

# **Regulamin ligi LIMITED Cave Draft League**

25.02.2025

# **Rozdział I**

## **POSTANOWIENIA OGÓLNE**

### §1

1. Liga składa się z serii 12 turniejów organizowanych w miesięcznych odstępach, jeden w każdym miesiącu kalendarzowym. Turnieje będą organizowane według poniższego harmonogramu:

- Edycja I - 18.01.2025, 10:00
- Edycja II - 22.02.2025, 10:00
- Edycja III - 29.03.2025, 10:00
- Edycja IV - 26.04.2025, 10:00
- Edycja V - 31.05.2025, 10:00
- Edycja VI - 28.06.2025, 10:00
- Edycja VII - 26.07.2025, 10:00
- Edycja VIII - 30.08.2025, 10:00
- Edycja IX - 27.09.2025, 10:00
- Edycja X - 25.10.2025, 10:00
- Edycja XI - 29.11.2025, 10:00
- Edycja XII - 20.12.2025, 10:00

2. O zmianie terminu turnieju uczestnicy ligi zostaną poinformowani najpóźniej 7 dni przed planowaną datą turnieju.

### §2

Turnieje będą rozgrywane w Klebark Wielki 27a, 10-687. W przypadku zmiany lokalizacji uczestnicy zostaną poinformowani ogólnodostępnymi środkami masowego przekazu.

## **Rozdział II**

# **ZASADY TURNIEJÓW I PUNKTACJA**

### §3

Każdy nowy gracz zobowiązany jest do zapoznania się z zasadami:

<https://magic.wizards.com/en/formats/booster-draft>

### §4

Turnieje rozgrywane są w formacie Limited (draft) z dodatkami ogłoszonymi z dwumiesięcznym wyprzedzeniem., bez re-draftu (wydraftowane karty pozostają własnością uczestnika turnieju). Każdy turniej będzie się składał z draftu, oraz 3 rund SWISS. Czas grania każdej rundy: 50 minut. Po przekroczeniu czasu rozgrywanych jest 5 rund terminacji.

### §5

Punkty za udział w turniejach przyznawane są według poniższego schematu:

1. Wygrana w meczu: **3 punkty**.
2. Remis: **1 punkt**.
3. Przegrana: **0 punktów**.
4. Nieobecność: **0 punktów**

### §6

Wyniki dwóch najgorszych turniejów (lub brak uczestnictwa) nie są wliczane do końcowej klasyfikacji.

## **Rozdział III**

# **TIEBREAKERY**

### §7

W przypadku równej liczby punktów w klasyfikacji końcowej, pozycje graczy zostaną ustalone na podstawie tiebreakerów, w kolejności:

1. **OMW%** (Opponents Match Win Percentage): Średni procent wygranych przeciwników danego gracza.
2. **GW%** (Game Win Percentage): Procent wygranych gier przez gracza.
3. **OGW%** (Opponents Game Win Percentage): Średni procent wygranych gier przeciwników gracza.

### §8

W przypadku dalszego remisu decyzja zostanie podjęta na podstawie dodatkowych kryteriów, które ogłoszą organizatorzy.

### §9

Nieobecność na turnieju wpływa na tiebreaker jako 33.33% **OMW%** (Opponents Match Win Percentage).

## **Rozdział IV**

# **ZGŁOSZENIA I OPŁATA STARTOWA**

### §10

Zgłoszenia na dany turniej Ligi będą przyjmowane online, poprzez komunikator Messenger z organizatorem bądź w dniu zawodów.

### §11

Za zgłoszenie uważa się dostarczenie potwierdzenia dokonania opłaty startowej oraz zapisanie się na dany turniej Ligi w aplikacji Companion (kod turnieju będzie dostępny 7 dni przed rozpoczęciem turnieju).

### §12

Limit zawodników na każdą edycję Ligi wynosi 16 osób. O przyznaniu miejsca dla danego zawodnika decyduje kolejność wpłat.

### §13

Organizator zastrzega sobie prawo do wcześniejszego zamknięcia zapisów.

### §14

Koszt udziału w danej edycji turnieju wynosi:

1. 80 zł (70 zł – koszty organizacji, 10 zł – wpłata do puli nagród Ligi) w przypadku wpłaty dokonanej do 72 godzin przed rozpoczęciem turnieju.
2. 90 zł (70 zł – koszty organizacji, 10 zł – wpłata do puli nagród Ligi, 10 zł – opłata manipulacyjna) w przypadku wpłaty dokonanej po tym terminie.

### §15

W przypadku wniesienia opłaty startowej w niewystarczającej wysokości (np. w wyniku przekroczenia terminu wpłaty określonego w niniejszym regulaminie) zawodnik jest zobowiązany do zapłacenia różnicy do wysokości kwoty, jaką winien on być wnieść zgodnie z terminem, w jakim dokonał pierwszej opłaty.

### §16

Opłata raz uiszczona nie podlega zwrotowi. Nie ma możliwości przeniesienia raz wniesionej opłaty na

innego uczestnika.

