkozó szabályozások</b>	<b>12</b>
3.1. Nyílt selejtezők előtt	12
3.2. Nyílt selejtezők előtt	12
3.3. Nyílt selejtezők között	12
3.4. Nyílt selejtezők - után / Csoportkör előtt	12
3.5. Csoportkör közben	13
3.6. Csoportkör vége - Döntő szakasz között	13
3.7. Döntő szakasz közben	13
3.8. Keretváltogatás kommunikációja	13
3.8.1. Határideje	13
3.8.2. Kommunikáció módja	13
<b>4. Játékspecifikus beállítások</b>	<b>13</b>
4.1. Mappool	13
4.2. Mérkőzés beállítások	14
<b>5. Játékosok beállításai</b>	<b>14</b>
5.1. Szabályellenes szkriptek	14
5.2. Játékon belüli overlayek	14
5.3. Egyedi fájlok	14
5.4. Illegális szoftverek és hardveres eszközök	15
5.5. A config mappa tartalma	15
5.6. Szabálytalan grafikai beállítások	15
<b>6. Bugok és tiltott cselekvések</b>	<b>15</b>
<b>7. Mérkőzésekkel kapcsolatos szabályok</b>	<b>15</b>
7.1. Mérkőzés előtt	15
7.1.1. Nicknév	15
7.1.2. Versenybíró segítség	15
7.1.3. Pontosság	15

7.1.4. Pontosság a közvetített mérkőzéseken	16
7.1.5. Nem megjelenés (noshow)	16
7.2. Mérkőzés alatt	16
7.2.1. Játékos kiesése/Rehost	16
7.2.2. Játékmegszakítások	16
7.2.3. Diszkvalifikáció	16
7.3. Mérkőzés után	17
7.3.1. Meccs óvás	17
7.3.1.1. Óváshoz való jog	17
7.3.1.2. Az óvás tartalma és időtartama	17
7.3.1.3. Az óvásban lévő személyek	17
7.3.1.4. Kommunikáció versenybíróval	17
7.3.2. Kizárások	17
7.3.2.1. Kizárások lehetséges okai	18
<b>8. Egyéb szabályok/kiegészítések</b>	<b>18</b>
8.1. A szabályzat érvényessége	18
8.2. Bizalmasság, titoktartás	18
8.3. Elérhetőség	18
8.4. Változtatás a Csapaton	19
<b>9. Játékosok technikai felkészültsége</b>	<b>19</b>
9.1. Technikai problémák	19
9.2. Nicknév, játéknév neve	19
9.3. Több felhasználói fiók	19
9.4. Profil változtatás	19
<b>10. Csapatra vonatkozó extra szabályozások</b>	<b>19</b>
10.1. Vészhelyzeti cserekérelem	19
10.2. Csapat feloszlása, liga elhagyása	20
10.3. Csapat pótlása	20
10.4. Csapat név	20
<b>11. Közvetítés</b>	<b>20</b>
11.1. Csapat/Játékos	20
11.2. Közvetítés megtagadása	20
11.3. Külsős stream és késleltetés	20
<b>12. Nyeremény</b>	<b>21</b>
<b>13. Változáskövetés</b>	<b>21</b>

## 1. Kiemelt szabályok

### 1.1. Alapszabályzatok

A **Digital Warriors 2026 - PUBG: Battlegrounds - Tavaszi szezon - Profi 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 16. életévüket betöltöttök 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 ő és csapata is a versenyből.

### 1.3. Nemzetiségi szabályok

A versenyen általánosságban csak magyar, vagy kettős 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. Európa más országaiban élő magyar játékosok is csatlakozhatnak a versenyhez, viszont a korábban említett igazoló dokumentumokkal rendelkezniük kell, ha ellenőrzésre kerülnek.

### 1.4. 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: Challengermode, Steam, Ewave. A versenyplatform által kiosztott eltiltások/bannok/profilitörlések 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 játékkidó által kiszabott örökös, vagy aktív bannal rendelkezik, úgy a játékos más játékiókkal 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.

