

ALEATOR

Magic League

SECONDA STAGIONE

PARTECIPAZIONE

Non è necessaria alcuna iscrizione per partecipare, la sola partecipazione ad uno qualsiasi dei tornei che concorrono come tappa del campionato fa automaticamente entrare in classifica.

PUNTEGGIO

Ad ogni tappa, terminato il torneo, ogni partecipante al torneo guadagna un totale di punti dato dalla somma dei punti risultato e dei punti partecipazione guadagnati nel torneo.

I **punti risultato** si basano sul numero di match persi secondo la seguente tabella (X significa qualsiasi risultato):

Vinti - Persi - Pareggiati	Punti
X-0-0	10
X-0-1	8
X-1-0	6
X-0-2, X-1-1	5
X-0-3, X-1-2, X-2-0	4
altri risultati	0

I **punti partecipazione** dipendono dal numero di turni del torneo, che non possono eccedere i 4 turni, secondo la seguente tabella:

Turni	Punti
3	1
4	2

Esempio: se partecipo ad un torneo da 4 turni e finisco 3-1-0 (3 vinte, 1 persa e 0 pareggiate), ottengo 6 + 2 = 8 punti per la classifica.

FINALE

Al termine di tutte le tappe, i primi 8 classificati otterranno l'accesso ad un ulteriore torneo esclusivo. I primi 8 classificati si ottengono prendendo in ordine gli 8 giocatori con più punti.

ALEATOR

Magic League

SECONDA STAGIONE

FOR TEAMS!

PARTECIPAZIONE

Partecipano tutti i giocatori che si iscrivono inserendo il proprio nome nel foglio iscrizioni posizionato presso "L'Altra Cartolandia" di Sedico (sede degli eventi), oppure comunicando la propria adesione via email all'indirizzo informazioni@aleator.it **entro il 15 luglio**.

Per salvaguardare l'equilibrio di giocatori tra le squadre, non è possibile abbandonare la propria squadra una volta iscritti. Rimane salva la possibilità di non partecipare ai tornei.

L'iscrizione è gratuita.

FORMAZIONE DELLE SQUADRE

Una volta concluse le iscrizioni, viene scelto dagli organizzatori un numero di squadre in modo tale da poter creare delle squadre con un numero equilibrato di giocatori.

Vengono selezionati un numero uguale di capitani, selezionati tra i migliori piazzamenti nella classifica finale del precedente campionato (non si considera il risultato della finale). Esempio: immaginando di fare 4 squadre, i capitani saranno i 4 giocatori meglio piazzati.

Una volta selezionati i capitani, si procede con il sorteggio dei giocatori finché tutti i giocatori iscritti saranno stati assegnati ad una squadra. Secondo l'esempio con 4 capitani di cui sopra, il sorteggio avviene con la seguente procedura:

- il 4° capitano sceglie il suo primo giocatore
- il 3° capitano sceglie il suo primo giocatore
- il 2° capitano sceglie il suo primo giocatore
- il 1° capitano sceglie il suo primo giocatore
- il 1° capitano sceglie il suo secondo giocatore
- il 2° capitano sceglie il suo secondo giocatore
- il 3° capitano sceglie il suo secondo giocatore
- il 4° capitano sceglie il suo secondo giocatore

E via scorrendo.

PUNTEGGIO

Ad ogni tappa, terminato il torneo, ogni squadra guadagna un totale di punti dato dalla somma dei punti ottenuti dagli X giocatori con i migliori piazzamenti della squadra, dove X è pari al numero minimo di componenti in una squadra, determinato in seguito alla formazione delle squadre.

Esempio: una volta formate le squadre, vi sono tre squadre da 4 giocatori ed una squadra da 5 giocatori. Per tutte le tappe, verranno considerati i punteggi dei migliori 4 piazzamenti di ogni squadra.