



K&H Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság

World of Tanks E-sport Kupa

Játékspecifikus szabályzat

1. Általános szabályok	3
1.1 Kategóriába sorolás	3
1.2. Menetrend:	4
1.3. Rendezvény Struktúra	4
1.4. Helytelenül megadott adatok	5
1.5. Felelősség	5
1.6. Szabálymódosítás	5
1.7. Eltiltások	5
1.8. Azonosítás	5
1.9. Kommunikáció	5
1.10. Személyazonosság ellenőrzése	6
2. Csapat	6
2.1. Csapatnév	6
2.2. Csapatkommunikáció	6
2.3. Csapattag csere	6
2.4. Csapat törlés	6
2.5. Csapatfotó	6
2.6. Szervezetekre vonatkozó korlátozások	6
3. Mérkőzés / Csata	7
3.1. Belépés a csatába az online selejtezőn	7
3.2. Az elődöntő, bronzmérkőzés, döntő során oldal és tankváltás	7
3.3. Újraindítás	7
3.4. Eredmény-leadás	8
3.5. Modok / Tiltott modok, kinézetek és egyéb kellékek	8
3.6. Tiebraker	8
4. Visszajátzások és Screenshot	8
5. Díjazás	8
6. Mérkőzés Média	8
6.1 Élő közvetítés	9
6.2. Interjú / beszélgetés	9
6.3. Nézők a csatában	9
7. Szabályszegés / Panasz bejelentése	9
8. Általános büntetések	9
8.1. Screenshot	9
8.2. Nem fair	9
8.2.1. Nem alkalmas játékosok	9
8.2.2. Helyettesítő játékos / Csaló	9
8.2.3. Hack-elés / Cheat-ek használata	9
8.2.4. Összejátszás	10
8.3. Sportszerűtlen viselkedés	10
9. Értelmezés	10
10. Kérdések és észrevételek	11
11. Felelősségi kérdések	11
12. Adatvédelem	11
13. Szponzor	12

1. Általános szabályok

A versenyen csak a World of Tanks EU szerverére regisztrált játékosai vehetnek részt. A verseny elsősorban magyar játékosoknak szól. Magyar állampolgárnak számít, minden olyan játékos, aki azt a hatályos magyar jogszabályoknak megfelelő dokumentumokkal igazolni tudja. Ezen felül lehetőség van külföldön élő magyar állampolgárok (kettős állampolgárok) szerepeltetésére. A zárt selejtezőbe jutott csapatok tagjainak igazolniuk kell személyazonosságukat, magyar állampolgárságukat.

A K&H MNEB különböző szakaszain csak 16 évnél idősebbek vehetnek részt. A 16 és 18 év közötti játékosoknak kötelező legkésőbb a kupa kezdetéig szülői beleegyezést e-mailen (info@hunesz.hu) úton eljuttatni a szervezők felé. A kitöltendő dokumentumok a [HUNESZ hivatalos oldalán](#) letölthetők.

A nevezőknek minimum 2500 lejátszott csatával kell rendelkezniük.

A játékban játékosként nem vehetnek részt a szervező és a játék lebonyolításában részt vevő, egyéb közvetlen közreműködők tulajdonosai, vezető tisztségviselői, munkavállalói, megbízottjai, valamint a felsoroltak Ptk. szerinti közeli hozzátartozói.

A K&H Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság World of Tanks (továbbiakban: K&H MNEB, verseny, bajnokság) 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](#)

1.1 Kategóriába sorolás

A verseny keretében külön kategória indul az átlagos/normál játékosok és a profi játékosok számára.

A verseny egész ideje alatt a két kategóriát külön kezeljük majd, azaz az átlagos/normál játékosok és profi játékosok sose kerül majd össze tétre menő mérkőzésen.

A verseny ideje alatt átlagos/normál játékosnak számít minden olyan nevező akinek a személyes értékelés (personal rating) kisebb mint 7501. Profi játékosnak pedig azok a nevezők számítanak akinek a személyes értékelés (personal rating) nagyobb vagy egyenlő mint 7501.

