



WARGAMING.NET

LET'S BATTLE



TRICKY



THREE

VERSENYSZABÁLYZAT



Esport
Universum





VERSENYSZABÁLYZAT

1. ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

A versenyen csak a World of Tanks magyar játékosai vehetnek részt.
Magyar játékosnak számít: aki beszéli a magyar nyelvet.
(Klántól, tartózkodási helytől és lakóhelytől függetlenül.)

1.2. MENETREND

2018-06-11 Nevezés kezdete

2018-06-21 Nevezés vége

2018-06-22 Ágrajz ismertetése

2018-06-24 Verseny; Élő adás

1.3. FELELŐSSÉG

A szabályzat hiányos ismerete nem mentesít a felelősségre vonás alól!

1.4. SZABÁLY MÓDOSÍTÁS

Fenntartjuk a jogot a szabályok változtatására és speciális esetekben egyéni döntések meghozatalára!

1.5. CSAPAT

1.5.1. CSAPATTAGOK

Egy csapat 3 főből áll (nincs csere). Amennyiben ez nem valósul meg, a csapat nem vehet részt a versenyen.

1.5.2. CSAPAT KAPITÁNY

A csapatot létrehozó játékos a csapatkapitány, a csapatot képviseli és tartja a kapcsolatot a WML & WOTINFO vezetőségével!

Felelőssége:

- A csapatban szereplő játékosok értesítése a WML & WOTINFO legfrissebb híeiről (pl.: csatájukról).
- Minden szükséges információval el kell látnia a WML & WOTINFO vezetőségét a csapatával kapcsolatban.



VERSENYSZABÁLYZAT

1.5.3. CSAPATNÉV

Amennyiben a WML & WOTINFO vezetősége nem megfelelőnek találja a csapatnevét akkor törli a csapatot!

A csapat neve:

- Nem lehet sértő és/vagy provokáló!
- Nem tartalmazhat olyan klán, cég, alapítvány, személy, szervezet, termék, márka nevet amelyre a csapat létrehozója nem kapta engedélyt! Minden engedélyt az info@wotmagyarliga.eu címre el kell küldeni a nevezés előtt!
- Ne tartalmazzon különleges karakterek, mint például a "\$, ' , +, !, %, /, €, \$, ÷, ×, <, >, #, @". Viszont a "(",), [,] , . , -" használata engedélyezett.

2. CSATA / MÉRKŐZÉS

- Felállítás: 3 vs 3
- Csata időtartama: 7 perc
- Max. tier: VI

Csoportkör

- Formátum: Bo1
- Maximum 4 db csoport lesz, egy csoportba 8 db csapat kerül!
- Játékmód: Csataütközet
- Pályák: Ensk, Himmelsdorf, Mines, Prokhorovka, Ruinberg, Sand River, Steppes .

2.1. Újraindítás

Nincs lehetőség a csata újraindítására!

3. MODOK / TILTOTT MODOK, KINÉZETEK ÉS EGYÉB KELLÉKEK

- A kellemetlenségek elkerülése érdekében ne használjatok semmilyen modot!
- A Wargaming.net által tiltott modok használata szigorúan tilos! (Például: a Warpack mod és minden egyéb külső program használata szigorúan tilos!) -> <https://developers.wargaming.net/documentation/rules/rules/>
- A Wargaming.net által nem tiltott modok használata engedélyezett, de NEM AJÁNLOTT!
Legális modok: wgmods.net

4. DÍJAZÁS (CSAPATONKÉNT)

1. 1500 arany
2. 750 arany
3. 525 arany
4. 375 arany
5. 300 arany
6. 225 arany
7. 150 arany
8. 90 arany

+3 DB ÉRTÉKES HARDWARE KISORSOLÁSA

COMMUNITY CHALLENGE:

1. 3x 1500 arany, 3x +25% kredit booster 2 órán keresztül, 3x 3 prémium nap
2. 3x 1000 arany, 3x +25% kredit booster 2 órán keresztül
3. 3x 500 arany, 3x 3 prémium nap

Showmatch pontos díjazás:

2 győzelem: 3.000 arany / csapat

1 győzelem: 1.500 arany / csapat

0 győzelem: 3x személyes tartalék: +25% kredit 2 órán keresztül

A nyeremények csak abban az esetben garantáltak, illetve a hardware nyereményjátékon csak abban az esetben vehetsz részt, ha a csoportkör mind a 7 mérkőzését lejátszod.

5. VISSZAJÁTSZÁSOK ÉS SCREENSHOT

Mindenki köteles minden csatáról felvételt (replay) és egy screenshot-ot készíteni a csata elején (ha szükséges akkor a többi részén is). Ezeket a verseny utolsó meccsétől számított 1 hónapig meg kell őrizni. Ha a WML & WOTINFO szervezők kéri, akkor a rendelkezésükre kell bocsátani! Ha ez nem valósul meg, akkor díjazás megvonás következik!

