



1. Kiemelt szabályzatok.....	3
1.1. Alapszabályzatok.....	3
1.2. Életkor.....	3
1.3. Nemzetiségi szabályok.....	3
1.4. Tartózkodási hely.....	3
1.5. Csapat Kompozíció.....	4
1.5.1. Kadét kategória.....	4
1.6. Csapatlétszám.....	4
1.7. Beugró játékosok.....	4
1.8. Eltiltások.....	4
1.8.1. Azonosítás.....	4
1.8.2. Kommunikáció.....	4
2. Verseny lebonyolítása.....	5
2.1. Kadét kategória.....	5
2.1.1. Időpontok.....	5
2.1.2. Formátum és sorsolás.....	5
2.2. Profi kategória.....	5
2.2.1. Időpontok.....	6
2.2.2. Formátum és sorsolás.....	6
2.3. Helyszíni döntő.....	6
3. Játékbeállítások.....	6
3.2. Operátor.....	7
3.3. Tiltott kinézetek.....	7
3.3.2. Profi kategória.....	7
4. Mérkőzés bizonyítékok.....	8
4.1. Monitor System Status (MOSS).....	8
4.2. Hiányzó MOSS fájl esetén.....	8
4.2.1. Hibás MOSS fájl esetén.....	8
4.2.2. MOSS fájl manipulálása.....	9
4.2.3. MOSS fájl feltöltése.....	9
4.2.4. MOSS fájl tárolása.....	9
4.3. Screenshot.....	9
4.4. Csalás bejelentése.....	9
5. Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó általános szabályzatok.....	10
5.1. Mérkőzés előtt.....	10
5.1.1. Pontosság selejtező szakasz alatt.....	10
5.1.2. No show selejtező szakasz alatt.....	10
5.1.3. Feladás.....	10
5.1.4. Óvások.....	10
5.1.5. Tiltott programok.....	10
5.1.6. Grafikus driverek, vagy hasonló eszközök.....	10
5.1.7. Egyedi fájlok.....	11
5.1.8. Játékos kiesés.....	11
5.1.9. Újra hoztolás.....	11
5.1.10. Taktikai időkérs.....	12
5.1.11. Szabálytalan cselekedetek.....	12

5.1.12. Mérkőzés elhagyása.....	12
5.2. Mérkőzés után.....	12
5.2.1. Eredmény leadása.....	12
5.2.2. Lezárt mérkőzések.....	12
5.2.3. Meccs óvás.....	12
5.2.4. Határidő az óvásra.....	12
5.2.5. Óvás tartalma.....	13
5.2.6. Óvásban való viselkedés.....	13
5.2.7. Mérkőzés bizonyítékok.....	13
5.2.8. Diszkvalifikáció.....	13
5.2.9. Kizárások.....	13
5.2.10. Kizárások lehetséges okai.....	14
6. Egyéb szabályok/kiegészítések.....	14
6.1. Map pool.....	14
6.2. Mapveto pontos menete.....	15
6.2.1. Bo1 formátum.....	15
6.2.2. Bo3 formátum.....	15
6.2.3. A szabályzat érvényessége.....	15
6.2.4. Bizalmasság, titoktartás.....	16
6.2.5. Nem megfelelő nicknevek/játékosnevek/csapatnevek.....	16
6.2.6. Csapaton való változtatások.....	16
7. Játékosok technikai felkészültsége.....	16
7.1. Játékosok.....	16
7.2. Technikai problémák.....	16
7.3. Internet.....	16
7.4. Magas ping.....	16
7.5. Nicknevek.....	17
8. Csapatra vonatkozó extra szabályozások.....	17
8.1. Csapat feloszlása, liga elhagyása.....	17
8.2. Csapat pótlása.....	17
8.3. Pótló csapat.....	17
8.4. Csapat neve.....	17
9. Közvetítés.....	17
9.1. Saját játék közvetítése.....	18
9.2. Pontos igénylési folyamat.....	18
10. Nyeremények.....	18

1. Kiemelt szabályzatok

1.1. Alapszabályzatok

A **Digital Warriors 2024 - Ősz - Rainbow Six Siege** eseményére továbbiakban: (verseny, DW) 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

Az életkorra vonatkozó szabályozások kategóriánként eltérnek a következő logikák szerint.

1.2.1. Kadét kategória

A versenyen csak a 14. életévüket betöltött személyek vehetnek részt, illetve ha ebben a kategóriában, olyan személy szeretne indulni aki nem egy adott kadét iskola tanulója, úgy a maximális korhatár 21 év.

1.2.2. Profi kategória

A versenyen csak a 16. életévüket betöltött személyek vehetnek részt. Ezen felül azon Játékos, akl nem töltötte be a 18. életévét [szülői beleegyezést](#) szükséges kitöltenie, majd azt a verseny@hunesz.hu-ra elküldeni.

1.3. Nemzetiségi szabályok

A versenyen csak magyar, vagy kettős állampolgárok vehetnek részt. Magyar, vagy kettős állampolgárnak számít, minden olyan játékos, aki azt a hatályos magyar jogszabályoknak megfelelő dokumentumokkal igazolni tudja. Európa más országaiból a magyar játékosok csatlakozhatnak a versenyhez, viszont a korábban említett igazoló dokumentumok ellenőrzésre kerülnek.