Kategóriák neve:

- Normál kategória (személyes értékelés < 7501)
- Profi kategória (személyes értékelés ≥ 7501)

Minden esetben a csapat legnagyobb személyes értékeléssel rendelkező játékosát vesszük figyelembe, **pl.: ha egy csapat így néz ki:**

1. játékos: 1000 személyes értékelés
2. játékos: 2000 személyes értékelés

3. játékos: 500 személyes értékelés

Akkor a 2. játékos személyes értékelését vesszük figyelembe majd, így a csapat személyes értékelése 2000 lesz.

A nevezés leadása után játékosonként egyesével megvizsgáljuk a megadott személyes értékelés hitelességét. Ha a csapat egy vagy több játékosa szándékosan ront a személyes értékelésén ebben az esetben a játékos, illetve a csapata kizárásra kerül a jelenlegi és a jövőbeni versenyekről is!

1.2. Verseny lebonyolítása

1.2.1 Nevezés menete

- A nyílt selejtezőre való nevezés [ezen a google formon keresztül](#) történik, melynek sikeressége a megadott adatok alapján kerül elbírálásra.
- A zárt selejtezőbe jutott csapatoknak minden esetben az mneb.esport1.hu -n szükséges versenyengedélyt igényelnie.
- Minden játékosnak szükséges felcsatlakozni a [HUNESZ Intercom Discord](#) szerverre.
- Nyílt selejtezőre nevezés vége: 2022.08.29. 23:59-ig

1.2.1 Zárt selejtező

- Normál kategória: 2022.09.02 - 03. 19:00 óra (péntek, szombat)
- Profi kategória: 2022.09.09 - 10. 19:00 óra (péntek, szombat)

1.2.3 Rájátszás

A rájátszás szakasz az elődöntőket, a bronzmérkőzést és a döntőt foglalja magában. Ezeknek időpontjai:

- Normál kategória: 2022.09.17. 18:00 óra (szombat)
- Profi kategória: 2022.09.24. 18:00 óra (szombat)

1.2.4 Időtábla

- 2022.08.30 - 16:00 - Nyílt selejtező Normál és Profi kategóriának
- 2022.09.02/03 - 19:00 - Zárt selejtező normál kategória A és B csoport
- 2022.09.09/10 - 19:00 - Zárt selejtező profi kategória: A és B csoport
- 2022.09.17 - Normál kategória - Rájátszás
 - Elődöntő - 18:00
 - Bronzmérkőzés - 19:15
 - Döntő - 21:00
- 2022.09.24. - Profi kategória - Rájátszás
 - Elődöntő - 18:00
 - Bronzmérkőzés - 19:15
 - Döntő - 21:00

A csapatok – amennyiben továbbjutnak a nyílt selejtezőből – nevezésükkel kifejezik részvételi szándékukat a zárt selejtezőben az elődöntőn, bronzmérkőzésen és döntőn normál kategória esetén 2022. szeptember 17-én, profi kategória esetén 2022. szeptember 24-én. Ha bármely okból kifolyólag a selejtezőből továbbjutó csapat valamelyike nem tud megjelenni a verseny helyszínén, az a csapat fogja átvenni a helyét, amelyik rangsor szerint utána következik.

1.3. Rendezvény lebonyolítása

A verseny három szakaszból áll:

1. Nyílt selejtező:

A verseny nyílt előselejtezővel kezdődik. Ha egy csoportba 9 csapatnál több jelentkezik, azaz túljelentkezés esetén előselejtezőt indítunk abban a csoportban, amelyikben szükséges. Egy csoporton belül mindenki mindenki ellen játszik majd egy csatát, a küzdelmek Best of 1 rendszerben lesznek. Minden csoportból csak a legjobb 9 csapat jut tovább.

2. Zárt selejtező:

A verseny egy online (otthonról játszható) selejtezővel kezdődik. A csapatok a nevezés során az általuk kiválasztott napon játszanak majd. Mind a normál és profi kategória csoportjaiba 10 csapat lesz (9 versenyző csapat + 1 show csapat, ami 3 streamerből áll, akik nem érhetnek el helyezést). Egy csoporton belül mindenki mindenki ellen játszik majd egy csatát, a küzdelmek Best of 1 rendszerben lesznek. Minden csoportból csak a legjobb 2 csapat jut tovább.

