



## Hitman Reglement

1. Hitman kestab alates 23.aprillist 23:59 kuni 30.aprillini 23:59 ning mänguruumiks on kogu Tartu linn ja selle ümbrus.
2. Võistlusele on vaja eelnevalt registreeruda veebiaadressil: <http://studentdays.ee/et>. Registreerimine algab 3. aprillil ning lõpeb 19. aprillil. Registreerides tuleb täita lühike ankeet enda kohta käiva infoga, mis on kättesaadav ka teistele mängijatele. Mängija meiliaadressi ja telefoni näevad vaid võistluse korraldajad ning kasutavad ainult vahetult võistlusega seotud informatsiooni edastamiseks.
3. Üritusel osalemiseks peab olema vähemalt 18 aastat vana. Ürituse ajal on osaleja kohustatud viibima Tartus vähemalt 5 päeval. Juhul, kui mängu käigus selgub, et osaleja pole võimeline seda nõuet täitma, tuleb koheselt informeerida sellest korraldajaid.
4. Mängu reeglid ja sisu:
  - Mängu eesmärgiks on kõrvaldada kõik oma sihtmärgid ning jääda ise ellu. Iga mängija saab mängu alguses endale sihtmärgi ja personaalse koodi. Peale esimese sihtmärgi kõrvaldamist, saab mängija uue sihtmärgi, ja nii edasi kuni mängijaid jätkub. Võib eeldada, et iseennast sihtmärgiks enne ei saa kui kõik teised on kõrvaldatud.
  - Esimene sihtmärk saadetakse mängijale meili teel. Järgmise sihtmärgi saab mängija, kui sisestab veebisüsteemi (täpsem info süsteemi kasutamise kohta saadetakse osalejatele meilile) kõrvaldatud sihtmärgi personaalse koodi.
  - Sihtmärgi kõrvaldamiseks on lubatud kasutada ainult veepüstolit, nerf mängupüstolit või lusikat. Kõik muud vahendid on keelatud ning ei loe sihtmärgi kõrvaldamisel.

- Nerf mängupüstoli või veepüstoli kasutamisel peab olema selgelt arusaadav, et tegu on mängurelvaga. Avalikes kohtades Nerf mängupüstoli või veepüstoli väljavõtmine, kasutamine ning nendega nähtavalt ringi liikumine ei ole soovitatav. Vältida tuleks veepüstoli või Nerf mängupüstoli kasutamist inimrohketes kohtades, kus see võiks tekitada inimestes hirmu, pahameelt või neid ning nende vara vigastada.
- Sihtmärk loetakse kõrvaldatuks, kui ta saab kahtlusteta ja märgatavalt veepüstolist lastud veega või nerf mängupüstolist tulistatud pehme kuuliga pihta või puudutatakse teda lusikaga.
- Kõrvaldada saab vaid endale määratud sihtmärki ning mitte ühtki teist mängijat, kui just selleks pole antud mängu käigus korraldajate poolt eriluba.
- Sihtmärgi kõrvaldamine on keelatud autos, töökohas, koolis või mistahes muus olukorras, kus see võib põhjustada kahju osaleja tervisele või varale.
- Saades ise mängust kõrvaldatud on keelatud igasugune mängu info jagamine või mistahes muu osalemine mängu käigus.
- Mängu jooksul toimuvad erinevad lisamissioonid, mille kohta saadetakse info jooksvalt mängijatele meilile. Lisamissioonide täitmine pole võistlusel jätkamiseks kohustuslik, kuid nende eest on võimalik võita lisaauhindu.
- Mängu jooksul saab võita ka lisaauhindu jagades pildi või kirjutise näol oma põnevamaid hetki mängust. Selleks tuleb pildid/kirjutised saata aadressile [ingel.parmas@gmail.com](mailto:ingel.parmas@gmail.com) või siis postitada avalikult kasutades hashtagi #HitmanTartu2017. Piltide/kirjutiste esitamisega annab mängija loa korraldajatel neid avaldada ja kasutada meedias ürituse reklaamiks.
- Võistluse võitjad ja info auhindade kättesaamise kohta kuulutatakse välja facebookis võistluse eventil all 1.mail.
- Mängu raames on keelatud põhjustada varalist või füüsilist kahju teistele mängijatele. Tartu Tudengipäevad ei võta endale vastutust mängijate poolt põhjustatud õnnetuste eest.

- Osaleja on kohustatud järgima kõik Eesti Vabariigi seadusi. Keelatud on kellegi koju tungimine, vaimse vägivalla tarvitamine jms. Võistlusele registreerumisega kinnitab osaleja, et on nõus kõigi võistlusreeglitega.
- Olles tunnistajaks mistahes reeglite rikkumisele, on osaleja kohustatud informeerima sellest korraldajaid.
- Lisaks tuleb korraldajaid informeerida mistahes muu mänguga seotud probleemi korral või soovil lahkuda mängust.

Hea tava:

- Viibi võimalikult palju väljas, võta mängust osa.
  - Juhul kui sind kõrvaldati, käitu viisakalt ning aktsepteeri olukorda. Ära võta teistelt mängijatelt mängurõõmu.
  - Austa teisi mängijaid, nende vara ja mainet.
  - Probleemide esinemisel suhtle korraldajatega.
5. Hitmani korraldajad jätavad endale õiguse teha ürituse korralduses muudatusi, teavitades sellest enne ürituse algust osalejaid.