

Oficjalny Regulamin - The Last Man Standing

1. Koncepcja ogólna

The Last Man Standing jest indywidualną rywalizacją survivalową rozgrywaną przez kolejne etapy i zorganizowaną w formie piramidy.

Wszyscy zawodnicy rozpoczynają na dole piramidy i muszą wspinać się przez każdy etap na podstawie swoich wyników. Po zakończeniu każdego etapu określona liczba zawodników zostanie wyeliminowana, a tylko ci, którzy przetrwają, awansują na następny poziom piramidy.

Rywalizacja będzie trwała do momentu, aż na każdym poziomie rozgrywkowym pozostanie tylko jeden zawodnik.

Główna idea rywalizacji:

Wszyscy zaczynają na dole. Wielu odpadnie. Tylko jeden dotrze na szczyt.

2. Struktura rozgrywek

The Last Man Standing będzie rozgrywany w niezależnych piramidach według poziomów.

Każdy poziom będzie miał własny przebieg, zależny od liczby aktywnych zawodników w każdym etapie.

Rywalizacja zostanie podzielona na kolejne etapy. Każdy etap stanowi jeden stopień piramidy.

Etap 1 będzie podstawą piramidy i jedynym etapem rywalizacji otwartym dla wszystkich uprawnionych zawodników.

Od Etapu 2 dalej udział będą mogli brać wyłącznie zawodnicy, którzy pozostają aktywni w swojej piramidzie. Oznacza to zawodników, którzy ważnie uczestniczyli w poprzednim etapie i nie zostali wyeliminowani.

Po zamknięciu Etapu 1 nie będą dozwolone żadne ponowne wejścia, zastępstwa ani nowe zgłoszenia.

3. Udział i ciągłość

Etap 1 będzie jedynym etapem otwartym w The Last Man Standing. W tym okresie każdy uprawniony zawodnik może wziąć udział bez wcześniejszej rejestracji, pod warunkiem że spełnia wymagania określone przez organizację.

Po zakończeniu Etapu 1 rywalizacja zostanie zamknięta.

Aby uczestniczyć w każdym późniejszym etapie, zawodnik musi spełnić wszystkie poniższe warunki:

- Musiał ważnie uczestniczyć w bezpośrednio poprzedzającym etapie.
- Musiał rozegrać minimalną wymaganą liczbę gier w tym etapie.
- Nie został wyeliminowany przez system cut.
- Zachowuje aktywny status zawodnika w piramidzie.

Każdy zawodnik, który nie weźmie udziału w etapie, nie rozegra minimalnej wymaganej liczby gier, zostanie wyeliminowany albo nie będzie mógł zostać prawidłowo zweryfikowany, automatycznie utraci aktywny status zawodnika i nie będzie mógł ponownie wejść do żadnego późniejszego etapu.

4. Poziomy rozgrywek

The Last Man Standing zostanie podzielony na trzy niezależne poziomy:

Poziom 1 - Elite

Zawodnicy z VRS-MPR 4.20 lub wyższym.

Poziom 2 - Advanced

Zawodnicy z VRS-MPR od 2.90 do mniej niż 4.20.

Poziom 3 - Challenger

Zawodnicy z VRS-MPR od 1.00 do mniej niż 2.90.

Każdy poziom będzie miał własną piramidę, własny ranking i własnego zwycięzcę.

5. Wymaganie VRS-MPR

Aby uczestniczyć w The Last Man Standing, wszyscy zawodnicy muszą mieć ustalony VRS-MPR przed przystąpieniem do Etapu 1.

Zawodnicy, którzy nie posiadają VRS-MPR, nie będą mogli bezpośrednio przystąpić do The Last Man Standing.

Aby uzyskać ważny VRS-MPR, muszą najpierw wziąć udział w wydarzeniu Open Ranking Road i rozegrać minimum 10 ważnych gier.

Po ustaleniu ich VRS-MPR zawodnik może przystąpić do Etapu 1 odpowiedniego poziomu zgodnie z ustalonymi progami.

