Regulamin
XIV Szkolnego Turnieju Pojedynków

A. INFORMACJE WSTĘPNE

1. Turniej Pojedynków przeznaczony jest dla aktywnej części społeczności Argo Magic School.
2. Na Turnieju obowiązują zasady i spis zaklęć z zajęć Klubu Pojedynków [AMS] Zasady pojedynków - KP .
3. Uczestnicy muszą posiadać odpowiedni nick do walki (z przedrostkiem KP_) w przypadku walki na ICeQ-u.
4. Jedyne dozwolone programy do pojedynków to ICeQ 5.05 lub aplikacja Polfan na telefon.
5. Głównym organizatorem XIV Szkolnego Turnieju Pojedynków jest Hazel Ambarella.

B. PRZEBIEG

1. Pierwszym etapem Turnieju jest przydzielenie uczestników do grup.
    a. Aby uniknąć potencjalnej faworyzacji któregoś z zawodników - odbywa się to za pomocą bota.
    b. Osoby w danej grupie walczą na zasadzie "każdy z każdym".
    c. Dwie osoby z największą liczbą punktów przechodzą dalej.
2. W półfinale losowane są pary, które ze sobą zawalczą. Wygrani przechodzą do finału.
3. Finał odbywa się na zasadzie "każdy z każdym". Liczba punktów wyznacza zajęte miejsce. Osoba, mająca na swoim koncie najwięcej punktów zajmuje pierwsze miejsce i zdobywa tytuł Mistrza Pojedynków.
4. Punktacja.
    a. Wygrana runda zaklęciem:
        - silnym - 5 punktów
        - słabym - 10 punktów
        - łączonym/C1 - 8 punktów
    b. Za wygraną w pojedynku uczestnik dostaje dodatkowe 5 punktów, natomiast za przegraną odejmuje się mu taką samą wartość.

    c. Punkty zdobyte na Turnieju nie są równoznaczne z liczbą punktów, które dostanie uczestnik za udział w nim.
    d. Punkty zerują się wraz z przejściem do kolejnego etapu.
5. Przebieg Turnieju może ulec lekkiej zmianie przez zbyt małą/dużą liczbę uczestników.

C. INFORMACJE DODATKOWE

1. Dwukrotne wyrzucenie zawodnika z czatu przez flood podczas jednej rundy równa się wygraną danej rundy dla przeciwnika.
2. Uczestnik może zostać zdyskwalifikowany, gdy:
    a. wykryje się u niego różnego rodzaju próbę oszustwa, np. dawanie forów przeciwnikowi,
    b. spóźni się ponad 15 minut (po uprzednim poinformowaniu organizatorki)
    c. nie przyjdzie na Turniej
    d. jego zachowanie będzie utrudniało prowadzenie Turnieju.
3. Zawodnik jest zobowiązany poinformować organizatorkę o swojej nieobecności bądź spóźnieniu minimum godzinę przed rozpoczęciem Turnieju.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do możliwości zmiany bądź dodania punktu w regulaminie.