Ezek a selejtező mérkőzések "Speciális csata" rendszeren keresztül zajlanak majd! Ez egy teljesen automatikus rendszer, amiben könnyebben és gyorsabban lebonyolíthatók a csaták. Pontosan olyan, mint a klánháború speciális csata rendszer, automatikusan meghív majd mindenkit, ezért nem kell létrehozni gyakorlószobát. Csupán annyi a dolgotok, hogy elfogadjátok a meghívót, ami bal alul villog majd a játékban „Speciális csata” néven.

[Részletesebb magyarázat a "Speciális csata" rendszerről itt.](#)

3. Rájátszás - Elődöntő, Bronzmérkőzés, Döntő:

Összesen 4 normál és 4 profi csapat jut majd be. Értelmszerűen még mindig külön lesznek a normál és a profik azaz a normál csapatok nem játszanak majd a profik ellen. Az elődöntő Best of 3 rendszerben, a bronzmérkőzés küzdelmei Best of 5 rendszerben, a döntő küzdelmei pedig Best of 7 rendszerben lesznek megtartva.

1.4. Helytelenül megadott adatok

A helytelenül megadott játékos azonosítók és egyéb adatok azonnali kizárást vonnak maguk után!

1.5. Felelősség

A szabályzat hiányos ismerete nem mentesít a felelősségre vonás alól!

1.6. Szabálymódosítás

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

1.7. Eltiltások

A K&H MNEB állomásain nem vehet részt olyan játékos kinek Wargaming accountja eltiltás alatt van.

1.8. 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.

1.9. Kommunikáció

A K&H MNEB alatt különböző félhivatalos/hivatalos csatornákat különböztetünk meg.

- **E-mail:** Az elsődleges hivatalos kommunikációs forma a verseny egésze alatt az email-es forma. Minden kiemelten fontos információt ezen csatornán keresztül közöl a szervezőség.
 - Operatív kapcsolattartás: info@wotmagyarliga.eu
 - Díjazás egyéb kardinálisabb problémák: info@mneb.hu
- **HUNESZ Intercom Discord:** Elsődlegesen a nyílt és zárt selejtezők alatt használatos játékos és versenybíró között direkt segítségnyújtás céljából, illetve a zárt selejtező közvetített csapataival fontosabb mérkőzés előtti folyamatok lekommunikálására.
Elérhető: <http://discord.gg/N4YSHEJ4Tm>

1.10. Személyazonosság ellenőrzése

Minden versenyzőnek kötelező a zárt selejtezőn és a rájátszásban igazolnia a személyazonosságát. Ennek menete a következő: a versenyszakasz kezdete előtt 30 perccel a verseny kommunikációs platformján (discord) webkamerás hívásban személyazonosító okmány felmutatásával kell igazolnia személyazonosságát a versenyadminok felé.

2. Csapat

Egy csapat 3 főből áll (nincs csere). Amennyiben ez nem valósul meg, a csapat nem vehet részt a versenyen. Egy játékos csak egy csapatban játszhat, amennyiben megfelel a szabályzat feltételeinek..

2.1. Csapatnév

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 kapott engedélyt! A nevezést követően 1 órán belül minden engedélyt el kell küldeni az info@wotmagyarliga.eu címre!
- Nem tartalmazhat különleges karaktereket, mint például a "§, ', +, !, %, /, €, \$, ÷, ×, <, >, #, @". Viszont a "(), [,], ., -" használata engedélyezett.

Amennyiben a verseny szervezője nem megfelelőnek találja a csapat nevét, akkor törli a csapatot!

2.2. Csapatkommunikáció

A csapat minden tagja köteles csatlakozni Discord szerverünkhöz. A "XYZ" kategórián belül mindig megtalálható a bajnokság friss hírei. **Discord szerverünk:** <http://discord.gg/N4YSHEJ4Tm>

2.3. Csapattag csere

A csapatok a nevezés lezárultáig maximum 2 játékost cserélhetnek le indokolt esetben. Ezt követően nincs lehetőség változtatásra! Cserélni csak a nevezési határidő lezártaig lehet, a nevezés után 2 vagy 1 v 3 is engedélyezett indokolt esetben.

2.4. Csapat törlés

A nevezés lezárultáig lehet kérvényezni az info@wotmagyarliga.eu címen. Az e-mailt a csapatkapitánynak kell küldenie arról az e-mail címről amit a nevezés során megadott!