### 1.5. Játékiók használata

Minden játékos köteles összekötni eWave profilját a PUBG fiókjával, enélkül a versenyen való részvétel nem lehetséges.

### 1.6. Anti-Cheat

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

### 1.7. Azonosítás

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

### 1.8. Kommunikációs csatornák

A verseny alatt különböző félhivatalos/hivatalos csatornákat különböztetünk meg.

- **E-mail:** A verseny egésze alatt az e-mailes kommunikációs formát tekintjük hivatalosnak. Minden kiemelten fontos információt ezen csatornán keresztül juttat el a szervező a játékosok/csapatokhoz.  
Használt cím: [verseny@hunesz.hu](mailto:verseny@hunesz.hu)
- **HUNESZ Intercom Discord:** A verseny egésze alatt használatos játékos és versenybíró között direkt segítségnyújtás céljából, illetve később a továbbjutott csapatokkal fontosabb mérkőzés előtti folyamatok lekommunikálására.  
Elérhető: <https://discord.gg/qs5SpNSSdC>

## 1.9. Csapat felépítése

Minden szakaszra egyformán vonatkozik. Egy csapatban összesen 6 játékos regisztrációja engedélyezett, mely 4 kezdő és 2 cserejátékos-ból tevődik össze. A csapatnak meg kell felelnie a nemzetiségi és életkori szabályozásoknak.

A selejtezők alatt versenyfázisok közben, technikai probléma esetén maximum 2 mérkőzés játszható le 3 fővel, amennyiben nincs hivatalosan regisztrált cserejátékos, úgy a csapat nem folytathatja a versenyt, és a 3. alkalommal a teljes csapat eltávolításra kerül a versenylobbiból.

## 2. Verseny lebonyolítása

### 2.1. Általános áttekintő

A 2026-os tavaszi szezonban a ismét megrendezésre kerül a Digital Warriors Honvédelmi PUBG: Battlegrounds Kupa mely 2 nyílt selejtezőből, egy 3 nap alatt megrendezésre kerülő csoportkörből és egy döntő versenyszakaszából tevődik össze.

### 2.2. Nyílt selejtező szakasz részletei

A selejtező kupák során nevezőszámtól függően alakul a lebonyolítás, az alábbi lehetséges forgatókönyvek szerint:

- *Selejtező időpontok:*
  - 1. selejtező - 2026.03.14. - Kezdés: 14:00
  - 2. selejtező - 2025.03.15. - Kezdés: 14:00

#### 2.2.1. Selejtezők ütemezése

Ezen versenyszakaszok pontos lebonyolítása a nevező csapatok számától függ. A versenylobbik pontos számát és beosztását a nevezett, és megjelent csapatok számának tudatában, a szervezők mindig jelezni fogják a selejtező kezdete előtt.

- **Kevesebb, vagy pontosan 19 csapat esetén**
  - 1 fázisos verseny
    - A nevezett csapatok egy lobbiba kerülnek besorolásra, ahol összesen 6 pályát játszanak az alábbi időbeosztás szerint.

SELEJTEZŐ FORMÁTUM				
FÁZIS	Kezdés	Időtartam	Vége	Pálya
1. KÖR - 1. PÁLYA	14:00	0:40	14:40	Miramar
1. KÖR - 2. PÁLYA	~14:40	0:40	~15:20	Miramar
1. KÖR - 3. PÁLYA	~15:20	0:40	~16:00	Taego
1. KÖR - 4. PÁLYA	~16:00	0:40	~16:40	Rondo
1. KÖR - 5. PÁLYA	~16:40	0:40	~17:20	Erangel
1. KÖR - 6. PÁLYA	~17:20	0:40	~18:00	Erangel

Az időhatárok tájékoztató jellegűek a következő lobbik indulása mindig az adott napon az erre meghatározott Discord szobákban lesznek folyamatosan kihirdetve. A 40 perces forduló 32 perces játékidőt, illetve 8 perces szünetet feltételez.

