



Érvényes: 2024. november 12.

Utoljára módosítva: 2024. november 23.

<b>1. Kiemelt szabályok.....</b>	<b>4</b>
1.1. Alapszabályzatok.....	4
1.2. Életkor.....	4
1.3. Nemzetiségi szabályok.....	4
1.4. Tartózkodási hely.....	4
1.5. Eltiltások.....	4
1.6. Játékfiók használata.....	5
1.7. Anti-Cheat.....	5
1.8. Azonosítás.....	5
1.9. Kommunikációs csatornák.....	5
1.10. Csapat felépítése.....	5
<b>2. Verseny lebonyolítása.....</b>	<b>6</b>
2.1. Általános áttekintő.....	6
2.2. Selejtező.....	6
2.2.1. Kvalifikációk ütemezése.....	6
2.2.2. Sorsolás lezárása.....	6
2.2.3. Sorsolás logikája.....	7
2.2.4. Halasztás és Feladás.....	7
2.2.5. Továbbjutás.....	7
2.3. Döntő.....	7
2.3.1. Rájátszás ütemezése.....	7
2.4. Tie Breaker.....	8
<b>3. Játékoskeretre vonatkozó szabályozások.....</b>	<b>8</b>
3.1. Nyílt selejtezők - előtt.....	8
3.2. Nyílt selejtezők - között.....	9
3.3. Nyílt selejtezők - után / Döntő - előtt.....	9
<b>4. Játékspecifikus beállítások.....</b>	<b>9</b>
4.1. Mappool.....	9
4.2. Mérkőzés beállítások.....	9
<b>5. Játékosok beállításai.....</b>	<b>9</b>
5.1. Szabályellenes szkriptek.....	9
5.2. Játékon belüli overlayek.....	10
5.3. Egyedi fájlok.....	10
5.4. Illegális szoftverek és hardveres eszközök.....	10
5.5. A config mappa tartalma.....	10
5.6. Szabálytalan grafikai beállítások.....	10
<b>6. Bugok és tiltott cselekvések.....</b>	<b>10</b>
<b>7. Mérkőzésekkel kapcsolatos szabályok.....</b>	<b>10</b>
7.1. Mérkőzés előtt.....	10
7.1.1. Nicknév.....	10
7.1.2. Versenybíró segítség.....	10

7.1.3. Pontosság.....	11
7.1.4. Pontosság a közvetített mérkőzéseken.....	11
7.1.5. Nem megjelenés (noshow).....	11
7.2. Mérkőzés alatt.....	11
7.2.1. Játékos kiesése.....	11
7.2.2. Játékmegszakítások.....	11
7.2.3. Diszkvalifikáció.....	12
7.3. Mérkőzés után.....	12
7.3.1. Meccs óvás.....	12
7.3.2. Kizárások.....	12
<b>8. Egyéb szabályok/kiegészítések.....</b>	<b>13</b>
8.1. A szabályzat érvényessége.....	13
8.2. Bizalmasság, titoktartás.....	13
8.3. Elérhetőség.....	13
8.4. Változtatás a Csapaton.....	13
<b>9. Játékosok technikai felkészültsége.....</b>	<b>14</b>
9.1. Technikai problémák.....	14
9.2. Nicknév, játékiók neve.....	14
9.3. Több felhasználói fiók.....	14
9.4. Profil változtatás.....	14
<b>10. Csapatra vonatkozó extra szabályozások.....</b>	<b>14</b>
10.1. Vészhelyzeti cserekérelem.....	14
10.2. Csapat feloszlása, liga elhagyása.....	14
10.3. Csapat pótlása.....	14
10.4. Csapat név.....	15
<b>11. Közvetítés.....</b>	<b>15</b>
11.1. Csapat/Játékos.....	15
11.2. Közvetítés megtagadása.....	15
11.3. Külsős stream és késleltetés.....	15
<b>12. Nyeremény.....</b>	<b>15</b>
<b>13. Változáskövetés.....</b>	<b>17</b>

## 1. Kiemelt szabályok

### 1.1. Alapszabályzatok

A **Digital Warriors 2024 - PUBG - Őszí szezon** (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 betöltöttek indulhatnak, viszont akik még nem töltötték be a 18. életévüket azoknak ki kell tölteni a szülői hozzájárulásról szóló dokumentumot ([LINK](#)) és elküldeni a [verseny@hunesz.hu](mailto:verseny@hunesz.hu) email címre. Amennyiben ennek az érintett játékos nem tesz eleget, úgy kizárható Ő és csapata is a versenyből.