2.5. Csapatfotó

A csapatok csapat tagjai beleegyeznek, hogy a döntő során minden csapatról csapatfotó fog készülni, melyet a döntő során felhasználunk, mint vizuális elemet.

2.6. Szervezetekre vonatkozó korlátozások

Egy szervezetnek vagy csapatnak nem lehet semmilyen formális vagy informális pénzügyi vagy szerződésbeli kapcsolata másik egyazon fázisban versenyző szervezettel vagy csapattal.

Egy szervezet egy csapatot indíthat, meghívott csapatok részére sem engedett meg további csapatok indítása a selejtezőn.

3. Mérkőzés / Csata

- Felállítás: 3 vs 3
- Max. Tier:
 - Normál kategória Tier VIII
 - Profi kategória Tier X
- Tank létszám korlátozás: egy csatában egy csapat minden tankból csak egyet hozhat
- Tiltott tankok: (a versenyen ezeket a tankokat nem lehet használni): A versenyen csak azok a tankok használhatóak amelyek a verseny ideje alatt érvényben lévő tech-tree-ben és a gyűjtőjármű boltjában elérhetőek. Továbbá nem használhatóak a következő járművek: PANHARD EBR 75 (FL 10), PANHARD EBR 90, PANHARD EBR 105.
- Mérkőzés időtartama: 7 perc - [A mérkőzések "Speciális csata" rendszeren keresztül zajlanak](#)
- Szerver: Minden mérkőzés az EU_2 szerveren kerül lebonyolításra. (Esetleges technikai problémák esetén EU_1 szerver.)
- Játékmód:
 - Selejtező: Ütközet
 - Elődöntő, Bronzmérkőzés, Döntő: Támadás/Védekezés (2 bázisos támadás mód)
- Pályák: az összes Támadás/Védekezés és Ütközet játékmódban elérhető pálya.

A zárt selejtező során minden megnyert csata 3 pontot, döntetlen csata perdi 1 pontot ér, az elvesztett csatákért pedig nem jár pont. Döntetlen ranglista esetén sebzés XP alapján döntünk

A selejtezőből való továbbjutás egyik feltétele, hogy a csapat összes játékosa rendelkezzen az összes csatáról felvétellel (replay) és minimum 3 db screenshot-tal a 4. pontban leírtak szerint! Ha ez nem teljesül akkor a versenybíró megtagadhatja a selejtezőből való továbbjutást!

3.1. Belépés a csatába az online selejtezőn

A csatákba a következő képen tudtok belépni, [itt láthatjátok!](#)

3.2. Az elődöntő, bronzmérkőzés, döntő során oldal és tankváltás

Két csata között mindkét csapatnak van 1-4 perc felkészülési ideje. A tankválasztás nem tartozik bele a 1-4 perc felkészülési időbe. Az 1-4 perc után kezdődhet a tankválasztás, amire 1-3 perc áll rendelkezésre. Ha az egyik csapat egy vagy két játékosa nem áll készen a 1-4 perces felkészülési idő után, akkor a tankválasztás elkezdődik a hiányzó játékosok nélkül. A hiányzó játékos a tankválasztás alatt még csatlakozhat a csatához.

A játékosoknak a szervezők által létrehozott speciális oldalon kell lebonyolítaniuk a tankválasztást.

3.3. Újraindítás

A selejtező során nincs lehetőség a csata újraindítására!

3.4. Eredmény-leadás

Nincs szükség külön eredmény leadásra, a csata után a rendszer automatikusan feldolgozza a csata eredményét.

3.5. 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!)
- A Wargaming.net által nem tiltott modok használata engedélyezett, de NEM AJÁNLOTT!
Legális modok: wgmods.net

3.6. Tiebraker

A nyílt selejtezőben csoporton belül azonos pontszámot elérő csapatok egy Bo1-es szériában döntenek el a végső sorrendet, több mint 2 azonos pontszámot elért csapat esetén körmérkőzést vívnak az érintett csapatok.

4. Visszajátzások és Screenshot

Minden játékos köteles minden **csatáról felvételt** (replay) és **1 db screenshot-ot a csata elején, közbe és végén készíteni** (ha szükséges akkor a többi részén is)!

Ezeket a verseny utolsó meccsétől számított 6 hónapig meg kell őrizni. Ha a verseny szervezői kérik, akkor a rendelkezésükre kell bocsájtani!