- **Több, mint 19, de kevesebb, vagy pontosan 28 csapat nevezése esetén**
  - 1 fázisos verseny
    - A nevezett csapatok három csoportba sorsolódnak, majd ezen három csoportból, mindig két csoport csapatai alkotnak egy lobbit. A csoportok egymás ellen összesen két pályát játszanak (Így összesen minden csoport résztvevője 4 pályát játszik). Ebben a lebonyolításban minden csapat egy darab összesített tabellába gyűjti a pontokat a következő időbeosztást követve:

SELEJTEZŐ FORMÁTUM					
CSOPORT	FÁZIS	KEZDÉS	IDŐTARTAM	VÉGE	PÁLYA
A vs B csoport	1. KÖR	14:00	0:40	14:40	Miramar
A vs B csoport	2. KÖR	~14:40	0:40	~15:20	Erangel
B vs C csoport	1. KÖR	~15:20	0:40	~16:00	Miramar
B vs C csoport	2. KÖR	~16:00	0:40	~16:40	Erangel
A vs C csoport	1. KÖR	~16:40	0:40	~17:20	Miramar
A vs C csoport	2. KÖR	~17:20	0:40	~18:00	Erangel

Az időhatárok tájékoztató jellegűek a következő lobbik indulása mindig az adott napon az erre meghatározott Discord szobákban lesznek folyamatosan kihirdetve. A 40 perces forduló 32 perces játékidőt, illetve 8 perces pályák közötti szünetet feltételez.

- **Több, mint 28 csapat esetén:**

- 2 fázisos lesz a verseny
  - Az 1. fázisban nevező számtól függően több lobbiba lesznek osztva a csapatok, a lobbikból pedig azok jutnak tovább akik a legtöbb pontot szerzik (az adott lobbiban) a 3 lejátszandó pálya alatt. Az egyes lobbikból pedig azok számától függően. (Például 2 lobbis esetén TOP8 csapat) összesen 16 csapat fog továbbjutni.
  - A 2. fázisba jutottaknak ismét 3 pályát kell játszaniuk.

SELEJTEZŐ FORMÁTUM				
FÁZIS	KEZDÉS	IDŐTARTAM	VÉGE	PÁLYA
1. KÖR - 1. PÁLYA	14:00	0:40	14:40	Miramar
1. KÖR - 2. PÁLYA	~14:40	0:40	~15:20	Taego
1. KÖR - 3. PÁLYA	~15:20	0:40	~16:00	Erangel
2. KÖR - 1. PÁLYA	~16:00	0:40	~16:40	Miramar
2. KÖR - 2. PÁLYA	~16:40	0:40	~17:20	Rondo
2. KÖR - 3. PÁLYA	~17:20	0:40	~18:00	Erangel

Az időhatárok tájékoztató jellegűek a következő lobbik indulása mindig az adott napon az erre meghatározott Discord szobákban lesznek folyamatosan kihirdetve. A 40 perces forduló 32 perces játékidőt, illetve 8 perces pályák közötti szünetet feltételez.

### 2.2.2. Sorsolás lezárása

A csapatoknak a nyílt selejtezőkre az adott napon 13:00-ig (két órával a verseny indulása előtt) van lehetőségük leadni nevezésüket, Check-In fázis külön nincsen. Ezen időpont után további nevezés leadására nincsen lehetőség. Csapatot külön úton hozzáadni ezen időhatár után nem lehetséges.