Poziom zawodnika zostanie określony na podstawie jego VRS-MPR w momencie przystąpienia do Etapu 1. Po udziale w Etapie 1 zawodnik pozostanie przypisany do tego poziomu przez cały czas trwania rywalizacji.

Na żadnym etapie rywalizacji nie będą dozwolone zmiany poziomu, ponowne przypisania ani transfery między piramidami.

6. Manipulacja poziomem i integralność sportowa

Wszelkie działania mające na celu uzyskanie dostępu do poziomu niższego niż rzeczywisty poziom zawodnika są surowo zabronione.

Obejmuje to między innymi:

- Tworzenie lub używanie nowych kont w celu zmiany rzeczywistego poziomu zawodnika.
- Używanie kont alternatywnych.
- Używanie kont osób trzecich.
- Celowe granie poniżej rzeczywistego poziomu zawodnika w celu obniżenia VRS-MPR.
- Ukrywanie historii rywalizacji.
- Jakiegokolwiek działanie mające na celu sztuczną zmianę VRS-MPR.

Organizacja zastrzega sobie prawo do sprawdzenia każdego przypadku, w którym wyniki zawodnika są wyraźnie niezgodne z poziomem, na którym uczestniczy, szczególnie gdy istnieją oznaki manipulacji średnią lub niewłaściwego użycia konta.

Jeżeli organizacja stwierdzi, że zawodnik uzyskał dostęp do niższego poziomu przez manipulację, konto alternatywne, sztucznie niskie wyniki lub jakiegokolwiek zachowanie sprzeczne z integralnością sportową rywalizacji, zawodnik może zostać wyeliminowany z The Last Man Standing, jego wyniki mogą zostać unieważnione i utraci on wszelkie prawa do nagród, pozycji w rankingu lub rekompensaty.

7. Format gry

The Last Man Standing będzie rozgrywany wyłącznie w Cricket 200.

Nie będą rozgrywane gry 501 i żadne średnie PPD nie będą używane do rankingu tej rywalizacji.

Ranking każdego etapu będzie ustalany na podstawie VRS-MPR uzyskanego przez każdego zawodnika z jego najlepszych ważnych gier Cricket 200 rozegranych w oficjalnym okresie danego etapu.

Każdy etap będzie niezależny. Wyniki lub średnie uzyskane w poprzednich etapach nie będą kumulowane i nie będą brane pod uwagę w rankingu późniejszych etapów.

Każdy zawodnik rozpoczyna każdy etap od zera.

8. Minimalna liczba gier i obliczanie średniej

Aby udział zawodnika w etapie został uznany za ważny, musi on rozegrać minimum 10 ważnych gier Cricket 200 w oficjalnym okresie ustalonym dla tego etapu.

Ranking każdego etapu będzie obliczany przy użyciu VRS-MPR uzyskanego z 5 najlepszych ważnych gier zawodnika rozegranych w tym etapie.

Zawodnicy, którzy nie rozegrają minimum 10 ważnych gier, zostaną uznani za zawodników nieważnych i będą podlegać ustalonemu systemowi eliminacji.

9. System cut - przetrwania

Po zakończeniu każdego etapu organizacja zastosuje tabelę cut, która określa, ilu zawodników przechodzi do następnego stopnia zgodnie z liczbą aktywnych, uprawnionych zawodników na początku tego etapu na każdym poziomie.

System nie będzie już oparty na procentach eliminacji, lecz na tabeli zawodników awansujących. Celem jest utrzymanie jasnej progresji, kontrola czasu trwania rywalizacji oraz zapewnienie, że każda piramida będzie rozwijała się w zrównoważony sposób aż do Etapu Finałowego.

