

REGULAMIN Rozgrywek OFFline Elbląskiej Ligi Gier Planszowych

By Karczma Gier



DEFINICJE

1. Wyrażenia zawarte w treści regulaminu pisane wielką literą, pogrubione bądź podkreślone, wymagają zwrócenia szczególnej uwagi i zastosowania znaczenia wskazanego poniżej:
 - a. **Regulamin** – niniejszy dokument
 - b. **Rozgrywki OFFline** – zawody w grach planszowych, w określonej formie
 - c. **Organizator** – ps. Danny King, Karczmarz, właściciel „Karczma Gier” i sklepu internetowego „Karczma Pod Żółtym Karpiem”, firma Daniel Kaczyński Company, NIP: 5932586314, REGON: 221717132
 - d. **Współorganizator** – organizacja wspomagająca funkcjonowanie Rozgrywek OFFline
 - e. **Sponsor** – organizacja finansująca Rozgrywki OFFline
 - f. **Grupa** – społeczność na Facebooku o nazwie „Rozgrywki OFFline – Elbląska Liga Gier Planszowych”
 - g. **Nick** – nazwa uczestnika, pseudonim
 - h. **Identyfikator** – przedmiot umożliwiający identyfikację uczestnika
 - i. **Uczestnik** – osoba biorąca udział w rozgrywkach na przestrzeni całego Okresu Turniejowego
 - j. **Lucky Loser** – szczęśliwy przegrany
 - k. **Mecz** – jedna, całkowita gra z przeciwnikiem
 - l. **Małe Liczby** – w przypadku remisu, zasady regulujące rozstrzygnięcie
 - m. **Ban** – kara dla uczestnika
 - n. **Turniej Ligowy** – pojedyncze spotkanie. Faza rozgrywek, w której gracze rywalizują o punkty w tabeli.
 - o. **Okres Turniejowy** – czas, w którym będą odbywały się Turnieje Ligowe. Okres trwa pełen kwartał (kalendarzowy).

- p. **Liga** – czas, w którym będą odbywały się Okresy Turniejowe. W ramach Rozgrywek OFFline używamy okresu rocznego (kalendarzowego)
- q. **Na żywo** – rodzaj turnieju w formie „na żywo”. Turniej ten rozgrywany jest na przestrzeni kilku godzin w dniu startu turnieju

ORGANIZACJA

2. Organizator zastrzega sobie prawo do modyfikacji niniejszego regulaminu bez wcześniejszej zapowiedzi. Obliguje się jednak do poinformowania o tym fakcie. Informację upubliczni na **Grupie**.
3. Zmiany które nastąpią, będą obowiązywały dopiero od następnego w kolejności Turnieju Ligowego.
4. Tytuł przewodni, rozgrywki, poszczególne turnieje oraz miejsce ich rozegrania jak i czas zostaną wskazane przez Organizatora w wydarzeniu utworzonym na Facebooku – profil Karczma Gier.
5. Wszelkie propozycje i/lub uwagi, można zgłaszać do Organizatora poprzez mail: kontakt@karczmagier.pl lub osobiście, podczas spotkań.

ZASADY TURNIEJÓW

6. Specyfikacja Turnieju Ligowego, w formacie „Na Żywo”:
 - **Zalecane: Podstawowa znajomość zasad**
 - W czasie rzeczywistym • Określony limit czasu
 - Czas gry: do 60 minut
 - Dozwolone systemy: każdy z każdym, szwajcarski, faza grupowa, faza pucharowa, mieszany
 - System: ustalany na podstawie ilości graczy
 - Liczba uczestników na mecz: od 2 do 4 graczy
 - Liczba meczów: od 3 do 5
 - Minimalna liczba uczestników: 4
 - Maksymalna liczba uczestników: 32