### 2.2.3. Sorsolás logikája

A selejtezők 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

### 2.2.5. Pontegyenlőség esetén

Amennyiben adott mérkőzésen belül az összesített pontszámok alapján pontegyenlőség lép fel, úgy a következő kritériumok alapján kerül meghatározásra a végső sorrend:

1. Elért pontok száma összesen (Helyezés + Kill pontok)
2. Magasabb elért helyezés pontok száma.

Amennyiben adott körben az összesített pontszámok alapján pontegyenlőség lép fel, úgy a következő kritériumok alapján kerül meghatározásra a végső sorrend:

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)

### 2.2.6. Továbbjutás

A két nyílt selejtezőn, az adott selejtező utolsó körének összesített ranglistája alapján a TOP 10 csapat juthat tovább a csoportkörbe.

## 2.3. Csoportkör

Ebben a versenyszakaszban összesen 24 csapat versenyez, a nyílt selejtezőről bejutott 10-10 csapat, illetve a 2025-ös őszi szezon alapján meghívott TOP4 csapat.

### 2.3.1. Csoportkör szakasz sorsolása

A továbbjutott csapatok a selejtezőn elért helyezésük függvényében a következő rendszerben kerülnek elhelyezésre az adott csoportokban.

HELYEZÉS	CSOPORT BEOSZTÁS
DW 2025 Ősz - 1. helyezett	"A" CSOPORT
DW 2025 Ősz - 2. helyezett	"B" CSOPORT
DW 2025 Ősz - 3. helyezett	"C" CSOPORT
DW 2025 Ősz - 4. helyezett	"A" CSOPORT
DW 2026 Tavasz - 1. selejtező - 1. helyezett	"B" CSOPORT
DW 2026 Tavasz - 1. selejtező - 2. helyezett	"C" CSOPORT
DW 2026 Tavasz - 1. selejtező - 3. helyezett	"A" CSOPORT
DW 2026 Tavasz - 1. selejtező - 4. helyezett	"B" CSOPORT
DW 2026 Tavasz - 1. selejtező - 5. helyezett	"C" CSOPORT
DW 2026 Tavasz - 1. selejtező - 6. helyezett	"A" CSOPORT

DW 2026 Tavasz - 1. selejtező - 7. helyezett	"B" CSOPORT
DW 2026 Tavasz - 1. selejtező - 8. helyezett	"C" CSOPORT
DW 2026 Tavasz - 1. selejtező - 9. helyezett	"A" CSOPORT
DW 2026 Tavasz - 1. selejtező - 10. helyezett	"B" CSOPORT
DW 2026 Tavasz - 2. selejtező - 1. helyezett	"C" CSOPORT
DW 2026 Tavasz - 2. selejtező - 2. helyezett	"A" CSOPORT
DW 2026 Tavasz - 2. selejtező - 3. helyezett	"B" CSOPORT
DW 2026 Tavasz - 2. selejtező - 4. helyezett	"C" CSOPORT
DW 2026 Tavasz - 2. selejtező - 5. helyezett	"A" CSOPORT
DW 2026 Tavasz - 2. selejtező - 6. helyezett	"B" CSOPORT
DW 2026 Tavasz - 2. selejtező - 7. helyezett	"C" CSOPORT
DW 2026 Tavasz - 2. selejtező - 8. helyezett	"A" CSOPORT
DW 2026 Tavasz - 2. selejtező - 9. helyezett	"B" CSOPORT
DW 2026 Tavasz - 2. selejtező - 10. helyezett	"C" CSOPORT

Amennyiben a meghívott csapatok nem fogadják el a meghívást, avagy nem felelnek meg a meghívás feltételeinek, úgy ezen lista módosításra kerül. A pontos sorrend legkésőbb a 1. nyílt selejtező kezdetén véglegesedik.

### 2.3.2. Csoportkör szakasz részletei

A csoportkörös szakasz A-B-C csoportos bontásban kerül megrendezésre, ahol minden csoportot pontosan 8 csapat alkot. Minden csoport játszik a másik két csoporttal, így összesen 3 különböző forduló kerül megrendezésre, ahol fordulónként összesen 6 pálya kerül megrendezésre. Ebből adódóan minden csapat 18 pályát fog játszani (6/hap), majd ezen pálya eredmények összesítése után alakul ki a végleges rangsor.