Tabela zawodników awansujących będzie następująca:

Aktywni zawodnicy na początku etapu

50 lub więcej

33 do 49

25 do 32

17 do 24

13 do 16

9 do 12

7 do 8

5 do 6

3 do 4

Zawodnicy, którzy awansują

Top 32

Top 24

Top 16

Top 12

Top 8

Top 6

Top 4

Top 3

Top 2

Zawodnicy, którzy nie zmieszczą się w cut dla awansu, zostaną wyeliminowani i nie będą mogli uczestniczyć w późniejszych etapach.

10. Zastosowanie cut i zawodnicy nieważni

Zawodnicy nieważni zawsze pozostaną poza cut dla awansu.

Za zawodników nieważnych będą uznani:

1. Zawodnicy, którzy nie uczestniczyli w etapie.
2. Zawodnicy, którzy uczestniczyli, ale nie rozegrali minimum 10 ważnych gier.
3. Zawodnicy, których udział nie może zostać prawidłowo zweryfikowany przez organizację.

Cut zostanie zastosowany w następujący sposób:

1. Najpierw usuwani są wszyscy zawodnicy nieważni.
2. Pozostali ważni zawodnicy są klasyfikowani według VRS-MPR uzyskanego w etapie.
3. Następnie do tego rankingu stosowana jest odpowiednia tabela zawodników awansujących.

Przykład: jeżeli etap rozpoczyna się z 50 aktywnymi zawodnikami, tabela ustala, że awansuje Top 32. Jeżeli jest 5 zawodników nieważnych, tych 5 zawodników zostaje najpierw wyeliminowanych, a pozostałe miejsca awansu są wypełniane najlepszymi ważnymi zawodnikami według VRS-MPR do maksymalnie 32 zawodników awansujących.

Jeżeli liczba zawodników nieważnych spowoduje, że liczba awansujących będzie niższa niż liczba określona w tabeli, organizacja przejdzie do następnego etapu z odpowiednimi ważnymi zawodnikami. Żaden zawodnik nieważny nie może pozostać aktywny w celu sztucznego uzupełnienia liczby awansujących.

11. Rozstrzygnięcie remisów

W przypadku remisu w VRS-MPR obliczonym z 5 najlepszych ważnych gier danego etapu, remis zostanie rozstrzygnięty przez porównanie kolejnej najlepszej ważnej gry każdego zawodnika w tym samym etapie.

Pierwszym kryterium rozstrzygającym będzie szósta najlepsza gra.

Jeżeli remis pozostanie, porównana zostanie siódma najlepsza gra, następnie ósma, dziewiąta, dziesiąta i tak dalej, aż remis zostanie rozstrzygnięty.

Zawodnik, którego kolejna najlepsza gra ma wyższy MPR, zostanie sklasyfikowany wyżej.

Jeżeli z jakiegokolwiek powodu remisu nie będzie można rozstrzygnąć przez ten system, organizacja podejmie decyzję techniczną na podstawie dostępnych danych.

12. Kalendarz i zarządzanie między etapami

Przewiduje się, że The Last Man Standing odbędzie się między czerwcem a sierpniem.

Dokładny czas trwania może jednak różnić się w zależności od liczby uczestników, rozwoju każdego poziomu oraz liczby etapów wymaganych do wyłonienia zwycięzcy każdej piramidy.

Etap 1 będzie trwał dwa tygodnie i będzie jedynym etapem rywalizacji otwartym dla nowych uczestników.

Od Etapu 2 dalej każdy etap będzie trwał jeden tydzień gry.

Pomiędzy jednym etapem a następnym organizacja będzie miała jeden tydzień na przegląd i zarządzanie w celu zatwierdzenia wyników, sprawdzenia incydentów, potwierdzenia wyeliminowanych zawodników, opublikowania zawodników, którzy awansowali, oraz zaprogramowania następnego etapu.

Sierpień będzie w miarę możliwości zarezerwowany na końcowe stopnie piramidy i/lub etap finałowy, w zależności od rzeczywistego przebiegu rywalizacji.

Oficjalny kalendarz każdego etapu zostanie opublikowany przez organizację.