1.4. Tartózkodási hely

A verseny pillanatában minden játékosnak az európai kontinens területén szükséges tartózkodnia. A részvétel - nemzetiségtől függetlenül - ezen területeken kívülről nem engedélyezett.

1.5. Csapat kompozíció

Egy a versenyen résztvevő játékos kizárólag egy kategóriában vehet részt. Ezen felül az adott kategóriákra a következő részletszabályok vonatkoznak.

Amennyiben egy csapat kevesebb, mint 2 regisztrált csere játékosal rendelkezik, viszont rendelkezik regisztrált edzővel, úgy annak szükség esetén lehetséges játékjogot biztosítani. Ha a csapat 5 kezdő és 2 csere játékosal rendelkezik ezen opció nem engedélyezett.

1.5.1. Kadét kategória

A kezdő felállásban két olyan játékos szerepeltetése engedélyezett, akik nem kadét iskolák tanulói.

1.6. Csapatlétszám

A teljes játékoskeretben legfeljebb 5 kezdő és 2 csere játékos engedélyezett.

1.7. Beugró játékosok

Amennyiben egy csapat több, mint 5 játékosal rendelkezik, úgy játékoscsere engedélyezett a Bo3 mérkőzések között. Ha a mérkőzés már elkezdődött (operátor választás) mind az öt felsorolt játékosnak részt kell vennie a mérkőzés végéig.

1.8. Eltiltások

- A Digital Warriors Kadét kategóriában nem vehet részt olyan játékos, aki regisztrált játékosként szerepelt a K&H MNEB bármely évadára vonatkozóan annak Masters osztályának alapszakasz, vagy rájátszás fázisában.
- A Digital Warriors állomásain nem vehet részt olyan játékos kinek a Ubisoft Connect fiókja eltiltás alatt van.
- A verseny platform, avagy játékkiadó által kiosztott eltiltások/bannok/profiltörlések felülírják a versenyszabályzatot és akkor is vonatkoznak a játékosra, ha azt nem a Digital Warriors elkövetett vétség miatt kapta.
- Ezen felül, a versenyre érvényes a Magyar E-sport Büntetőpont Kódexe, ami alapján a játékos sorozatos szabályszegésért bizonyos számú fordulóról eltiltásban részesülhet.

1.8.1. Azonosítás

Amennyiben a versenybírók úgy döntenek, a játékosoknak hivatalos dokumentumokkal (személyi igazolvány, 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. Az ellenőrzés a játéknapokon a HUNESZ Intercom Discord szerverén történik videokamera segítségével.

1.8.2. Kommunikáció

A verseny alatt különböző félhivatalos/hivatalos csatornákat különböztetünk meg:

- E-mail: Az elsődleges hivatalos kommunikációs forma a verseny egésze alatt az emailés forma. Minden kiemelten fontos információt ezen csatornán keresztül közöl a szervezőség. Használt cím: verseny@hunesz.hu
- Discord: Elsődlegesen a selejtező szakasz alatt használatos játékos és versenybíró között direkt segítségnyújtás céljából, illetve a helyszíni döntőre továbbjutott csapatokkal elsődlegesen ezen a platformon zajlik a direkt kapcsolattartás. A különböző kategóriák szervezerei a következő linken érhetőek el.
 - Kadét kategória: Elérhető [EZEN](#) a linken.
 - Profi kategória: Elérhető [EZEN](#) a linken.

2. Verseny lebonyolítása

A Digital Warriors selejtező kupáinak lebonyolítása kategóriánként eltérő a következő rendszerben. Mind a két kategóriában jelentkezni a selejtező kezdete előtt egy órával lehetséges a check-in pedig minden csapatnak kötelező, hogy részt tudjon venni a selejtezőn.

A selejtező szakasz különböző állomásainak az eredetileg kiírt napon és időpontban kell megtörténnie, mérkőzések halasztására nincs lehetőség. Indokolt esetben a szervezőség dönthet úgy, hogy engedélyezi a verseny bizonyos mérkőzéseit egy későbbi időpontban lejátszani.

2.1. Kadét kategória

Összesen két kupa kerül megrendezésre, ahonnan a TOP4 csapat jut tovább a helyszíni döntőre.

2.1.1. Időpontok

A selejtezők a következő időpontokban kerülnek megrendezésre:

- 2024. november 2. – 13:00 - 1. selejtező
- 2024. november 3. – 13:00 - 2. selejtező

2.1.2. Formátum és sorsolás

A verseny a résztvevők számától függetlenül alsó-felső ágas (Double-Elimination) rendszerben fog megtörténni Bo1 mérkőzésekkel. Amennyiben a csapatok a továbbjutásért zajló mérkőzéseket lejátszották, úgy a győzteseknek a hátralévő mérkőzéseket nem szükséges lejátszani. A selejtezőkön véletlenszerű sorsolás lesz alkalmazva.

2.2. Profi kategória

Ebben a kategóriában a selejtezők TOP1 csapata jut tovább a helyszíni döntőre, ott pedig hat meghívott csapattal kiegészülve összesen 8 csapat fog versenyezni.