- Forduló időpontok:
  - 1. forduló - A vs B csoport - 2026.03.21. - Kezdés: 14:00
  - 2. forduló - B vs C csoport - 2026.03.28. - Kezdés: 14:00
  - 3. forduló - A vs C csoport - 2026.04.04. - Kezdés: 14:00

### 2.3.3. Csoportkör ütemezése

Adott fordulónapon pontosan a két csoport 16 csapata összesen 6 pályát fog játszani a következő lebonyolításban.

CSOPORTKÖR FORMÁTUM				
FÁZIS	Kezdés	Időtartam	Vége	Pálya
1. PÁLYA	14:00	0:40	14:40	Miramar
2. PÁLYA	~14:40	0:40	~15:20	Miramar
3. PÁLYA	~15:20	0:40	~16:00	Taego
4. PÁLYA	~16:00	0:40	~16:40	Rondo
5. PÁLYA	~16:40	0:40	~17:20	Erangel
6. PÁLYA	~17:20	0:40	~18:00	Erangel

Az időhatárok tájékoztató jellegűek a következő lobbik indulása mindig az adott napon az erre meghatározott Discord szobákban lesznek folyamatosan kihirdetve. A 40 perces forduló 32 perces játékidőt, illetve 8 perces pályák közötti szünetet feltételez.

### 2.3.4. Döntetlen esetén

Amennyiben adott körben az összesített pontszámok alapján pontegyenlőség lép fel, úgy a következő kritériumok alapján kerül meghatározásra a végső sorrend:

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)

### 2.3.5. Továbbjutás

A 18. pálya után az összesített tabella TOP16 csapata jut tovább a verseny döntő szakaszába.

## 2.4. Döntő

A döntő szakasz összesen 16 csapat részvételével, egy nap alatt, 8 pálya lejátszásával fog megrendezésre kerülni. Ezen szakasz győztese a Digital Warriors 2026-os tavaszi szezonjának PUBG: Battlegrounds versenyének a végső győztese.

- *Döntő időpontja:*
  - 2026.04.11. - Kezdés: 14:00

### 2.4.1. Döntő ütemezése

DW 2026 – TAVASZ - PUBG - DÖNTŐ				
Fázis	Kezdés	Időtartam	Vége	Pálya
1. PÁLYA	14:00	0:40	14:40	Miramar
2. PÁLYA	14:40	0:40	15:20	Miramar
3. PÁLYA	15:20	0:40	16:00	Taego
4. PÁLYA	16:00	0:40	16:40	Taego
5. PÁLYA	16:55	0:40	17:35	Rondo
6. PÁLYA	17:35	0:40	18:05	Rondo
7. PÁLYA	18:05	0:40	18:45	Erangel
8. PÁLYA	18:45	0:40	19:25	Erangel

A táblázatban található időpontok változhatnak a mérkőzések előtti/alatti csúszás vagy gyors pályák okán, így nem fix időpontokként kell kezelni őket.

## 2.5. Pontrendszer a mérkőzéseken

A mérkőzések folyamán gyűjthető pontoknak két típusa van.

### Killekért szerzhető pontok

Minden killért 1 pont jár.

### Helyezésért szereshető pontok

A helyezésért járó pontokat a csapatok úgy szereshetik 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" a lobbiban szereplő csapatok számától függően bármilyen 9-nél nagyobb számmal behelyettesíthető.

## 3. Játékoskeretre vonatkozó szabályozások

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

Általános szabályként érvényes, hogy egy csapat kötelezően legalább a kezdőjátékosainak 50%-át (Tehát 4-ből 2 játékost) minden alkalommal kezdőjátékosként kell szerepeltetnie. A játékoscsere/játékoshozzáadásra vonatkozó folyamatokat ennek figyelembevételével szükséges megtenni.

