

DIGITAL WARRIORS

- Leopard Mission -

a Honvédelmi Sportszövetség World of Tanks versenyének szabályzata

1. Általános szabályok	3
1.1 Kategóriába sorolás	3
1.2. Menetrend:	4
1.3. Rendezvény Struktúra	4
1.4. Külföldön lakó magyar játékosok	5
1.5. Helytelenül megadott adatok	5
1.6. Felelősség	5
1.7. Szabálymódosítás	5
2. Csapat	5
2.1. Csapat értékelés	6
2.2. Csapattagok	6
2.3. Csapatnév	6
2.4. Csapatkapitány	7
2.5. Csapattag csere	7
2.6. Csapat törlés	7
2.7. Csapatfotó	7
3. Mérkőzés / Csata	7
3.1. Belépés a csatába az online selejtezőn	8
3.2. Az döntő során oldal és tankválasztás	8
3.3. Újraindítás	9
3.4. Eredmény-leadás	9
3.5. Modok / Tiltott modok, kinézetek és egyéb kellékek	9
4. Visszajátszások és Screenshot	9
5. Díjazás	10
6. Mérkőzés Média	10
6.1 Élő közvetítés	10
6.2. Interjú / beszélgetés	11
6.3. Nézők a csatában	11
7. Szabályszegés / Panasz bejelentése	11
8. Általános büntetések	11

8.1. Screenshot	11
8.2. Nem fair	11
8.2.1. Nem alkalmas játékosok	11
8.2.2. Helyettesítő játékos / Csaló	12
8.2.3. Hack-elés / Cheat-ek használata	12
8.2.4. Összejátszás	12
8.3. Sportszerűtlen viselkedés	12
9. Értelmezés	12
10. Kérdések és észrevételek	13
11. Felelősségi kérdések	13
12. Adatvédelem	14
13. Szponzor	15

1. Általános szabályok

A versenyen csak a World of Tanks EU szerverére regisztrált magyar játékosai vehetnek részt.

Magyar játékosnak számít: aki beszéli a magyar nyelvet. (Klántól, tartózkodási helytől és lakóhelytől függetlenül.)

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.

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. Menetrend:

- **Nevezés vége:** 2023.07.31. 16:59-ig CET (UTC+1)

Nevezés: <https://discord.gg/hx5s3Hz5fW>

- **Online selejtezők:**

Normál 3v3 kategória:

I. selejtező: 2023.08.05. szombat 17:00 - nevezési link

II. selejtező: 2023.08.13. vasárnap 17:00 - nevezési link

A nevező csapatok mindkét selejtezőn részt vehetnek! A tatabányai döntőbe a selejtezők 1-1 győztese, azaz összesen 2 amatőr csapat jut be!

Profi 3v3 kategória:

I. selejtező: 2023.08.06. vasárnap 17:00 - nevezési link

II. selejtező: 2023.08.12. szombat 17:00 - nevezési link

A nevező csapatok mindkét selejtezőn részt vehetnek! A tatabányai döntőbe a selejtezők 1-1 győztese, azaz összesen 2 profi csapat jut be!

Honvédségi 3v3 kategória (a kategória nevezéseit a Honvédelmi Sportszövetség intézi):

Kadét selejtező: 2023.08.19. szombat 14:00

Honvéd selejtező: 2023.08.19. szombat 17:00

A tatabányai döntőbe a selejtezők győztesei, azaz 1 kadét és 1 honvéd csapat jut be.

- **Döntő:**

Minden kategóriának: 2023.08.23. 16 óra (szerda)

A csapatok – amennyiben továbbjutnak a selejtezőből – nevezésükkel kifejezik részvételi szándékukat az elődöntőn, bronzmérkőzésen és döntőn 2023. augusztus 23-án. Ha bármely okból kifolyólag a selejtezőből továbbjutó csapat valamelyike nem tud részt venni, az a csapat fogja átvenni a helyét, amelyik rangsor szerint utána következik.

1.3. Rendezvény Struktúra

A selejtezőkön csoportkör+rájátszás lebonyolítás várható, a pontos lebonyolítását a nevezők számától tesszük függővé. Ezen felül, minden játékosnak szükséges felcsatlakozni a verseny Discord szerverére, FONTOS, hogy mindenki a pontos játékos nevét állítsa be a szerveren!

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 gyakorló szobát. 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.](#)

Döntő: Összesen 2 normál, 2 profi és 2 katonai csapat jut majd be. Értelmszerűen külön lesznek a normál és a profik, valamint a katonák azaz a normál csapatok nem játszanak majd a profik ellen. A döntő küzdelmei Best of 5 rendszerben lesznek megtartva.

1.4. Külföldön lakó magyar játékosok

Azok a játékosok akik nem Magyarországon élnek / laknak a selejtező kezdetétől visszszámított 10 napon belül vegyék fel velünk a kapcsolatot az info@wotmagyarliga.eu címen.

1.5. Helytelenül megadott adatok

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

1.6. Felelősség

A szabályzat hiányos ismerete nem mentesít a felelősségre vonás alól!

1.7. Szabálymódosítás

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

2. Csapat

Egy csapat 3 főből áll.