6. ÁLTALÁNOS BÜNTETÉSEK

A WML & WOTINFO vezetősége saját belátása szerint vizsgál és büntethet. Akár a díjazás megvonásával is!



VERSENYSZABÁLYZAT

6.1. SCREENSHOT

Érdemes mindenről screenshot-ot készíteni. (Amit látunk csak arról tudunk helyes döntést hozni!)

6.2. NEM FAIR

A következő cselekvések nem számítanak fair játéknak:

6.2.1. NEM ALKALMAS JÁTEKOSOK

Olyan játékosok szerepeltetése, vagy erre történő próbálkozás, akik nem felelnek meg a verseny szabályzatának.

6.2.2. HELYETTESÍTŐ JÁTEKOS / CSALÓ

Egy másik játékos nevével, fiókjával vagy bajnoksági fiókjával történő játék, vagy ezzel való próbálkozás.

6.2.3. HACK-ELÉS / CHEAT-EK HASZNÁLATA

Ez alatt a WoT játék kliens megváltoztatását, vagy bármilyen játékon kívüli cselekvést értünk, amivel az egyik csapat előnyhöz juthat a másikkal szemben.

6.2.4. ÖSSZEJÁTSZÁS

Bármilyen megállapodás kötése két vagy több résztvevő között, amivel hátrányba hoznak más résztvevőket, és / vagy előnybe hozzák magukat.

Ide tartoznak a teljesség igénye nélkül:

- Meccsek végeredményének előre eldöntése a résztvevők között, valamint a nyeremények előre eltervezett elosztása.
- Bármiféle jelzések egynél több csapat játékosai között, amelynek célja más résztvevők hátrányba vagy előnybe hozása, beleértve a szóbeli, írásbeli, valamint a jelzésekkel történő kommunikációt is.
- A játék szándékos elvesztése, vagy egy résztvevő csapat szándékos szabotálása, azzal a céllal, hogy elveszítsék a játékot.

6.3. SPORTSZERÜTLEN VISELKEDÉS

Minden játékos köteles a legjobb tudása szerint képviselni a csapatát. Ha ezt nem teszi meg, az sport-szerűtlen viselkedésnek számít.



VERSENYSZABÁLYZAT

Játékbeli hibák (bug-ok) kihasználása:

Bármilyen játékbeli hiba, vagy egyértelműen nem szándékosan a játékban található játék-mechanika kihasználása tilos. Minden ilyen esetet a WML & WOTINFO vezetősége, saját belátása szerint vizsgál és büntethet!

7. ÉRTELMEZÉS

Mérkőzés / Meccs - Egy meccs két csapat által egymás ellen játszott csaták sorozata. Egy WML meccsnek akkor van vége, ha valamelyik csapat elegendő csatát nyert meg a győzelemhez.

Csata - Két csapat küzdelme egyetlen pályán a WML & WOTINFO által meghatározott pálya listáról. A legkisebb mérési egység a versenybe való előrehaladás szempontjából.

Játékos - Olyan személy, aki aktívan részt vesz a WML & WOTINFO-ben egy hivatalos csapat tagjaként.

Csapat - Játékosok csoportja, akiket a bajnokságon és a ranglistán való részvétel szempontjából egy entitásként kezelünk.

Best of 1 - Egy meccsen belül 1 csata van. Az nyeri a meccset, aki megnyeri a csatát.

Best of 3 - Egy meccsen belül 3 csata van. Az nyeri a meccset, aki több csatát nyer. Ha 2:0 az állás, akkor nincs harmadik csata.

Team Speak 3 (TS3) és Discord - A verseny során a csapatok és a szervezők közötti könnyed kommunikációra használt program. Ingyenesen letölthető.

Döntetlen csata - Döntetlennél egyik csapat se kap pontot.

8. MÉRKŐZÉS MÉDIA

A versenyen résztvevő játékosokról és általuk játszott mérkőzésekről készült, vagy általuk megadott képeket, videókat és hanganyagokat bármikor felhasználhatjuk, módosíthatjuk. Ezeknek kizárólagosan a WML & WOTINFO a tulajdonosa, felhasználásukra és módosításukra engedélyt adhat!

8.1 ÉLŐ KÖZVETÍTÉS

A versenyt csak azok közvetíthetik élőben, akik engedélyt kaptak a WML & WOTINFO-tól! Viszont a versenyről készült videó utólagos feltöltéséhez / közzétételéhez nincs szükség engedélyre.

8.2. INTERJÚ / BESZÉLGETÉS

Ha egy játékos lehetőséget kap egy interjúra a közvetítésben, akkor azt csak megfelelő hangnemben, stílusban és provokáció mentesen teheti meg.

8.3. NÉZŐK A CSATÁBAN

Az éppen versenyző játékosokon kívül kizárólag csak a WML & WOTINFO szervezői vagy az általuk kijelölt játékosok mehetnek be.

9. Észrevételeiteket és kérdéseiteket az info@wotinfo.hu email címre várjuk!