A kezdő és cserejátékos pozíciókat továbbjutás esetén a csapatkapitánynak szükséges megnevezni a szervezőség által megküldött lineup leadási formon keresztül.

### 3.1. Nyílt selejtezők előtt

A használatos versenyszakaszon egy játékos csak és kizárólag egy csapatban lehet regisztrálva, és egy csapatban kezdheti meg a versenyt.

### 3.2. Nyílt selejtezők előtt

Abban a pár órában amikor a verseny aktívan zajlik, játékos hozzáadására nincs lehetőség.

### 3.3. Nyílt selejtezők között

Kiesés esetén: Amennyiben egy csapat az első nyílt selejtező alkalmával nem jutott tovább, úgy a következő selejtezőre akár teljesen új csapattal is indulhat, azzal a feltétellel, hogy olyan játékos nem szerepelhet a csapatban aki a korábbi selejtezőről már továbbjutott a verseny csoportkörös szakaszába.

### 3.4. Nyílt selejtezők - után / Csoportkör előtt

Ha a csapat továbbjutott a nyílt selejtezőből a csoportkörbe, az azt jelenti, hogy a verseny egy következő szakaszában további versenylehetősége alakult. Az a játékos, aki egy adott csapat tagjaként jutott tovább, és aktív játékosként szerepelt (tehát játékbeli teljesítményével hozzájárult a csapat továbbjutásához) kötelező jelleggel ugyanazzal a csapattal kell maradnia, a selejtezők között nem válthat csapatot (Pl.: Nem lehetséges az, hogy az 1. selejtezőn az egyik csapat regisztrált tagja, majd a továbbjutás után elhagyja a csapatot és a 2. selejtező alkalmával már új csapatban szerepel.)

Játékoskeretet kiegészíteni csak olyan játékosal lehetséges, aki nem jutott be egyazon fázisba (Pl.: Két csoportkörbe 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).

- 4 fős keret esetén: Adott csapat egy, vagy két játékost hozzáadhat.
- 5 fős keret esetén: Adott csapat egy játékost hozzáadhat.
- 6 fős keret esetén: Adott csapat egy játékost cserélhet.

A csapatoknak amennyiben 4, vagy 5 fős keretük volt, úgy csak játékos hozzáadására van lehetőség.

Amennyiben egy 5., vagy 6. játékosként regisztrált személy a nyílt selejtezőn nem szerepelt egyik pályán sem, úgy ezen játékos "új játékosnak" számít, így lehetősége van másik már csoportkörbe jutott csapatban szerepelni a verseny következő fázisában.

### 3.5. Csoportkör közben

Csoportkör adott napján, illetve a csoportkör fordulói között új játékos hozzáadására nincs lehetőség.

### 3.6. Csoportkör vége - Döntő szakasz között

Játékoskeretet kiegészíteni csak olyan játékosal lehetséges, aki nem jutott be egyazon fázisba (Pl.: Két döntőbe bejutott csapat között nem lehet játékosmozgás, kiegészítés csak olyan játékosal lehet, aki a selejtező, avagy csoportkörös szakaszban nem jutott be egyik csapattal sem a döntőbe, vagy egyáltalán nem vett részt selejtező kupán).

- 4 fős keret esetén: Adott csapat egy játékost cserélhet, vagy hozzáadhat.
- 5 fős keret esetén: Adott csapat egy játékost cserélhet, vagy hozzáadhat.

- 6 fős keret esetén: Adott csapat egy játékost cserélhet.

Amennyiben egy 5., vagy 6. játékosként regisztrált személy a csoportkörben nem szerepelt egyik pályán sem, úgy ezen játékos “új játékosnak” számít, így lehetősége van másik már csoportkörbe jutott csapatban szerepelni a verseny következő fázisában.

### 3.7. Döntő szakasz közben

A döntő napján, aktívan futó verseny közben játékoscserére nincs lehetőség.