### 1.3. Nemzetiségi szabályok

A versenyen 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. 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. 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 (1 év). A versenyplatform által kiosztott eltiltások/bannok/profiltiltások felülírják a versenyszabályzatot és akkor is vonatkoznak a játékosra, ha azt nem az DW PUBG esemény végett kapták.

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.

- **Challengermode:** Amennyiben egy adott játékosnak bármilyen jellegű eltiltása van a platformon az nem nevezhet a versenyre.

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

## 1.6. Játékfiók használata

Minden játékos köteles összekötni a Challengermode 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 csapata akár diszkvalifikálásra is kerülhet.

## 1.7. Anti-Cheat

A verseny egésze folyamán a játékba beépített EAC (Easy Anti-Cheat) lesz használatban, külön egyéb anti-cheat programot nem kell letölteni és futtatni.

## 1.8. Azonosítás

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

## 1.9. Kommunikációs csatornák

A verseny alatt különböző félhivatalos/hivatalos csatornákat különböztetünk meg.

- **E-mail:** A verseny egésze alatt az e-mailes kommunikációs formát tekintjük hivatalosnak. Minden kiemelten fontos információt ezen csatornán keresztül juttat el a szervező a 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>

## 1.10. Csapat felépítése

Minden szakaszra egyformán vonatkozik. Egy csapatban összesen 5 játékos lehet ebből 4 kezdő játékos és 1 cserejátékos. A csapatnak meg kell felelnie a nemzetiségi és életkori szabályozásoknak, egyéb megkötés nincs.

## 2. Verseny lebonyolítása

### 2.1. Általános áttekintő

A 2024-es őszi szezonban a ismét megrendezésre kerül a Digital Warriors Honvédelmi PUBG:Battlegrounds Kupa. A többi játéktól eltérően itt nem lesz a verseny kategóriákra bontva, a verseny teljesen nyílt, a szabályok keretein belül bárki nevezhet.

### 2.2. Selejtező

A kvalifikációs kupák során nevezőszámtól függően alakul a lebonyolítás, ha a nevezőszám meghaladja a 19 csapatot, akkor 2 fázis lesz, ha pedig kevesebb vagy pontosan 19 csapat, akkor 1 fázis. (Bővebben lásd: 2.2.1-es pont)

- *Kvalifikációs időpontok:*
  - 1. selejtező - 2024.11.24 - Kezdés: 16:00
  - 2. selejtező - 2024.12.01 - Kezdés: 16:00
  - 3. selejtező - 2024.12.08 - Kezdés: 16:00
  - 4. selejtező - 2024.12.15 - Kezdés: 16:00

#### 2.2.1. Kvalifikációk ütemezése

A kvalifikációk pontos lebonyolítása a nevező csapatok számától függ. A pontos lobby és fázis számot a nevező csapatok számának tudatában, a szervezők mindig jelezni fogják a selejtező kezdete előtt.

- **Ha kevesebb, mint 20 csapat nevez:**
  - 1 fázisos lesz a verseny
    - Egy darab csoport lesz, 6 lejátszandó pálya lesz és a legjobb 4 csapat továbbjut a döntőbe.
- **Ha 20, vagy több csapat nevez:**
  - 2 fázisos lesz a verseny
    - Az 1. fázisban nevező számtól függően csoportokba lesznek osztva a csapatok, a csoportokból azok jutnak tovább akik a legtöbb pontot szerzik (az adott csoportban) a 3 lejátszandó pálya alatt, a csoportokból nevező számtól függően összesen 16 csapat fog továbbjutni
    - A 2. fázisba, a bejutottaknak ismét 3 pályát kell játszaniuk és hasonlóan az előző fázishoz azok fognak a döntőbe bejutni, akik a legtöbb pontot gyűjtik. Ezen fázisból a 4 legtöbb pontot gyűjtött csapat fog továbbjutni a döntőbe.

#### 2.2.2. Sorsolás lezárása

A csapatoknak a nyílt selejtezőkre 50 perc áll rendelkezésre megerősíteni a nevezésüket, ez az intervallum 15:00 és 15:50 között fog megtörténni.. Ezt azt jelenti, ha a verseny 16:00-kor

kezdődik, akkor 15:50-ig van lehetőség jelentkezni a versenyre. 15:50 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. Továbbjutás

A nyílt selejtezők TOP 4 helyezettje, tehát 4-4-4-4 csapat fogja alkotni a 16 csapatos döntőt.