13. Etap finałowy

Gdy w piramidzie pozostanie 2 aktywnych zawodników, zostanie rozegrany Etap Finałowy danego poziomu.

Etap Finałowy będzie przebiegał według tego samego systemu sportowego co pozostałe etapy.

Każdy finalista musi rozegrać minimum 10 ważnych gier Cricket 200 w ustalonym oficjalnym okresie.

Ranking finałowy zostanie obliczony przy użyciu VRS-MPR uzyskanego z 5 najlepszych ważnych gier każdego zawodnika w Etapie Finałowym.

Zawodnik z wyższym VRS-MPR zostanie ogłoszony zwycięzcą swojego poziomu i otrzyma oficjalny tytuł The Last Man Standing, pod warunkiem że odpowiednia piramida jest ważna do celów nagród zgodnie z zasadami uczestnictwa określonymi w tym dokumencie.

Jeżeli jeden finalista uczestniczy ważnie i rozegra minimum 10 ważnych gier, a drugi finalista nie uczestniczy lub nie rozegra minimalnej wymaganej liczby gier, finalistą zwycięskim zostanie zawodnik, który spełnił wymaganie.

Jeżeli żaden finalista nie uczestniczy ważnie albo jeśli obaj finaliści nie rozegrają minimum 10 ważnych gier w oficjalnym okresie, Etap Finałowy zostanie uznany za nieważny. W takim przypadku zwycięzca nie zostanie ogłoszony, a nagroda dla tego poziomu nie zostanie przyznana.

Organizacja może rozważyć przedłużenie lub powtórzenie Etapu Finałowego wyłącznie w przypadku ogólnego, możliwego do zweryfikowania incydentu technicznego pozostającego poza kontrolą zawodników, który uniemożliwił rozegranie finału w normalnych warunkach.

14. Nagrody zgodnie z uczestnictwem

The Last Man Standing będzie miał jednego zwycięzcę na każdym poziomie, pod warunkiem że odpowiednia piramida jest ważna zgodnie z liczbą ważnych zawodników na koniec Etapu 1.

Nagroda dla każdego poziomu zostanie określona zgodnie z liczbą ważnych zawodników na koniec Etapu 1.

Ważni zawodnicy to ci, którzy rozegrali minimum 10 ważnych gier Cricket 200 w oficjalnym okresie Etapu 1 i których udział może zostać prawidłowo zweryfikowany przez organizację.

Skala nagród będzie następująca:

<u>Ważni zawodnicy po Etapie 1</u>	<u>Obowiązująca nagroda</u>
1 do 7 zawodników	Brak nagrody
8 do 15 zawodników	50% nagrody bazowej
16 do 31 zawodników	75% nagrody bazowej
32 lub więcej zawodników	100% nagrody bazowej

Nagrody bazowe dla każdego poziomu będą następujące:

<u>Poziom</u>	<u>Nagroda bazowa</u>
Poziom 1 - Elite	800 €
Poziom 2 - Advanced	500 €
Poziom 3 - Challenger	300 €

Zgodnie z ważnym uczestnictwem po Etapie 1 nagrody będą następujące:

Poziom	8 do 15 ważnych zawodników	16 do 31 ważnych zawodników	32 lub więcej ważnych zawodników
Poziom 1 - Elite	400 €	600 €	800 €
Poziom 2 - Advanced	250 €	375 €	500 €
Poziom 3 - Challenger	150 €	225 €	300 €

Jeżeli poziom ma 7 ważnych zawodników lub mniej na koniec Etapu 1, piramida zostanie uznana za nieważną do celów nagród. W takim przypadku organizacja może zdecydować o niekontynuowaniu późniejszych etapów na tym poziomie, a odpowiednia nagroda nie zostanie przyznana.

Po ustaleniu procentu nagrody po zakończeniu Etapu 1 procent ten nie zostanie zmniejszony z powodu eliminacji, rezygnacji, nieobecności lub zawodników nieważnych w późniejszych etapach.