10. FELELŐSSÉGI KÉRDÉSEK

A játékosok az általuk tévesen szolgáltatott adatokból, helytelen email-cím vagy telefonszám megadásából, vagy a postafiókjuk levélfogadásra képtelen állapotából adódó valamennyi következményt maguk viselik. Az adatok helytállóságát a játékra történő jelentkezés során (vagy azt követően) a szervezőnek nem áll módjában ellenőrizni. Ezzel kapcsolatban a felelősség, és minden ezzel járó jogi és anyagi következmény minden esetben kizárólag a játékosokat terheli. A szervező kizár minden felelősséget bármilyen kártérítési, kártalanítási igényért a játékban való részvétel során, a játék esetleges hibáiból, hiányosságaiból, hibás működéséből, a játék során bekövetkezett késésekből eredő vagy ahhoz kapcsolódó költségeikért, károkért, veszteségeikért. A játékos a játékban történő részvétellel kifejezetten lemond a játék lebonyolításával, a sorsolással, a nyereményekkel, a nyertesekkel kapcsolatos, a szervezővel vagy bármely harmadik személlyel szembeni igényérvényesítéséről. A szervező a játék pontosságáért, megbízhatóságáért, hibamentes működéséért, teljességéért, adott célra való alkalmasságáért semmilyen felelősséget nem vállal. A szervező nem vállal továbbá felelősséget azért, ha a játék időtartama alatt a játék, illetve a játékot, valamint a jelen szabályzatot elérhetővé tevő bármely felület technikai okokból időszakosan nem érhető el. A szervező nem felel továbbá a rajta kívül álló okkal (például az

internetes hálózatban keletkezett technikai meghibásodással vagy kimaradással) összefüggésben keletkezett hibákért és ezek következményeiért. A szervező fenntartja magának a jogot arra, hogy amennyiben valamely játékos részéről bármilyen (számítógépes) manipulációt, tömegesen generált email-címeket, illetve a játék szellemével bármilyen módon összeférhetetlen vagy azt sértő magatartást tapasztal vagy ennek megalapozott gyanúja felmerül, úgy a játékost azonnali hatállyal kizárja a játékból. Szervezők fenntartják a jogot, hogy bármilyen vitás helyzetet saját hatáskörben döntsenek el.

11. ADATVÉDELEM

A játékban történő részvétellel kapcsolatos adatszolgáltatás önkéntes. Azok, akik a játékban részt vesznek, tudomásul veszik és kifejezetten hozzájárulnak ahhoz, hogy nyertességük esetén a szervező a nyertesek nevét a www.wotinfo.hu weboldalon közzétegye. A nyilvánosságra hozatal során a nyertesek neve, valamint a nyertesség dátuma jelenik meg. Ezen személyes adataik jelen pont szerinti nyilvánosságra hozatalához valamennyi játékos a játékra történő jelentkezéssel kifejezetten hozzájárul. A játékra történő regisztrációval a játékos kifejezetten, a megfelelő tájékoztatás birtokában hozzájárul a megadott személyes adatainak a szervező általi, a játék lefolytatása és a játék tárgyával összefüggő feladatok végrehajtásának kezeléséhez, továbbá a játék lebonyolításában résztvevő személyek részére történő továbbításához. Ennek keretében a játékosok a különösen hozzájárulnak ahhoz, hogy személyes adataik a szervező adatbázisába kerüljenek, és a szervező a nyereményjátékokra való regisztráció során megadott személyes adatokat a fenti adatkezelési céllal kapcsolatos esetleges követeléseknek a vonatkozó jogszabályokban vagy kötelezettségvállalásokban meghatározott elévülési idejéig tárolja és kezelje. A személyes adatok kezelésére kizárólag Magyarország területén kerülhet sor. A személyes adatokat a játék megvalósításában közreműködő személyek és a vonatkozó technikai és személyzeti feladatokat végző személyek ismerhetik meg. A játék adatkezelési azonosítója: bejelentés megtörtént. A szervező az általa rögzített személyes adatokat az információs önrendelkezési jogról és az információszabadságról szóló 2011. évi CXII. törvény (Infotv.) rendelkezéseinek megfelelően kezeli. A szervező szavatolja, hogy az adatkezelés mindenben a hatályos jogszabályi rendelkezések megtartásával történik. A szervező bármikor lehetőséget biztosít a játékosnak arra, hogy tájékoztatást kérjen személyes adatai kezeléséről, kérje azok törlését, zárolását vagy helyesbítését az alábbi címen: info@wotinfo.hu. A játékos tiltakozhat személyes adatainak kezelése ellen az Infotv-ben meghatározott esetekben. Amennyiben a tiltakozása alapján szervező által meghozott döntéssel nem ért egyet, úgy a játékos bírósághoz fordulhat. A játékos tudomásul veszi, hogy a játékból való kizáráshoz vezet, ha a játék lebonyolításához szükséges adatok törlését a nyeremény átadása előtt kérelmezi.