## 2.3. Döntő

A rájátszás összesen 16 csapat részvételével, 12 pálya lejátszásával fog megrendezésre kerülni. Ezen szakasz győztese a Digital Warriors 2024-es őszi szezonjának PUBG versenyének a végső győztese.

- *Rájátszás időpontok*
  - 2024.12.21 - Kezdés: 18:00
  - 2024.12.22 - Kezdés: 18:00

### 2.3.1. Rájátszás ütemezése

DW 2024 – PUBG - DÖNTŐ			
Kezdés	Időtartam	Vége	Pálya
1. nap - 2024.12.21			
18:00:00	0:45:00	18:45:00	Miramar
18:45:00	0:45:00	19:30:00	Miramar
19:30:00	0:45:00	20:15:00	Taego
20:15:00	0:45:00	21:00:00	Rondo
21:00:00	0:45:00	21:45:00	Erangel

21:45:00	0:45:00	22:30:00	Erangel
<b>2. nap - 2024.12.22</b>			
18:00:00	0:45:00	18:45:00	Miramar
18:45:00	0:45:00	19:30:00	Miramar
19:30:00	0:45:00	20:15:00	Taego
20:15:00	0:45:00	21:00:00	Rondo
21:00:00	0:45:00	21:45:00	Erangel
21:45:00	0:45:00	22:30:00	Erangel

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

## 2.4. Pontrendszer

A verseny folyamán gyűjthető pontoknak két típusa van.

### Killekért szerezhető pontok

Minden killért 1 pont jár.

### Helyezésért szerezhető pontok

A helyezésért járó pontokat a csapatok 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

## 2.5. Tiebreaker

### Egy adott pálya esetében:

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

### 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. Játékoskeretre vonatkozó szabályozások

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

### 3.1. Nyílt selejtezők - előtt

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

### 3.2. Nyílt selejtezők - között

A selejtezők között a kiesett csapatok szabadon változtathatnak csapatfeállításukon, viszont nem csatlakozhat a csapathoz olyan játékos aki egy másik csapattal már bejutott a következő fázisba.

### 3.3. Nyílt selejtezők - után / Döntő - előtt

Ha a csapat továbbjut a döntőbe, az azt jelenti, hogy a verseny egy következő szakaszában további megjelenés terheli a csapatot. 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 selejtező kupák között nem válhat csapatot (Pl.: Nem lehetséges az, hogy az 1. selejtező kupán az egyik csapat regisztrált tagja, majd a továbbjutás után elhagyja a csapatot és a 2. vagy 3. selejtező kupa alkalmával már másik csapatban szerepel.)

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 selejtezős szakaszban nem jutott be egyik csapattal sem, vagy egyáltalán nem vett részt selejtező kupán).

A csapatoknak amennyiben 4, vagy 5 fős keretük volt, úgy egy játékos cserére/hozzáadásra van lehetőség. Az a játékos aki csapatával továbbjutott, köteles ugyanazzal a csapattal folytatni.

Amennyiben egy csereként regisztrált játékos a selejtezőkön nem szerepelt egyik mérkőzésen sem, úgy ezen játékos "új játékosnak" számít, így lehetősége van másik már döntőbe jutott csapatban szerepelni a verseny következő fázisában.

- Keret feltöltés határideje: 2024.12.18. - 23:59

## 4. Játékspecifikus beállítások

### 4.1. Mappool

- Miramar
- Taego
- Rondo
- Erangel

### 4.2. Mérkőzés beállítások

A mérkőzések beállításai a hivatalos "S.U.P.E.R" és "[2024 Esports Global Ruleset](#)" alapján kerülnek alkalmazásra. A lobbykat mindig a challenger mode 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.

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

### 5.2. Játékon belüli overlayek

Minden játékon belüli overlay, ami a rendszer kihasználtságra, teljesítményre vonatkozó információt ad (pl. Discord overlay, Rivatuner overlay) használata tiltott. Engedélyezettek azok az overlayek, amik csak az FPS-t mutatják.

### 5.3. 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 a challengermode-on 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 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.

#### 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 kezdésre 7 perccel a mérkőzés létrejötte után, akkor nem megjelentként tekinthetünk a csapatra. 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 csapatból 4 játékos bent van a lobbyban.

Olyan esetekben, ahol a 7 perces határidőig nem csatlakozik be a csapatból 4 ember, de a játékosok egy bizonyos része már becsatlakozott, a Versenybírók fogják elbírálni, hogy lehetőség van-e a mérkőzés későbbi kezdésére, vagy a csapat 0 ponttal zárja-e az adott mérkőzést.