## §17

W przypadku braku możliwości uczestnictwa w danym turnieju, Organizator przewiduje następujące formy rekompensaty:

1. W przypadku zgłoszenia braku możliwości uczestnictwa na minimum 72h przed wydarzeniem:
  - a. Przeniesienie kosztów organizacyjnych na kolejny turniej
  - b. Zwrot 3 boosterów draftowanego dodatku.
2. W przypadku zgłoszenia braku możliwości uczestnictwa później niż na 72h przed wydarzeniem:
  - a. Przeniesienie połowy kosztów organizacyjnych na kolejny turniej
3. W przypadku niezgłoszenia nieobecności na wydarzeniu:
  - a. Brak rekompensaty

# **Rozdział V**

## **KLASYFIKACJE**

### §18

W Lidze przewidziane są następujące klasyfikacje:

1. OPEN (klasyfikacja generalna).
2. Największa ilość piątych miejsc.
3. Największa frekwencja.

### §19

W klasyfikacji generalnie decydująca będzie suma punktów uzyskanych w 10 najlepszych turniejach Ligi. W przypadku udziału w większej ilości turniejów Ligi, najgorsze wyniki zostaną odrzucone.

### §20

W przypadku równej liczby punktów w klasyfikacji końcowej, pozycje graczy zostaną ustalone na podstawie tiebreakerów, w kolejności:

1. OMW% (Opponents Match Win Percentage): Średni procent wygranych przeciwników danego gracza.
2. GW% (Game Win Percentage): Procent wygranych gier przez gracza.
3. OGW% (Opponents Game Win Percentage): Średni procent wygranych gier przeciwników gracza.

### §21

W przypadku dalszego remisu decyzja zostanie podjęta na podstawie dodatkowych kryteriów, które ogłoszą organizatorzy.

## **Rozdział VI NAGRODY**

### §22

Pula nagród zostanie podzielona i przyznana pomiędzy czterech najlepszych graczy według następującego schematu:

- 1. Miejsce: nagrody rzeczowe o wartości min. 55% puli.
- 2. miejsce: nagrody rzeczowe o wartości min. 25% puli.
- 3. miejsce: nagrody rzeczowe o wartości min. 10% puli.
- 4. miejsce: nagrody rzeczowe o wartości min. 10% puli.

### §23

Nagrody dla zawodnika z największą ilością 5 miejsc oraz dla graczy z największą frekwencją zostaną ogłoszone w terminie późniejszym, nie później jednak niż 31.06.2025 r.

### §24

Dodatkowe nagrody mogą zostać przyznane podczas trwania Ligi i będą ogłaszane na bieżąco przez organizatorów.

### §25

Nagrody rzeczowe lub specjalne niepieniężne mogą być wprowadzone w dowolnym momencie i przyznawane w sposób określony przez organizatorów.



## **Rozdział VII**

### **DANE OSOBOWE**

#### §26

Administratorem danych osobowych Uczestników, zgodnie ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2018 poz. 1000 z późn. zm.) jest Stowarzyszenie Olsztyn Tryhard Team.

#### §27

Dane osobowe Uczestników przetwarzane będą w celach organizacji i przeprowadzenia turnieju Ligi, wyłonienia zwycięzców i przyznania, wydania, odbioru i rozliczenia nagrody oraz innych czynności związanych z promocją i przeprowadzeniem Ligi.

#### §28

Uczestnik posiada prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania. Podanie danych osobowych oraz wyrażenie zgody na ich przetwarzanie jest dobrowolne, ale niezbędne do realizacji wskazanych wyżej celów. Niepodanie danych lub brak zgody na ich przetwarzanie, uniemożliwia udział w turnieju Ligi. Wyrażona zgoda może zostać w każdym czasie odwołana.

#### §29

Przetwarzanie danych Uczestnika w związku z ich udziałem w turnieju Ligi, obejmuje także publikację imienia i nazwiska, daty urodzenia, klubu Uczestnika wraz z nazwą miejscowości, w której zamieszkuje w każdy sposób.

#### §30

Wszystkie informacje dotyczące Uczestnika uzyskane przez Organizatora i zawarte w formularzu startowym zostaną zapisane w sposób elektroniczny i w każdym wypadku będą wykorzystywane zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych

## **Rozdział VIII**

# **POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

### §31

Organizator zastrzega sobie prawo do przeprowadzenia z każdym z uczestników wywiadu, robienia mu zdjęć i filmowania na potrzeby reklamowe, promocyjne, wykorzystania w Internecie lub w transmisjach radiowo-telewizyjnych oraz na inne potrzeby komercyjne.

### §32

Organizator zastrzega sobie prawo do nieodpłatnego wykorzystywania wszelkich zdjęć, materiałów filmowych, wywiadów i nagrań dźwiękowych przedstawiających uczestników Ligi. Mogą one być wykorzystane przez Organizatora poprzez umieszczanie na nośnikach typu CD-Rom, DVD, w katalogach oraz mediach, na stronach internetowych, w gazetach i na wystawach, jak również na potrzeby promocyjno-reklamowe związane z działalnością prowadzoną przez Organizatora.

### §33

Na miejsce rozgrywania Ligi zabrania się wnoszenia środków odurzających, nielegalnych substancji jakiegokolwiek rodzaju. Uczestnikom zabrania się zażywania takich środków i substancji zarówno przed jak i podczas trwania turnieju pod warunkiem wykluczenia z niego. W wypadku stwierdzenia, że uczestnik narusza powyższy zakaz, organizator zastrzega sobie możliwość niedopuszczenia go do udziału w turnieju lub wykluczenia go w jego trakcie.

### §34

Organizator nie odpowiada za rzeczy zgubione w trakcie imprezy.

### §35

Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany regulaminu w wyjątkowych sytuacjach, informując o tym uczestników z odpowiednim wyprzedzeniem.

### §36

Wszelkie pytania lub spory dotyczące Ligi będą rozstrzygane przez organizatorów.

### §37

Uczestnictwo w Lidze jest równoznaczne z akceptacją powyższego regulaminu.