### 3.8. Keretváltóztatás kommunikációja

#### 3.8.1. Határideje

A résztvevő csapatok az alábbi határidőkkel jelezhetik módosítási igényüket:

- Selejtező szakasz és csoportkör: 2026.03.18. - 23:59
- Csoportkör és döntő szakasz között: 2026.04.08. - 23:59

#### 3.8.2. Kommunikáció módja:

Módosítási igény jelzésének folyamata: [verseny@hunesz.hu](mailto:verseny@hunesz.hu) címre, emailen keresztül csapatkapitány által, mely levél tartalmazza az újonnan hozzáadott játékos adatait.

## 4. Játékspecifikus beállítások

### 4.1. Mappool

- Selejtezők alatt 19, vagy kevesebb csapat esetén: Miramar, Taego, Rondo Erangel
- Selejtezők alatt 20-28 csapat esetén: Erangel, Miramar
- Csoportkör alatt: Miramar, Taego, Rondo, Erangel
- Döntő alatt: Miramar, Taego, Rondo, Erangel

### 4.2. Mérkőzés beállítások

A mérkőzések beállításai a hivatalos “[S.U.P.E.R](#)” szabályzat alapján kerülnek alkalmazásra. A lobbykat mindig az eWave platformja generálja, abban az esetben, ha a platformon legenerált lobbyk beállításai eltérnek a fent említett szabálykönyvekben foglaltaktól úgy, a lobbyk által ténylegesen alkalmazott beállításokkal kerülnek a mérkőzések lejátszásra.

## 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, 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.

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. 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.

### **5.4. 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.

### **5.5. A config mappa tartalma**

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

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

## 7. Mérkőzésekkel kapcsolatos szabályok

### 7.1. Mérkőzés előtt

#### 7.1.1. Nicknév

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

#### 7.1.2. Versenybíró segítség

Amennyiben egy mérkőzés előtt/közben probléma adódna, úgy a játékosoknak jogában áll versenybírói segítséget kérni, hogy tisztázzódjon 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.

#### 7.1.3. Pontosság

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

#### 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.

#### 7.1.5. Nem megjelenés (noshow)

Amennyiben a csapat nem áll készen a mérkőzés kezdésre a pontosan kiírt időpontban, akkor nem megjelentként tekinthetünk a csapatra. Készen állni egy mérkőzésre azt jelenti, hogy a csapatból 4 játékos bent van a lobbyban.

Olyan esetben, ahol a kiírt határidőig a 4 játékosból 3 becsatlakozott, úgy abban az esetben a csapat nem teljes játékosfelállással maximum 2 pályát játszhat le. Amennyiben a négy (4) játékosból kettő (2) hiányzik, úgy a teljes csapat eltávolításra kerül a versenylobbiban.

## **7.2. Mérkőzés alatt**

### **7.2.1. Játékos kiesése/Rehost**

Ha egy játékos azután esik ki, hogy a repülő elindult, és a játékos nem tud visszacsatlakozni úgy a mérkőzést a csapatnak nélküle 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 16 csapat, vagyis 64 játékos esetén 6 játékos kiesésénél kerül a lobby újra hosztolásra.

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

Ha az érintett játékos nem tud megjelenni az újra hosztolt lobbyban, akkor a csapatának a kupa jelentkezéskor leadott cserejátékost kell hívnia. (ha tudják, hogy az adott játékos nem fog visszaérni hamarabb is hívható a cserejátékos)

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

### **7.2.2. 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 játszottják az egész pályát.

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

### **7.2.3. Diszkvalifikáció**

Hogy a mérkőzések(pályák) 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 kezdését).