A selejtezőből való továbbjutás egyik feltétele, hogy a csapat összes játékosa rendelkezzen az összes csatáról **felvétellel** (replay) és minimum **3 db screenshot-tal a fentebb leírtak szerint!**

5. Díjazás

Profi kategória		
	/fő	/csapat
1. hely	40 000 Ft	120 000 Ft
2. hely	30 000 Ft	90 000 Ft
3. hely	15 000 Ft	45 000 Ft
4. hely	10 000 Ft	30 000 Ft

Normál kategória		
	/fő	/csapat
1. hely	30 000 Ft	90 000 Ft
2. hely	20 000 Ft	60 000 Ft
3. hely	15 000 Ft	45 000 Ft
4. hely	10 000 Ft	30 000 Ft

A nyeremény másra át nem ruházható! A nyereménnyel kapcsolatban felmerülő adókötelezettség teljesítése során a nyertesek kötelesek együttműködni a szervezővel, és ennek érdekében az ehhez szükséges személyes adataikat az értesítést követő nyolc napon belül a szervező rendelkezésére bocsátani, amelynek megtörténte a nyereményre való jogosultság feltétele. A nyeremény átadásának előfeltétele, hogy a nyertes Wargaming (World of Tanks) fiókkal rendelkezzen, a felhasználónevét megadja az értesítéstől számított 8 napon belül a szervezők részére. Amennyiben valamely nyertes ezen határidőben a szervező által megkért adatait nem közli a szervezővel, úgy a nyereményre való jogosultságát elveszíti. Sem a nyertesek, sem más nem jogosult követelni a szervezőtől, hogy a nyereményeket készpénzre vagy más ajándéktárgyra váltsa át.

6. Mérkőzés Média

A versenyen résztvevő játékosokról és az általuk játszott mérkőzésekről készült vagy általuk megadott képek, videók és hanganyagok kizárólagosan a HUNESZ és az Esport1 a tulajdonát képezik. Az előbb felsoroltakat a HUNESZ és az Esport1 bármikor felhasználhatja és módosíthatja és akár értékesítheti is azokat, valamint harmadik fél számára engedélyt adhat ezen anyagok felhasználására és módosítására. Verseny kiírója a HUNESZ, társult közvetítőpartnere az Esport1, lebonyolítója a WML.

6.1 Élő közvetítés

A versenyt csak és kizárólag azok közvetíthetik élőben akik engedélyt kaptak a verseny szervezőitől. Viszont a versenyről készült videó utólagos feltöltéséhez / közzétételéhez nincs szükség engedélyre.

6.2. Interjú / beszélgetés

Ha egy játékos lehetőséget kap egy interjúra a közvetítése alatt akkor azt csak megfelelő hangnemben, stílusban és provokáció mentesen teheti meg!

6.3. Nézők a csatában

Az éppen versenyző játékosokon kívül csak és kizárólag a verseny szervezői vagy az általuk kijelölt játékosok mehetnek be!

7. Szabályszegés/Panasz bejelentése

Gyors probléma jelentés: A csata végével Discord szerverünkön keresztül lehetséges. Kérjük csak akkor válasszátok ez az opciót, ha súlyos szabályszegést vagy problémát tapasztaltok! Ellenkező esetben a bajnokság hátráltatásának tekintjük, ami kizárást von maga után!

Discord szerverünk: <http://discord.gg/N4YSHEJ4Tm>

Lassú probléma jelentés: Amennyiben egy csapat úgy érzi, hogy a mérkőzés során merültek fel problémák (pl. szabályszegések), abban az esetben megírhatja nekünk azt e-mailben az info@wotmagyarliga.eu címre és kivizsgáljuk.

8. Általános büntetések

8.1. Screenshot

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

8.2. Sportszerűtlen cselekedetek

A következő cselekvések nem számítanak fair játéknak:

8.2.1. Nem alkalmas játékosok

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

8.2.2. Helyettesítő játékos / Csaló

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

8.2.3. 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.

8.2.4. Összejátszás

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

Idé 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.

8.3. Sportszerűtlen viselkedés

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

Játékbeli hibák (bug-ok) kihasználása: Bármilyen játékbeli hiba, vagy egyértelműen nem szándékosan a játékban található játék-mechanika kihasználása tilos. Minden ilyen esetet a versenybíróság, saját belátása szerint vizsgál és büntethet!