7. W przypadku nie osiągnięcia minimalnej liczby uczestników w danym Turnieju Ligowym, spotkanie zostaje anulowane
8. Jeśli w jakimkolwiek momencie występuje remis, to konflikt rozstrzyga się na podstawie Małych Liczb.
9. Przed upływem ustalonego czasu, Organizator poinformuje o tym fakcie uczestników. Gra kończy się po zakończeniu ruchu przez aktywnego gracza. Zwycięzcą meczu zostaje gracz, który w chwili zakończenia meczu miał więcej punktów w grze.
10. **Przestoje:** W przypadku gdy przeciwnik celowo przedłuża rozgrywkę, gracz ma prawo zgłosić ten fakt Organizatorowi. Gdy ten uzna, że przeciwnik dopuścił się przedłużania, gracz może zostać ukarany.
11. Ewentualne spory rozstrzyga Organizator.

REJESTRACJA

12. Uczestnikami Rozgrywek OFFline mogą być osoby w wieku powyżej 12 lat. W przypadku osoby niepełnoletniej, Organizator wymaga informacji o tym fakcie i zgody opiekuna prawnego.
13. Aby móc wziąć udział w Rozgrywkach OFFline, należy stawić się w odpowiednim miejscu i czasie wyznaczonym przez Organizatora, posiadać nick oraz zostać wpisanym do listy uczestników. Każdemu uczestnikowi zostaje nadany indywidualny Identyfikator – numer gracza.
14. Dopuszczone jest uczestnictwo Organizatora w Rozgrywkach OFFline.

ZASTRZEŻENIA DOT. UDZIAŁU W ROZGRYWKACH OFFLINE

15. Każdy uczestnik ma prawo do wzięcia udziału w Rozgrywkach OFFline tylko pod jednym Nickiem.
16. Organizator dopuszcza zmianę nicku po zakończeniu Ligi, ale tylko przed pierwszym Turniejem Ligowym w ramach następnej edycji, w którym uczestnik będzie brał udział.

INNE

17. Każdy przejaw agresji, rasizmu, wulgaryzmów, niesportowego zachowania, niezdrowej rywalizacji nie będzie tolerowany. Przedsięwzięcie jest organizowane dla ludzi i z myślą o ludziach. Za znaczące nadużycie, Organizator ma prawo do nałożenia kary.
18. **Możliwe kary za wszelkie wykroczenia to:** upomnienie, punkty minusowe, walkower, wykluczenie z rozgrywek, zakaz uczestnictwa w Rozgrywkach OFFline.

19. Każda próba oszustwa, bądź celowe wykorzystanie błędów gry lub czegokolwiek dającego przewagę nad drugim graczem, będzie skutkowało wykluczeniem z **LIGI**.
20. Złamanie, któregośkolwiek punktu może skutkować wykluczeniem z danego Okresu Turniejowego. Jeśli łamanie regulaminu będzie nagminne, Organizator ma prawo do nałożenia wykluczenia rocznego lub stałego.
21. Organizator ma prawo wykluczyć z udziału uczestnika, który zaburza funkcjonowanie spotkania (np. bycie pod znacznym wpływem alkoholu).
22. Osoba, biorąc udział w Rozgrywkach OFFline, potwierdza tym samym że zapoznała się z Regulaminem i obliuguje się do jego przestrzegania.

NAGRODY

23. Nagrodami w każdym Okresie Turniejowym są nagrody-upominki w postaci gier planszowych dla TOP 3 oraz pamiątkowa tabliczka.
24. Nagrodami na zwieńczenie ligi są gry planszowe dla TOP 4/6/8* i pamiątkowe tabliczki dla TOP 4.
25. Wybór nagród będzie dobrowolny. Począwszy od zwycięzcy, każdy będzie wybierał nagrodę wedle własnego uznania.
26. Nagrody są finansowane przez Organizatora.
27. W przypadku uzyskania Sponsora na dany Okres Turniejowy, Organizator zobowiązuje się do wystosowania odpowiedniej informacji.

** TOP 4 przy 12 graczach, TOP 6 przy 24 graczach, TOP 8 przy 32 graczach zapisanych w lidze.*

DANE OSOBOWE

28. Administratorem danych osobowych, które będą potrzebne podczas Organizacji Rozgrywek OFFline, jest Organizator.