

STAR WARS™

GRA KARCIANA



ZASADY TURNIEJOWE

30/07/2014 - WERSJA 2.1

Nowe: Kodeks postępowania, Przebieg turnieju.

ZASADY OGÓLNE

System sankcjonowanych rozgrywek w grę karcianą *Star Wars* jest organizowany w oparciu o zasady opisane w niniejszym dokumencie.

W pierwszej części dokumentu znajdują się ogólne zasady, obowiązujące na wszystkich sankcjonowanych turniejach. Później opisano zasady przeprowadzenia oraz punktacji turniejów. W końcowej części natomiast znajduje się lista zestawów dopuszczonych na sankcjonowanych turniejach.

INTERPRETACJA KART I ZASAD

Sankcjonowane turnieje są rozgrywane zgodnie z najnowszym zestawem zasad oraz najaktualniejszym plikiem FAQ, który dostępny jest do pobrania ze strony www.galakta.pl. Treść kart także należy interpretować zgodnie z wytycznymi zawartymi w najnowszym FAQ. Podczas sankcjonowanych turniejów, w przypadku wystąpienia sporu co do interpretacji sformułowania karty, gracze muszą stosować się do wersji karty opisanej w powyższym dokumencie. Zdolności kart wynikają z tekstu karty, a nie jej grafiki lub nazwy. Podczas interpretacji efektów i współdziałania kart należy pamiętać o **złotej zasadzie**: Jeśli zasada z tekstu karty jest sprzeczna z zasadą gry, zasada na karcie ma pierwszeństwo, chyba że treść zasad zawiera zapis „nie może”, który jest niepodważalny.

Organizator Turnieju (zwany dalej „OT”) jest władny do rozsądzania wszystkich sporów dotyczących interpretacji kart. OT może znieść zapis zawarty w FAQ, jeśli uważa, że ten zawiera błąd.

KODEKS POSTĘPOWANIA

Od graczy oczekuje się dojrzałego zachowania, traktowania przeciwników i sędziów z szacunkiem oraz grania zgodnie z zasadami i nie nadużywania ich. Szczegółowe objaśnienia znajdują się na stronie 4 niniejszego dokumentu w sekcji „Kodeks postępowania”.

UCZESTNICTWO OT W TURNIEJU

OT może uczestniczyć w turnieju, za który jest odpowiedzialny, jedynie jeśli obecny jest drugi OT. Wspomniany drugi OT musi być obecny i wskazany na początku turnieju. To na nim spoczywa odpowiedzialność dotycząca interpretacji zasad we wszelkich grach, w których bierze udział pierwszy OT.

Od Organizatorów Turniejów oraz Sędziów turniejów mistrzowskich (regionalnych, narodowych oraz światowych) oczekuje się pełnego poświęcenia uwagi organizacji i sędziowaniu imprezy i w związku z tym nie mogą oni być graczami w organizowanych przez siebie turniejach regionalnych, narodowych oraz światowych.

KOSZULKI NA KARTY

Na wszystkich oficjalnie sankcjonowanych regionalnych, krajowych, gościnnych i światowych turniejach, gracze muszą korzystać z koszulek na karty (zwanymi także protektorami). Jeśli w talii gracza znajdują się karty, w których tekst zapisano Aurebeshem lub karty z alternatywnymi grafikami, wówczas gracz musi używać koszulek z nieprzezroczystym tyłem. Podczas lokalnych turniejów gracze nie muszą korzystać z koszulek, ale zachęca się ich do tego ze względu na ochronę kart oraz w celu zapobiegnięcia oskarżeń o znaczenie talii, wynikające z różnic rozmiaru, stopnia zużycia czy faktury kart.



WYMAGANIA DOTYCZĄCE TALII ORAZ LIMITY WIELKOŚCI

Każdy gracz musi przynieść na turniej jedną talię Jasnej Strony oraz jedną talię Ciemnej Strony.

Każda talia musi zawierać jedną kartę stronnictwa oraz co najmniej dziesięć zestawów celów.

Nie ma maksymalnego limitu wielkości talii, jednak gracz powinien być w stanie potasować swoją talię samodzielnie.