## **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 5 percen belül van lehetőség.

### 7.3.1.2. Az óvás tartalma és időtartama

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

### 7.3.1.3. Az óvásban lévő személyek

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

### 7.3.1.4. Kommunikáció versenybíróval

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

## 7.3.2. Kizárások

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

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

A versenybírói csapat fenntartja a jogot, hogy abban az esetben, ha verseny során felmerül annak gyanúja, hogy a játékos a verseny menetét/eredményét bármilyen, a tisztességes versennyel összeegyeztethetetlen módon szándékosan befolyásolni próbálta (például: mérkőzések eredményének etikátlan befolyásolása, játékbeli csalás stb.) az esetet a Fegyelmi Bizottsággal együtt kivizsgálja és akár a Játékost azonnal kizárja. Lehetséges, hogy ebben a körben a Versenybíró bizonyítási eljárást nem folytat le, fenntartja a jogot arra, hogy a verseny menetének befolyásolását a rendelkezésre álló adatok alapján meggyőződése alapján bírálja el.

### 7.3.2.1. Kizárások lehetséges okai

- Ha a Játékos az adott mérkőzés napján amin a versenyen belül részt vesz 16. életévét nem töltötte be és nem küldte el szülői engedélyre vonatkozó dokumentumot.
- Bizonyítható, hogy az adott Csapat egésze vagy bármely Játékosa a verseny menetét/eredményét bármilyen módon szándékosan befolyásolni próbálta.
- A Játékos/Csapat verseny lebonyolításhoz szükséges adatait nem adja meg vagy a megadott adatkezelési hozzájárulását visszavonja.
- Ha az egyik Játékos/Csapat jelentkezése bárkinek a jogát, jogos érdekét bármilyen módon sérti.

- Ha az egyik Játékos/Csapat a lebonyolító általi fényképes/videós/szöveges anyagok elkészítéséhez, közzétételéhez nem járul hozzá.
- Ha az egyik Játékos/Csapat verseny kezdete előtt, avagy az alatt a jelen szabályzat bármely pontját megsérti.

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

## **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 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.

### **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.

### 9.2. Nicknév, játékiók neve

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

A verseny alapvető értékrendjével nem megegyező játékos neveket szervezői kérésre minden résztvevőnek kötelessége megváltoztatni. Ettől ellentétes esetben amennyiben többször felszólításra sem kerül megváltoztatásra a játékos értesítés nélkül eltávolításra kerül a versenyből.

### 9.3. 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.

### 9.4. 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.

## 10. Csapatra vonatkozó extra szabályozások

### 10.1. Vészhelyzeti cserekérelem

Vis maior szituáció esetén a szervezőség fenntartja a jogot, hogy vészhelyzeti cserekérelem 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 kerül kezelésre.

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

### 10.2. Csapat feloszlása, liga elhagyása

Ha egy csapat feloszlik a verseny közben, vagy elhagyja azt, akkor minden az ahhoz a szakaszhoz tartozó nyerményt 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. A verseny alapvető értékrendjével nem megegyező csapatneveket szervezői kérésre minden csapatnak kötelessége megváltoztatni. Ettől ellentétes esetben amennyiben többször felszólításra sem kerül megváltoztatásra a csapat értesítés nélkül eltávolításra kerül a versenyből.

## 11. Közvetítés

### 11.1. Csapat/Játékos

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

### 11.2. Közvetítés megtagadása

Ha egy csapat, vagy játékos megtagadja a mérkőzése közvetítését akár kizárásban 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 minden versenyfázisban lehetséges, a következő kondíciókkal:

Minden játékos aki saját szemszögből közvetíti saját mérkőzéseit, köteles legalább 10 perc késleltetést alkalmazni a közvetítésen 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 kizáráshoz, vagy 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.

## 12. Nyeremény

A Digital Warriors 2026 - PUBG: Battlegrounds - Tavasz szezon - Profi kategóriájának díjazása a következőképpen oszlik el:

- Összdíjazás: 800 000 forint értékű iPon utalvány
  - 1. helyezett csapat: 400 000 forint értékű iPon utalvány
  - 2. helyezett csapat: 240 000 forint értékű iPon utalvány
  - 3. helyezett csapat: 160 000 forint értékű iPon utalvány

## 13. Változáskövetés