Nagroda zostanie przyznana wyłącznie zwycięzcy każdego ważnego poziomu. Nie będzie nagrody pieniężnej dla finalistów, którzy zajęli drugie miejsce, ani dla zawodników wyeliminowanych w poprzednich etapach, chyba że organizacja oficjalnie zakomunikuje inaczej.

Nagrody zostaną przyznane wyłącznie zawodnikom, którzy ważnie uczestniczyli w Etapie Finałowym, spełnili wszystkie wymagania rywalizacji i nie mają żadnego nierozstrzygniętego incydentu pozostającego w trakcie przeglądu przez organizację.

Organizacja zastrzega sobie prawo do wstrzymania, anulowania lub nieprzyznania nagrody w przypadku manipulacji poziomem, niewłaściwego użycia konta, podszywania się, naruszenia regulaminu lub jakiegokolwiek zachowania sprzecznego z integralnością sportową rywalizacji.

15. Zasady techniczne i weryfikacja

Gry muszą być rozgrywane w oficjalnym wydarzeniu odpowiadającym każdemu etapowi i poziomowi The Last Man Standing.

Pod uwagę będą brane wyłącznie gry prawidłowo zarejestrowane w oficjalnym okresie gry.

Podczas procesu przeglądu i arbitrażu organizacja może sprawdzić kamery powiązane z maszyną i/lub grą.

Jeżeli podczas arbitrażu udział zawodnika nie może zostać prawidłowo zweryfikowany z powodu awarii jednej lub obu kamer, słabej widoczności, nieprawidłowego ustawienia kamery lub jakiegokolwiek incydentu uniemożliwiającego weryfikację gry, dotknięte tym gry zostaną unieważnione.

W przypadku awarii maszyny, awarii połączenia, problemów z kamerą lub jakiegokolwiek problemu technicznego, który uniemożliwia rozegranie gier lub ich prawidłową weryfikację, organizacja nie ponosi odpowiedzialności za taki incydent.

Zawodnik musi zgłosić problem swojemu lokalnemu operatorowi, aby operator mógł sprawdzić lub naprawić maszynę.

Każdy zawodnik musi rozgrywać swoje gry indywidualnie, samodzielnie rozpoczynając i kończąc swoje gry. Nie jest dozwolone, aby inny zawodnik grał w jego imieniu, aby dwóch zawodników grało na zmianę lub uczestniczyło wspólnie w grach tego samego zawodnika, ani aby miała miejsce jakakolwiek forma pomocy, zastępstwa lub wspólnego udziału.

Podszywanie się pod zawodnika, używanie kont osób trzecich, kont alternatywnych lub jakiegokolwiek zachowanie mające na celu sfałszowanie tożsamości uczestnika jest surowo zabronione.

Każde naruszenie tego typu może skutkować unieważnieniem gier, natychmiastową eliminacją z rywalizacji oraz utratą wszelkich praw do nagród.

Rankingi mogą być uznawane za tymczasowe do czasu ich oficjalnego sprawdzenia przez organizację.

Ostatecznym rankingiem każdego etapu będzie ranking opublikowany przez Bullshooter Europe po zakończeniu okresu arbitrażu i weryfikacji.

16. Oficjalna komunikacja i incydenty

Oficjalne informacje dotyczące The Last Man Standing będą publikowane przez Bullshooter Europe za pośrednictwem jego oficjalnych kanałów.

Po każdym etapie organizacja sprawdzi wyniki, w razie potrzeby zatwierdzi gry i opublikuje oficjalny ranking z zawodnikami awansującymi oraz wyeliminowanymi z każdego poziomu.

Rankingi opublikowane przez Bullshooter Europe będą jedynymi ważnymi rankingami służącymi do ustalenia, którzy zawodnicy przechodzą do następnego stopnia piramidy.

Nie będzie formalnego okresu składania reklamacji.

Każdy incydent związany z udziałem zawodnika musi zostać zgłoszony przez zawodnika jego lokalnemu operatorowi. Operator może przekazać informacje do Bullshooter Europe, jeżeli uzna to za właściwe.