2.2.1. Időpontok

A selejtezők a következő időpontokban kerülnek megrendezésre:

- 2024. november 4. – 18:00 - 1. selejtező
- 2024. november 11. – 18:00 - 2. selejtező

2.2.2. Formátum és sorsolás

A profi verseny egyenes ágas (Single-Elimination) rendszerben fog megtörténni. A selejtezőkön pedig a versenyszervezés által meghatározott erőssorrend alapján kerül kiemelésre a legjobb 2-4 csapat (erősen függ a nevezett csapatok összetételétől)

2.3. Helyszíni döntő

Az egyes kategóriák döntői különböző napokon kerülnek megrendezésre a meghatározottak szerint.

- **Kadét kategória:** Az offline esemény 2024. november 15-én a Gamerlandben kerül megrendezésre.
 - A helyszíni döntő 8 csapat részvételével zajlik.
 - A helyszíni döntőn 2db 4-es csoport kerül kialakításra, majd a továbbjutók egyenes ágas kupában dönthetik el a végső győztest.
- **Profi kategória:** Az offline esemény 2024. november 16-án a Gamerlandben kerül megrendezésre.
 - A helyszíni döntő 8 csapat részvételével zajlik, mely 6 meghívott(amennyiben minden meghívott elfogadja) és 2 selejtezőből továbbjutott csapat részvételével kerül megrendezésre.
 - A helyszíni döntőn 2db 4-es csoport kerül kialakításra, majd a továbbjutók egyenes ágas kupában dönthetik el a végső győztest.
 - A helyszíni döntő sorsolása/kiemelése függ a selejtezőn elért eredményektől.

2.4. Sorsolás

Az élő események pontos sorsolása külön tájékoztató útján lesznek közölve az érintett csapatokkal.

2.5. Pontegyenlőség esetén

Amennyiben a csoportkör végén pontegyenlőség áll fenn, sorrendben fentről lefelé a következő kritériumok alapján kerül meghatározásra a végső ranglista:

1. Egymás elleni eredmény
2. Egymás elleni kör különbség
3. Összesített kör különbség
4. Egymás elleni nyert körök
5. Összesített nyert körök
6. Újrajátszás

3. Játékbeállítások

A mérkőzéseket az alábbi beállításokkal kell lejátszani:

3.1. Meccs beállítások (Bo1/Bo3/Bo5)

- Game Mode: Team Deathmatch Bomb
- Plant duration: 7
- Defuse duration: 7
- Fuse time: 45
- Preparation: 45
- Action: 180
- Time of day: Day
- HUD settings: Pro League

- Number of bans: 4
- Ban Times: 20
- Number of rounds: 12
- Attack/Defense swap: 6
- Overtime Rounds: 3
- Overtime score difference: 2
- Overtime role change: 1
- Objective rotation parameter: 2
- Objective type for rotation: Rounds played
- Individual Attacker Spawn: On
- Pick Phase timer: 15
- Damage handicap: 100
- Friendly fire damage: 100

- Friendly fire in Prep Phase: Off
- Injured: 20
- Sprint: On
- Lean: On
- Death Replay: Off
- Death Duration: 2

3.2. Operátor

Minden operátor a megjelenésétől kezdve használható, ez alól kivétel a játékkiadó (Ubisoft) által tiltott operátorok.

3.3. Tiltott kinézetek

3.3.1. Kadét kategória

Kadét kategóriában bármilyen rendelkezésre álló skint lehetséges használni. Amennyiben a skinek használatából fakadóan szándékos visszaélés történik, úgy az eseti alapon lesz vizsgálva.

3.3.2. Profi kategória

A verseny mérkőzései alatt csak a következő kinézetek használata engedélyezett:

- Operator's default skins
- Pro League skins (gold sets)
- Esports Teams' branded cosmetics
- Esports Programs' cosmetics

*Six Invitational Battlepass kinézetek nem engedélyezettek.

Drón kinézetek, operátor gadget kinézetek használata tilos. A játékosok csak az alapértelmezett kinézetet használhatják. Fegyver kinézeteket, charmokat, operátor háttérképeket a szabályzat nem érinti.

Tiltott kinézett használata büntetése:

- Első alkalom: Figyelmeztetés
- Második alkalom: Kör elvesztése
- Harmadik alkalom: Map elvesztése

Amennyiben egy csapat észreveszi, hogy ellenfele egy tiltott kinézetet használ, úgy instant kilépés szükséges és informálni kell a versenybírókat, hogy a figyelmeztetés megtörténhessen. Ehhez szükséges képi/videó bizonyíték. Amennyiben egy mérkőzés végigmegy úgy, hogy az egyik csapat tiltott kinézetet használ, a mérkőzés végeredménye véglegesnek tekinthető, tehát ezen szabályszegésre hivatkozva nem jogosult a csapat alapértelmezett győzelemre.

4. Mérkőzés bizonyítékok

4.1. Monitor System Status (MOSS)

A Monitor System Status (MOSS) használata minden játékos számára a meccsek teljes időtartama alatt, kivétel nélkül kötelező. Ha egy játékos nem tudja használni a MOSS-t, akkor nem vehet részt a verseny állomásain. A MOSS a Rainbow Six paramétereivel szükséges futtatni: "File" → "Parameters" → "Rainbow Six". A MOSS legújabb verziója letölthető itt: <https://nohope.eu/down/MossX644.zip>

Moss telepítéséhez szükséges WinRAR vagy 7-Zip program, mivel jelszóval védett. Jelszó: Moss

4.2. Hiányzó MOSS fájl esetén

Hiányzó vagy nem teljes MOSS fájl esetén a játékos/csapat az első alkalommal figyelmeztetésben, a 2. alkalommal kizárásban részesül. Amennyiben több, mint 2 kör hiányzik, az nem tekinthető teljes MOSS fájlnek.