9. Értelmezés

- Personal rating - Személyes értékelés
- Mérkőzés / Meccs - Egy meccs két csapat által egymás ellen játszott csaták sorozata. Egy mérkőzésnek akkor van vége, ha valamelyik csapat elegendő csatát nyert meg a győzelemhez.
- Csata - Két csapat küzdelme egyetlen pályán a WML által meghatározott pálya listáról. A legkisebb mérési egység a versenybe való előrehaladás szempontjából.
- Játékos - Olyan személy, aki aktívan részt vesz a WML-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.
- Best of 5 - Egy meccsen belül 5 csata van. Az nyeri a meccset aki több csatát nyer. Ha 3:0 az állás akkor nincs negyedik csata.
- Best of 7 - Egy meccsen belül 7 csata van. Az nyeri a meccset aki több csatát nyer. Ha 4:0 az állás akkor nincs ötödik csata.
- Szervező - Verseny kiírója a HUNESZ, társult közvetítő partnere az Esport1, lebonyolítója a WML
- Discord - A verseny során a csapatok és a szervezők közötti könnyed kommunikációra használt program. Ingyenesen letölthető.

10. Kérdések és észrevételek

Észrevételeiteket és kérdéseiteket az info@wotmagyarliga.eu email címre várjuk!

A csapatok – amennyiben továbbjutnak a nyílt és zárt selejtezőből – nevezésükkel kifejezik részvételi szándékukat az elődöntőn, bronzmérkőzésen és döntőn normál kategória esetén 2022. szeptember 17-én, profi kategória esetén 2022. szeptember 24-én. Ha bármely okból kifolyólag a selejtezőből továbbjutó csapat valamelyike nem tud megjelenni a verseny helyszínén, az a csapat fogja átvenni a helyét, amelyik rangsor szerint utána következik.

11. 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 játékokra 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 költségekért, károkért, veszteségekért. 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 igényérvényesítésről.

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 következményeért.

A szervező fenntartja magának a jogot arra, hogy amennyiben valamely játékos részéről bármilyen (számítógépes) manipulációt, tömegesen generált e-mail 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.

12. 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 az Esport1 és társult felületeken közzétegye. A selejtezőből tovább nem jutott játékosok adatait a selejtezők után töröljük 2022.09.18-ig. A selejtezőből továbbjutott játékosok adatait nyeretlenség esetén a döntő után töröljük 2022.10.02-ig. A nyertes csapatok tagjainak az adatait a szervező a nyeremény átvételét követő 9 évig kötelezően kezeli. 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 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 kötelezettség-vállalásokban 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 szervező az általa rögzített személyes adatokat az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2016/679 rendelete (GDPR), illetve 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@wotmagyarliga.eu. A játékos tiltakozhat személyes adatainak kezelése ellen az a jogszabályokban meghatározott esetekben. Amennyiben a tiltakozása alapján szervező által

meghozott döntéssel nem ért egyet, úgy a játékos bírósághoz vagy a NAIH-hoz fordulhat.

A játékos tudomásul veszi, hogy a játékból való kizáráshoz vezet, ha a játék lebonyolításához szükséges adatok törlését a nyeremény átadása előtt kérelmezi. Amennyiben a játékos nyereményben részesül, úgy tudomásul veszi, hogy a szervező a nyeremény átvételét követő 9 évig kötelezően kezeli személyes adatait, és azok törlését a játékos nem kérheti.

13. Szponzor

A szervező fenntartja magának a jogot, hogy egyoldalú döntése alapján a nyereményeket szponzor közreműködésével biztosítsa (azaz a nyereményeket a játékosoknak közvetlenül rendelkezésre bocsátó személy a szervezőtől eltérő személy legyen).

Amennyiben a játékba szponzor kerül bevonásra a szervező által, a szponzorra a jelen szabályzat szerinti, szervezőre vonatkozó rendelkezései megfelelően alkalmazandók. Így különösen, a játékosok által megadott hozzájárulások a szponzorra is kiterjednek, az adatkezelésre a szervezővel azonos feltételek mellett jogosult és egyben köteles, a nyereményekkel kapcsolatos- és a felelősség-kizárási rendelkezések a szponzor tekintetében ugyancsak alkalmazandók.