## **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 társainak 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 lobbira újra hoztoltásra.

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 hoztolt 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 hoztoltása 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 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)

### **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 óvársra csapatonként.

#### 7.3.1.4. Kommunikáció versenybíróval

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

### 7.3.2. Kizárások

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

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

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

#### 7.3.2.1. Kizárások lehetséges okai

- Ha a Játékos az adott mérkőzés napján amin a versenyen belül részt vesz 18. életévét nem töltötte be és nem küldte el szülői engedélyre vonatkozó dokumentumot.

- Bizonyítható, hogy az adott Csapat egésze vagy bármely Játékosa a verseny menetét/eredményét bármilyen módon szándékosan befolyásolni próbálta.
- A Játékos/Csapat verseny lebonyolításhoz szükséges adatait nem adja meg vagy a megadott adatkezelési hozzájárulását visszavonja.
- Ha az egyik Játékos/Csapat jelentkezése bárkinek a jogát, jogos érdekét bármilyen módon sérti.
- Ha az egyik Játékos/Csapat a lebonyolító általi fényképes/videós/szöveges anyagok elkészítéséhez, közzétételéhez nem járul hozzá.
- Ha az egyik Játékos/Csapat verseny kezdete előtt, avagy az alatt a jelen szabályzat bármely pontját megsérti.

*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. Ha a problémából adódóan az egyik csapat nem tud 4 játékosal játszani, ez esetben az érintett mérkőzésről/mérkőzésekről kizárásra kerül és 0 pontot fog kapni.

### 9.2. 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.

### 9.3. Több felhasználói fiók

Minden játékosnak maximum egy Challengermode 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 a Challengermode support rendszerén szükséges jelezni.

## 10. Csapatra vonatkozó extra szabályozások

### 10.1. Vészhelyzeti cserekérelem

Vís 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 megtevesztés a legszigorúbb keretek között kerül kezelésre.

Vészhelyzeti csere kérelem ugyanazon eseten belül több, mint 2 játékosra nem vonatkozhat, illetve egy 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 nyereményt azzal felad. Ha egy csapat kilép vagy diszkvalifikálják, akkor a következő szezonra is kiszabható az eltiltás.

### 10.3. Csapat pótlása

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

- a) egy korábbi szakasz eredményei alapján egy másik csapat kerül meghívásra
- b) egy külön kvalifikáció kerül megrendezésre
- c) nem kerül pótlásra a hely (Pl.: időbeli, szervezésbeli nehézségek végett)

Amennyiben a pótcsapat sem tudja vállalni a részvételt, úgy további csapatok is felkeresésre kerülhetnek.

#### 10.4. Csapat név

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

### 11. Közvetítés

#### 11.1. Csapat/Játékos

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

#### 11.2. Közvetítés megtagadása

Ha egy csapat, vagy játékos megtagadja a mérkőzése közvetítését akár disztkvalifikációban is részesülhet. Amennyiben egy mérkőzésre tervezett közvetítés volt, viszont az mégis anélkül valósult meg, úgy a Versenybírók akár a teljes újrajátszás mellett is dönthetnek.

#### 11.3. Külsős stream és késleltetés

Saját játék közvetítése POV szempontból csak a selejtezőkön lehetséges és csak azokon mérkőzésekre melyek a verseny hivatalos csatornáján nem kerülnek képernyőre.

Minden játékos aki saját szemszögből közvetíti saját mérkőzéseit, köteles legalább 5 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.

### 12. Nyeremény

A Digital Warriors 2024 - PUBG - Őszi szezonjának díjazása a következőképpen oszlik el:

- Összdíjazás: 1 000 000 forint

- 1. helyezett: 500 000 Forint értékű iPon utalvány
- 2. helyezett: 300 000 Forint értékű iPon utalvány
- 3. helyezett: 200 000 Forint értékű iPon utalvány

### **13. Változáskövetés**

- 2024.11.21
  - 2.3.1 - Vikendiről javítva Rondora.
- 2024.11.22
  - 2.2 - Selejtezők formátuma
  - 2.2.2 - CheckIn időtartama
  - 3. Játékoskeretre vonatkozó szabályozások
  - 7.2 - Játékos kieséses/Rehost
  - 7.2.2 - Játékmegszakítások
- 2024.11.23
  - 4.2 - Mérkőzés beállítások