4.2.1. Hibás MOSS fájl esetén

Rossz MOSS fájlok esetén hiányzó MOSS fájlként lesz kezelve az eset.

4.2.2. MOSS fájl manipulálása

Manipulálása a MOSS fájloknak szigorúan büntetve lesz és szándékos csalásként lesz értékelve.

4.2.3. MOSS fájl feltöltése

A verseny mérkőzésein minden játékosnak, minden mérkőzésen szükséges, hogy futtassa a MOSS-t. A résztvevő játékosoknak, amennyiben az ellenfél csapata, vagy a versenybírói csapat indokoltnak látja, ezen MOSS fájlokat bekérheti.

Ilyen esetben, mindkét csapatkapitánynak legkésőbb 15 perccel az igénylést követően kötelező a szervező csapatnak emailben elküldeni az összes játékos adott mérkőzéséhez tartozó MOSS fájlját.

Amennyiben az egyik csapatból több különböző játékosnak abszolút nincs semmiféle mérkőzéshez köthető bizonyítéka, további kivizsgálás után a helyzet súlyosságához mérten, akár kizárásra is kerülhet a csapat.

Alapszakasz során a játékosoknak kötelezően fel kell tölteni a versenybírók által megadott Drive felületre saját MOSS fájljait. Erre a mérkőzések után 15 perce van minden játékosnak.

4.2.4. MOSS fájl tárolása

A MOSS fájlokat legalább a verseny után 14 napig szükséges tárolni. Lehetséges, hogy a versenybírók adott szituációkban ezen fájlokat bekérik. (Csakis versenybírók kérhetik el a csapatok MOSS fájljait.)

4.3. Screenshot

Selejtező szakasz alatt mind a két csapat felelős a megfelelő eredmény leadásáért az OPL weboldalán. Ebből adódóan, mindkét csapatnak screenshotot kell készítenie a meccs végén, ahol látható az eredmény és a scoreboard. Amennyiben az egyik csapat nem erősíti meg a mérkőzés eredményét ezzel a képpel lehet bizonyítani a versenybírók részére a valós eredményt. Hiányzó screenshot esetén a mérkőzés törlésre kerülhet és mindkét csapat elveszítheti a mérkőzést.

4.4. Csalás bejelentése

Csalással megvádolni az ellenfelet csak megalapozott gyanúval és a bizonyítékok összegyűjtésével lehetséges óvás nyitásával a mérkőzés vége után maximum 15 perccel. Amennyiben streamelt meccsről van szó, úgy a streamben szereplő videó anyagok is felhasználhatóak.

Videós bizonyíték felhasználása esetén jegyzőkönyvet kell írnod. A jegyzőkönyvet emailen úton kell benyújtani pontosan jól érthetően struktúrálva. Minden jegyzőkönyv, ami nem a megfelelő formában érkezik, az el lesz utasítva.

5. Keret változtatásra vonatkozó szabályzatok

A keret változtatási szabályok különböznek attól függően, hogy osztályozó kupából bejutott, vagy LAN döntőre meghívott szervezet csapatáról beszélünk. Általánosságban kijelenthető, hogy a játékosmozgás alapfeltétele, hogy az eredeti játékoskeretből a kezdőcsapatban legalább 3 játékosnak szükséges szerepelnie.

5.1. Nyílt selejtezőn résztvevő csapatoknak

5.1.1. Nyílt selejtező előtt

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

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

5.1.2. I. Nyílt selejtező után

Kiesés esetén: Amennyiben a csapat, amiben a játékos szerepelt nem szerzett továbbjutást érő helyet, úgy a következő osztályozó kupára szabadon választhat/indíthat csapatot.

Továbbjutás esetén: Ha a csapat továbbjut a LAN döntőre, az azt jelenti, hogy a verseny egy következő szakaszában extra megjelenés terheli a csapatot. Ha a csapat kevesebb, mint 7 játékosal rendelkezett, akkor időben, a 2. nyílt selejtező után a LAN döntő kezdetéig, feltöltheti a játékoskeretet, de nem cserélhet.

Az a játékos, aki egy adott csapat tagjaként jutott tovább, kötelező jelleggel ugyanazzal a csapattal kell maradnia, a két nyílt selejtező között nem válthat csapatot (Pl.: Nem lehetséges az, hogy az I.

kupán az egyik csapat regisztrált tagja, majd a továbbjutás után elhagyja a csapatot és a 2. nyílt kupa alkalmával már másik csapatban szerepel.)

5.1.3. II. Nyílt selejtező után

Játékoskeretet kiegészíteni csak olyan játékosal lehetséges, aki nem lettek leadva regisztrált játékosként a LAN döntőre (Pl.: Két a bejutott csapat között nem lehet játékosmozgás, kiegészítés csak olyan játékosal lehet, aki a nyílt selejtezők alatt nem jutott be egyik csapattal sem, és nem került leadásra meghívott csapat tagjaként) Kivételt képez ez alól, ha a játékos a csapat tagjaként, mint 6., vagy 7. játékos került leadásra, de nem vett részt a selejtezősorozatban. Ilyen esetben a játékos szabadon mozoghat más továbbjutott/LAN-ra meghívott csapatba. Játékos cserére nincs lehetőség.