A verseny keretében külön kategória indul az normál játékosok és a profi játékosok számára. Ennek megfelelően a verseny egész ideje alatt a két kategóriát külön kezeljük majd, azaz az normál játékosok és profi játékosok sose kerül majd össze tétre menő mérkőzésen.

A nevezőknek minimum 2500 lejátszott csatával kell rendelkezniük.

2.1. Csapat értékelés

A verseny ideje alatt 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!

2.2. Csapattagok

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.

2.3. 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 WML vezetősége nem megfelelőnek találja a csapat nevét, akkor törli a csapatot!

2.4. Csapatkapitány

A csapatot létrehozó játékos a csapatkapitánya, a csapatot képviseli és tartja a kapcsolatot a WML vezetőségével!

Felelőssége:

- Kötelező csatlakozás a verseny kommunikációs szerveréhez!
<https://discord.gg/hx5s3Hz5fW> A Discord felhasználónévnek egyeznie kell a játékos névvel.
- A csapatban szereplő játékosok értesítése a WML / WOTINFO legfrissebb híreiről. (pl.: csatájukról)
- Minden szükséges információval el kell látnia a WML / WOTINFO vezetőségét a csapatával kapcsolatban.

2.5. Csapattag csere

A csapatok a nevezés lezárultáig maximum 2 játékost cserélhetnek le indokolt esetben. Ezt követően nincs lehetőség változtatásra!

2.6. 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!

2.7. Csapatfotó

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

3. Mérkőzés / Csata

- **Felállítás:** 3 vs 3

- **Max. Tier:**

- **Normál kategória** Tier VIII
- **Profi kategória** Tier X

- Honvéd (kadét és hivatásos honvédek) Tier VIII

- Tank létszám korlátozás: a csapat egy csatában minden tankból csak egyet vihet

- 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
- Döntő: Támadás/Védekezés (2 bázisos támadás mód)

- Pályák: az összes Támadás/Védekezés és Ütközet játékmódban elérhető pálya

A selejtező során minden megnyert csata 5 pontot, döntetlen csata pedig 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 WML vezetősége 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 döntő során oldal és tankválasztás

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

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 WML szervezők kérik, akkor a rendelkezésükre kell bocsátani! Ha ez nem valósul meg akkor kizárás és / vagy díjazás megvonás von maga után!

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!** Ha ez nem teljesül akkor a WML vezetősége megtagadhatja az offline szakaszba való továbbjutást!

5. Díjazás

	Profi kategória	Normál kategória	Honvéd kategória
1. helyezett	300 000 Ft / csapat, + Leopard tank utazás	3 tier VIII / csapat, 36 000 arany / csapat, Leopard tank utazás, TankFan ajándéksomag	3 tier VIII / csapat, 36 000 arany / csapat, Leopard tank utazás, TankFan ajándéksomag
2. helyezett	150 000 Ft / csapat, + Leopard tank utazás	3 tier VI / csapat, 18 000 arany / csapat, Leopard tank utazás, TankFan ajándéksomag	3 tier VI / csapat, 18 000 arany / csapat, Leopard tank utazás, TankFan ajándéksomag

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 WML és a WOTINFO a tulajdonát képezik. Az előbb felsoroltakat a WML és a WOTINFO bármikor felhasználhatja és módosíthatja és akár értékesítheti is azokat, valamint harmadik fél számára engedélyt adhat ezen anyagok felhasználására és módosítására.

6.1 Élő közvetítés

A versenyt csak és kizárólag azok közvetíthetik élőben akik engedélyt kaptak a WML-től! 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 WML szervezői vagy az általuk kijelölt játékosok mehetnek be!

7. Szabályszegés / Panasz bejelentése

- Gyors probléma jelentés:

A csata végével a verseny Discord szerverén 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: <https://discord.gg/hx5s3Hz5fW>

- 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 a info@wotmagyarliga.eu címre és kivizsgáljuk.

8. Általános büntetések

A WML vezetősége saját belátása szerint vizsgál és büntethet. Akár a díjazás megvonásával vagy azonnali kizárással is!

8.1. Screenshot

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

8.2. Nem fair

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.

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.

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 WML vezetősége, 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 WML meccsnek 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 - Az esemény szervezője és lebonyolítója a WML ([Wot Magyar Liga](http://WotMagyarLiga)), Wotinfo.hu és a B-WEB kft..

Discord - A verseny során a csapatok és a szervezők közötti könnyed kommunikációra használt program. Ingyenesen letölthető.

WML Discord: <https://discord.gg/hx5s3Hz5fW>

10. Kérdések és észrevételek

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

A csapatok – amennyiben továbbjutnak a selejtezőből – nevezésükkel kifejezik részvételi szándékukat a döntőn 2023. augusztus 23-án. Ha bármely okból kifolyólag a selejtezőből továbbjutó csapat valamelyike nem tud részt venni, 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 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 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 következményeiért.

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 a www.wotmagyarliga.eu és www.wotinfo.hu weboldalon közzétegye. A selejtezőből tovább nem jutott játékosok adatait a selejtezők után töröljük 2023.08.24-ig. A selejtezőből továbbjutott játékosok adatait nyeretlenség esetén a döntő után töröljük 2023.08.25-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.