Posty w mediach społecznościowych mogą być wykorzystywane do informacji lub promocji, ale nie zastępują oficjalnej komunikacji Bullshooter Europe.

17. Odpowiedzialność zawodnika

Udział w The Last Man Standing oznacza akceptację regulaminu rywalizacji oraz decyzji sportowych podejmowanych przez Bullshooter Europe w trakcie wydarzenia.

Każdy zawodnik jest odpowiedzialny za upewnienie się, że posiada ważny VRS-MPR przed udziałem.

Jeżeli zawodnik nie posiada VRS-MPR, musi najpierw rozegrać minimalną liczbę gier określoną w Open Ranking Road, aby zostać przypisanym do poziomu.

Każdy zawodnik jest odpowiedzialny za rozgrywanie swoich gier w prawidłowym wydarzeniu, na prawidłowym poziomie i w oficjalnym okresie każdego etapu.

Zawodnik jest również odpowiedzialny za upewnienie się, że maszyna, kamery i warunki gry pozwalają na rozegranie oraz prawidłowe zweryfikowanie jego gier.

W przypadku incydentu technicznego zawodnik musi skontaktować się ze swoim lokalnym operatorem.

Organizacja nie będzie zobowiązana do zatwierdzenia gier rozegranych poza właściwym wydarzeniem, poza oficjalnym okresem, z nieprawidłową identyfikacją, bez możliwości do zweryfikowania warunków technicznych lub w jakichkolwiek okolicznościach uniemożliwiających potwierdzenie ważności udziału.

Zawodnik rozumie, że po wyeliminowaniu nie będzie mógł ponownie wejść do rywalizacji w żadnym późniejszym etapie.

Organizacja zastrzega sobie prawo do unieważnienia gier, wyeliminowania zawodników lub cofnięcia nagród w przypadku naruszeń regulaminu, manipulacji poziomem, podszywania się, używania niedozwolonych kont, wspólnego udziału lub jakiegokolwiek zachowania sprzecznego z integralnością sportową rywalizacji.

18. Akceptacja regulaminu i decyzji organizacji

Udział w The Last Man Standing oznacza pełną i bezwarunkową akceptację niniejszego regulaminu, warunków uczestnictwa oraz wszystkich decyzji sportowych, technicznych lub organizacyjnych, które Bullshooter Europe może podjąć w trakcie rozwoju rywalizacji.

Zawodnik akceptuje, że organizacja będzie miała ostateczne uprawnienie do interpretowania, stosowania, modyfikowania lub dostosowywania każdego aspektu regulaminu, kalendarza, systemu rozgrywek, kryteriów weryfikacji, nagród lub każdej innej kwestii związanej z The Last Man Standing, gdy uzna to za konieczne w celu zachowania prawidłowego przebiegu, integralności sportowej lub możliwości organizacyjnych rywalizacji.

Bullshooter Europe zastrzega sobie prawo do modyfikacji, dostosowania, zawieszenia lub odwołania rywalizacji, w całości lub częściowo, w dowolnym momencie, jeżeli organizacja uzna to za właściwe z powodów technicznych, sportowych, organizacyjnych, związanych z uczestnictwem, integralnością rywalizacji lub z jakichkolwiek innych okoliczności, które mogą wpływać na normalny przebieg wydarzenia.

Udział w rywalizacji nie tworzy żadnego automatycznego prawa do nagrody, rekompensaty, odszkodowania ani roszczenia wobec organizacji w przypadku modyfikacji, dostosowania, zawieszenia, odwołania, eliminacji, unieważnienia wyników lub jakiegokolwiek decyzji podjętej przez Bullshooter Europe zgodnie z niniejszym regulaminem.

Biorąc udział w The Last Man Standing, zawodnik oświadcza, że przeczytał, zrozumiał i zaakceptował wszystkie warunki określone w niniejszym regulaminie.