5.2. Meghívott csapatokra vonatkozó roster szabályozás

Az a csapat, aki meghívást kap a LAN döntőre, adott határidőig köteles leadni azt a játékoskeretet, amivel szeretné megkezdni az alapszakaszban való versenyzést. Meghívott csapatokra a következő fontosabb határidők vonatkoznak:

- Hivatalos visszajelzés meghívás elfogadására: 2024. November 1. - 23:59
- Lineup leadási form kitöltése: 2024. November 8. - 23:59
- Utolsó lineup módosítás: 2024. November 12.

A 2024. November 12-i határidő után a játékos felállásokat véglegesnek tekintjük, cserélni csak vészhelyzeti esetben, vis maior esetben lehetséges, melyet a szervezőség egyéni elbírálás után engedélyezhet.

5.3. Keret változtatás módja

Keret változtatásra vonatkozó igényt csak és kizárólag a kijelölt kapcsolattartó, e-mailes formában jelezheti. Minden más platformon jelzett, vagy kommunikált változtatást, semmisnek tekinthető. A szervezőség a következő címen értesítendő: verseny@hunesz.hu

A keret változtatási szándék bejelentésével a csapatnak gondoskodni kell róla, hogy az új játékos – a régebbi csapattagok hoz hasonlóan – igényelt versenyengedélyt, biztosította a szervezőség számára a szükséges személyes adatokat, megfelel minden csapatkompozícióra vonatkozó szabályzatnak.

5.4. Keret változtatás jóváhagyása

A keret változtatás csak akkor tekinthető szabályosnak és véglegesnek, ha a szervezőség azt e-mailes formában jóváhagyta.

6. Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó általános szabályzatok

6.1. Mérkőzés előtt

6.1.1. Pontosság selejtező szakasz alatt

Minden csapatnak 15 perc áll rendelkezésére a párosítástól kezdődően, hogy megjelenjen az adott mérkőzésen.

6.1.2. No show selejtező szakasz alatt

Selejtező szakasz alatt, ha az ellenfél a kiírt időpont meglététől számított 15 percen belül nem áll készen a mérkőzés lejátszására, akkor azt a verseny platformon kell jelezni a versenybírók felé. 15 perc késés után alapértelmezett győzelem kerül jóváírásra a jelenlévő csapatnak.

6.1.3. Feladás

Abban az esetben, ha az ellenfél úgy dönt, hogy feladja a mérkőzést, azzal lemond minden megnyerhető nyereségről és elveszíti a mérkőzést. Ha lehetséges, akkor helyükre a verseny egy korábbi fázisából kerül meghívásra csapat.

6.1.4. Óvások

Ha egy szituáció nem dönthető el egyértelműen a szabályzat szerint, az érintett csapat azonnal megállíthatja a mérkőzést és informálhat egy versenybírókat az esetről.

6.1.5. Tiltott programok

Tiltott programok közé sorolható a Teamviewer (vagy bármilyen hasonló képernyő megosztó program), virtuális, beleértve, de nem kizárólagosan a Hyper-V, VM Ware vagy VirtualBox programokat.

VPN használata: A Digital Warriors mérkőzései alatt a VPN használata szigorúan tilos és használata 2. alkalommal kizárást von maga után. (Amennyiben a háttérben futó folyamatként szerepel bármely VPN program, VPN használataként lesz értékelve a helyzet) Moss fájlban futó esetén a következő eljárások lesznek alkalmazva:

- 1. alkalom: Hivatalos figyelmeztetés
- 2. alkalom: Versenyből való kizárás

6.1.6. Grafikus driverek, vagy hasonló eszközök

Bármilyen modifikációja vagy változtatása a játéknak külső grafikus eszközök segítségével vagy harmadik féltől származó programokkal szigorúan tiltott. Ezenkívül tiltott még mindenfajta overlay

amely a rendszer teljesítményét mutatja/méri játék alatt (pl.: Nvidia SLI Display, Rivatuner Overlays). Eszközök, amelyek csak az FPS számot mutatják, engedélyezettek.

6.1.7. Egyedi fájlok

Bármely módosítás a játékban, (például: skinek, eredményjelző, célkereszt stb.) szigorúan tiltott, valamint csak a hivatalos modellek engedélyezettek.

6.1.8. Játékos kiesés

Ha egy játékos a szerverről kiesik a mérkőzés alatt, akkor a kört folytatni kell a végéig. (A kör kezdete az előkészítési fázis első másodperctől számít). A játékos bármikor vissza csatlakozhat, és ajánlott minél előbb, hogy a meccs hamarabb menjen tovább.

A mérkőzés akkor tekinthető „live-nak”, amikor az első kör elkezdődik. Legalább 4 játékosnak kell maradnia és a meccset addig kell játszani míg a győztes nem kerül ki. Ha nem lehetséges ez kapcsolati hiba miatt, akkor ez feladásként fog számítani attól a csapattól, aki nem tudja a játékosát a szerveren tartani.

Minden csapat egyszer hosztolhat újra a meccs során. Ha a probléma ismét felbukkan, akkor a játékos kiesése után, amikor már az újra hosztolás már megtörtént, akkor a csapatnak a megmaradt 4 játékosal kell folytatni. A szabályzattal való visszaélés megtevesztésként lesz kezelve. Ha egy csapat elhagyja a szerveret az ellenfele és a szerveren lévő közvetítők vagy versenybírók informálása nélkül, akkor az a csapat feladja a mérkőzést. Minden felhasználó saját maga felelős a számítógépéért.

6.1.9. A játék instabilitása és újrahosztolás

A játék instabilitása miatt előfordulhatnak technikai problémák, amelyek befolyásolhatják a mérkőzések zavartalan lefolyását. Ennek érdekében az alábbi szabályok érvényesek az újrahosztolásra:

6.1.9.1. Játékbeli hiba esetén

Amennyiben a mérkőzés során játékbeli hiba lép fel (például FPS bug, a játék nem enged vissza a mérkőzésbe stb.), az érintett csapatok korlátlan számú újrahosztolási lehetőséggel élhetnek, de minden újrahosztolást adminnak kell engedélyeznie.

6.1.9.2. Játékoshiba esetén

Ha a játékos gépe vagy internete meghibásodik, minden csapat számára 1 újrahosztolási lehetőség biztosított.

Speciális esetekben, admin engedélyével, további újrahosztolások engedélyezhetők. Ezekben az esetekben a játékosnak 15 perc áll rendelkezésére, hogy visszatérjen a mérkőzésbe.

A játék megállítását a pick phase vagy a preparation phase alatt kell kérni. Ha ez nem történik meg, akkor a kör érvényesnek számít.

Egy újra hosztolt játékban minden játékosnak ugyan azt a beállítást és picket kell alkalmaznia, mint azt tette az eredeti játékban. Minden egyéb szabályzatot illetően, ami felmerülhet és nincs leírva az előző pontban, óvást kell nyitni. Csak a versenybíró csapat dönthet úgy, hogy a meccset 0:0-ról kell előlről elkezdni.

A meccs elhagyása mielőtt a rehost meg lett erősítve egy versenybíró, vagy felhatalmazott observer által azonnali kör veszteséget jelent annak a csapatnak, aki ezt megtette. Ha egy csapat ezt egy meccs során többször megteszi, a pályát elveszíti és további büntetésben részesülhet.

6.1.10. Taktikai időkerés

Taktikai időkerése minden csapatnak meccsenként egyszer van lehetősége, 45 mp-ig.

6.1.11. Szabálytalan cselekedetek

Minden olyan cselekedet, ami igazságtalan előnyhöz juttat az szabálytalan. Ebbe beleértve a bugokat, és bármiféle egyéb játék hibát. Egy versenyen bugok vagy hibák használata esetén a csapat az esett súlyosságának függvényében, a Magyar E-sport Büntetőpont kódexben foglaltak szerint lesz büntetve.

6.1.12. Mérkőzés elhagyása

A játékosoknak a mérkőzés vége után egészen a final scoreboard megjelenéséig kötelező bent maradni a mérkőzés lobbyban. A mérkőzés lobbiban korábbi elhagyása sportszerűtlen cselekedetnek számít.

6.2. Mérkőzés után

6.2.1. Eredmény leadása

Az selejtező szakasz alatt az eredmény leadása csak a mérkőzés befejezése után engedélyezett. Abban az esetben, ha egy csapat a mérkőzés befejezése előtt ad le eredményt, sportszerűtlen viselkedésnek minősül és a csapatot diszkvalifikálni lehet. Ha egy csapat vesztes mérkőzést ad le eredménynek, a mérkőzés automatikusan zárt állapotba kerül.

6.2.2. Lezárt mérkőzések

A már lezárt mérkőzés végleges állapotban marad, ha az a csapat hibájából lett lezárva. Hibás eredmény leadás okán az versenybírók jogosultak a mérkőzést újra nyitni.

6.2.3. Meccs óvás

Az óvás olyan problémák megoldására szolgál, amely egy mérkőzéssel, vagy annak végeredményével kapcsolatos. Ilyen lehet a mérkőzés előtt időpont változtatás kérése, vagy a mérkőzés során rossz szerver beállítások, egyéb meccs közbeni szabálytalanságok.

6.2.4. Határidő az óvára

Selejtező szakasz alatt legkésőbb 15 perccel a mérkőzés menetrend szerinti vége után van lehetőség óvás nyitására.

6.2.5. Óvás tartalma

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.

6.2.6. Óvásban való viselkedés

Szigorúan tiltott az óvás során bármilyen nem az etikai kódex szerinti viselkedés. Ennek figyelmen kívül hagyása büntető pontokhoz vezethetnek.

6.2.7. Mérkőzés bizonyítékok

Minden mérkőzés bizonyítékot (screenshotok, MOSS fájlok stb.) kötelező megtartani legalább a verseny utolsó napja utáni 14 napig megtartani. Hamis vagy manipulált mérkőzés bizonyítékok készítése jelentős büntetést von maga után. A bizonyítékokat bekérése esetén szükséges olyan névvel ellátva feltölteni, melyből egyértelműen azonosítható kihez tartozik az adott fájl.

6.2.8. Diszkvalifikáció

Selejtező szakasz alatt – kivétel, ha közvetített - a mérkőzést olyan hamar kell lejátszani, amilyen hamar csak lehet. (Amikor a párosítás megtörtént)

Hogy a kupa csúszásának az időtartamát a minimálisra csökkenthessük, a csapatok kizárására vonatkozó jogot a versenybírók fenntartják. Mindazonáltal csak súlyos eseteknél fog ilyen döntés előfordulni (pl.: ha egy csapat szándékosan akadályozza egy mérkőzés befejezését/lezárását). Kirívó esetekben (pl.: amennyiben huzamosabb ideig egyik csapat sem elérhető) az adott mérkőzésen részt vevő mindkét csapatot érintheti a kizárás.

6.2.9. Kizárások

Amennyiben a verseny során a versenybírók tudomására jut, hogy a játékos nem felel meg a verseny szabályzatban foglalt feltételeknek vagy kötelezettségek bármelyikének, a versenybírói csapat a Magyar E-sport Büntetőpont Kódex és Működési szabályzat 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 vizsgálja 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.

6.2.10. Kizárások lehetséges okai

A játékos kizárható a versenyből ha:

- ha az adott mérkőzés napján, amin a versenyen belül részt 14. életévét nem töltötte be
- bizonyítható, hogy a verseny menetét/eredményét bármilyen módon szándékosan befolyásolni próbálta;
- a verseny lebonyolításhoz szükséges adatait nem adja meg vagy a megadott adatkezelési hozzájárulását visszavonja;
- ha jelentkezése bárkinek a jogát, jogos érdekét bármilyen módon sérti;
- ha a fénykép/videós/szöveges anyagok lebonyolító általi elkészítéséhez, közzétételéhez nem járul hozzá
- ha a verseny kezdete előtt, továbbá annak tartama alatt a jelen szabályzat bármely pontját megsérti.
- További büntetés típusokat amiért kizárás járhat a Magyar E-sport Büntetőpont kódexe részletezi.

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 szervező 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 döntsenek a fair play és a sportszerűség fenntartásának érdekében.

7.1. Map pool

A verseny az aktuális kompetitív map pool használatával fog zajlani, mely a következő pályákat tartalmazza:

- Bank
- Border
- Clubhouse
- Consulate
- Kafe Dostoyevsky
- Chalet
- Skyscraper
- Nighthaven Labs
- Lair

7.2. Mapveto pontos menete

A mapveto a mérkőzés verseny platformján történik.

7.2.1. Bo1 formátum

A mapvetot mindig a verseny platformon az adott mérkőzés adatlapján a bal oldalon szereplő csapat kezdi.

- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- Az utolsó nem választott pályán lesz szükséges játszani.
- "A" csapat választ kezdőoldalt

Overtime oldal választást a mérkőzés felület chatén szükséges választani. Az adott mapok kezdőoldalát választó csapattal ellentétes csapat választ overtime kezdési oldalt.

7.2.2. Bo3 formátum

- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat választ egy pályát
- "B" csapat választ kezdőoldalt
- "B" csapat választ egy pályát
- "A" csapat választ kezdőoldalt
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- Az utolsó nem választott lesz - szükség esetén - a 3. pálya
- "A" csapat választ kezdőoldalt

Overtime oldal választást a mérkőzés felület chatén szükséges választani. Az adott mapok kezdőoldalát választó csapattal ellentétes csapat választ overtime kezdési oldalt.

7.3. Helyszíni döntő tiebreaker

Helyszíni döntő esetén a csoportkörben döntetlen esetén a következő kritériumok alapján kerül felállításra a végső sorrend.

1. Egymás elleni eredmény
2. Egymás elleni kör különbség
3. Összesített kör különbség
4. Egymás elleni nyert körök
5. Összesített nyert körök

7.3.1. A szabályzat érvényessége

Ha a szabálykönyv valamelyik rendelkezése érvénytelen vagy megvalósíthatatlan részben vagy egészben, ez nem érinti a jelen szabálykönyv fennmaradó részének érvényességét. Az érvénytelen vagy nem kivitelezhető rendelkezés helyett megfelelő rendelkezést kell alkalmazni, amely legközelebb áll ahhoz a szándékhoz, amire a szabálykönyv értelmét és célját figyelembe véve szándékoztak volna.

7.3.2. Bizalmasság, titoktartás

Az óvások, vagy bármilyen beszélgetés a Digital Warriors versenybíróival/szervezőivel vagy adminisztrátorokkal folytatott egyéb levelezés tartalmát szigorúan bizalmasnak kell tekinteni. Ezeknek a publikációja a verseny szervezőinek beleegyezése nélkül nem engedélyezett és szigorú szabályszegésnek minősül.

7.3.3. Nem megfelelő nicknevek/játékiókok/capatnevek

Azon játékosok részvétele, kiknek a regisztráció során megadott adatai (nicknevek, csapatnevek, játékióknévek) nem felelnek meg a liga értékrendjének az az obszcén, szexuális, vulgáris avagy politikai tartalommal rendelkeznek, vagy arra bármilyen közvetett, vagy közvetlen módon utalnak elutasítható és a versenyből, annak bármely pontján kizárható.

7.3.4. Csapaton való változtatások

Bármilyen változtatás – Pl. Csapatnév, Játékos nicknév, Játékoskeret, Csapatkapitány, Kapcsolattartó személye - a csapaton csak a versenybírók jóváhagyásával lehetséges.

8. Játékosok technikai felkészültsége

8.1. Játékiók

Minden játékosnak rendelkeznie kell OPL profiljához rendelt Ubisoft Connect játék fiókkal.

8.2. 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.

8.3. Internet

Mindenki saját maga felelős a régiójának lehető legjobb internet kapcsolatáért (ping). Valamint, minden nem szükséges programot és letöltést a mérkőzés alatt kötelező kikapcsolni.

8.4. Magas ping

A ping korlát a mérkőzéseken 120 ms. Ha egy játékosnak efeletti értéke van, az esetben először újra kell hostolni a meccset, óvás nyitása előtt. Meg kell győződni, hogy dedikált szerver lett készítve. Ha a játékosnak továbbra is 120 feletti ping értéke van, és nem játszható le a mérkőzés probléma nélkül, akkor a nyílt szakasz alatt óvást kell nyitni a "Report Match Issue" gomb használatával.

Óvást csak abban az esetben lehet kezdeményezni, ha a játékosnak folyamatosan 120 feletti értéket mutat a játék! Ez esetben a mérkőzést nem kell lejátszani és az érintett csapatnak legalább három screenshotsal kell rendelkeznie, melyek 2 körön belül különböző időben készültek.

8.5. Nicknevek

A nicknevek nem tartalmazhatnak szponzort, illetve az általános nick nevekre vonatkozó OPL szabályozás érvényes.

9. Csapatra vonatkozó extra szabályozások

9.1. Csapat felozlása, liga elhagyása

Ha egy csapat felozlik a verseny közben, vagy elhagyja azt, akkor minden az ahhoz a szakaszhoz tartozó pénznereményt azzal felad.

9.2. Csapat pótlása

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

- egy korábbi szakasz eredményei alapján egy másik csapatot invitálnak
- egy külön kvalifikációt rendeznek a hely kitöltésére
- nem pótolják a helyet egyéb okokból (Pl.: idő, strukturális gondok miatt a pótlás nem lehetséges)

9.3. Pótló csapat

Ha megvan a kijelölt csapat, aki pótolni fogja a kiesőt, akkor fel lesznek keresve és egyeztetve lesz a csapattal, hogy részt akarnak venni a versenyen vagy sem. Ha kérést elutasítják, akkor más csapatok is felkeresésre kerülhetnek.

9.4. Csapat neve

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

10. Közvetítés

A játékosok és csapatok nem tagadhatják meg a saját mérkőzésük közvetítését. Ha egy csapat vagy játékos megtagadja a mérkőzése közvetítését és a mérkőzés lejátszásra kerül a versenybírók eldönthetik, hogy a meccs újra játszásra kerüljön közvetítéssel együtt vagy sem. Azon játékos mely tagja a versenyen résztvevő csapatok egyikének nem közvetítheti más csapatok mérkőzéseit.

10.1. Saját játék közvetítése

Saját játék közvetítése a selejtező szakasz alatt csak szervezők által adott biztosított ingame overlay megjelenítésével, illetve kitöltött és elfogadott igényléssel lehetséges legalább 180 másodperc késleltetéssel ahhoz képest, mint az élőben megtörténne. Ugyanezen procedúra érvényes a 3. fél által közvetített mérkőzésekre.

Akinek az engedély meg lett adva a POV/3rd party közvetítésre az köteles a szervezők által megküldött google formon riportolni a közvetítés legfontosabb mérőszámait.

10.2. Pontos igénylési folyamat

Amennyiben egy játékos POV-ból, vagy 3. fél szeretné az őszi szezon bármely állomását közvetíteni, úgy a következő lépéseket szükséges megtennie:

1. lépés: Az igénylési [form kitöltése](#)
2. lépés: A szervezői csapat értékeli az igénylést.
3. lépés: Szervezői csapat visszajelez e-mailben.
4. lépés: Az engedélyezés után a játékosnak/közvetítőnek szükséges
 - a. megjelenítenie a verseny hivatalos versenylogóját a közvetítésen.
 - b. A közvetítést elnevezni a következő módon: Digital Warriors 2024 - R6S POV közvetítés
 - c. Moobotban időszakosan megjelenő szöveges hirdetés elhelyezni.
5. lépés: A közvetítés után a szükséges közvetítési adatokat [ezen a formon](#) az adástól számított 72 órán belül riportolni.

A közvetítés csak abban az esetben valósulhat meg, ha az arra vonatkozó kérvény jóváhagyásra került.

11. Nyeremények

A versenyen a következő díjazások nyerhetőek meg.

Kadét kategória (400 000 Forint értékű IPON utalvány)

1. helyezett: 5x 50 000 Forint értékű IPON utalvány
2. helyezett: 5x 30 000 Forint értékű IPON utalvány
3. helyezett: 5x 20 000 Forint értékű IPON utalvány

Profi kategória (Nettó 750 000 Forint)

1. helyezett: 400 000 Forint
2. helyezett: 250 000 Forint
3. helyezett: 100 000 Forint