PRZED MECZEM

Przed rozpoczęciem meczu gracze w losowy sposób muszą ustalić, który z nich dokona wyboru stron podczas pierwszej rozgrywki. W celu ustalenia wybierającego można rzucić monetą, kością lub dokonać wyboru w inny sposób, postępując zgodnie z czynnościami przygotowawczymi opisanymi dokładnie na stronie 10 instrukcji do zestawu podstawowego. Po zakończeniu pierwszej rozgrywki gracze zamieniają się stronami na czas drugiej rozgrywki wchodzącej w skład meczu.

MULLIGAN

Po dobraniu kart podczas przygotowania do gry gracz ma możliwość ogłoszenia mulligana. Kiedy to robi, wtasowuje sześć dobranych kart z powrotem do talii dowództwa i losuje nową startową rękę, składającą się z sześciu kart. Gracz musi zatrzymać tę drugą rękę.

SPRAWDZANIE TALII

Po zakończeniu meczu i wprowadzenia wyników na arkusz wyników gracz może zażądać sprawdzenia talii jego przeciwnika w celu upewnienia się, że wszystkie karty wchodzące w skład talii dowództwa odpowiadają kartom celów wykorzystywanym w talii celów.

Jeśli zostanie znaleziona niedozwolona karta, należy ją usunąć z talii, anulować wyniki meczu, dać ostrzeżenie lub ukarać za niesportowe zachowanie. Jeśli talii nie można uczynić legalną turniejowo poprzez usunięcie niedozwolonych kart, gracz musi zrezygnować z udziału w kolejnych meczach wchodzących w skład turnieju.

KODEKS POSTĘPOWANIA

Biorąc udział w rozgrywkach turniejowych w grę karcianą *Star Wars*, gracze potwierdzają że zrobią wszystko, by okazać szacunek swoim przeciwnikom, organizatorom, poprzez obserwację i przestrzeganie zasad rozgrywki. Gracze będą mierzyć się z innymi, aby wspólnie przeżywać satysfakcjonujące rozgrywki. Gracze powinni mieć świadomość, że możliwość uczestniczenia jest przywilejem, a nie prawem, a łamanie niniejszego kodeksu postępowania może skutkować ograniczeniem lub całkowitym odebraniem tego przywileju.

WŁADZA ORGANIZATORA TURNIEJU

Niniejszy kodeks postępowania został pomyślany jako przewodnik dla graczy i OT, na potrzeby oceny etycznej zachowań i zasad sportowego współzawodnictwa. Nie jest jednak w stanie i nie objaśnia on każdej możliwej sytuacji, która może wystąpić.

Jeśli OT uważa że gracz zachował się w sposób uznawany za nieetyczny poprzez łamanie zasad spisane w niniejszym dokumencie lub zasady sportowego współzawodnictwa, może i powinien, wedle własnego uznania, podjąć kroki aby upewnić się, że podczas turnieju będą przestrzegane zasady fair play. Wśród kroków, które może podjąć OT znajdują się (ale nie wyłącznie):

- ostrzeżenia
- kary
- wyłączenie gracza z gry/meczu (skutkujące jego przegraną w danej grze/meczu)
- dyskwalifikacje

OSZUKIWANIE

Mianem oszukiwania określa się wszelkie zachowania niezgodne z zasadami gry i danego turnieju, wykorzystywane do osiągnięcia nieuczciwej przewagi nad jednym lub większą ilością graczy.

Podczas turniejów próby oszustwa nie będą tolerowane. Jeśli sędzie **podejrze** oszustwo, może dać graczowi lub kilku graczom ostrzeżenie. Wówczas do końca turnieju są oni mobilizowani do dalszej gry w sposób nie pozostawiający wątpliwości co do przestrzegania zasad.

Jeśli sędzia uważa, że **zaobserwował** lub **potwierdził** oszustwo, może skorzystać z prawa do ukarania graczy poprzez wyłączenie z gry lub meczu, utratę punktów turniejowych lub dyskwalifikację, zależnie od przewinienia. W przypadku powtarzających się przypadków oszukiwania, możliwe jest czasowe ograniczenie lub całkowite wyłączenie danego gracza z rozgrywek turniejowych.

Wśród metod oszukiwania znajdują się (ale nie wyłącznie): Niedozwolone manipulowanie i fizyczny wpływ na elementy gry, zmywy, wprowadzanie w błąd oraz niesportowe zachowanie. Każda z tych metod została szczegółowo omówiona poniżej.

NIEDOZWOLONE MANIPULOWANIE ELEMENTAMI GRY

Ta metoda oszukiwania odnosi się do wszelkich działań związanych z manipulowaniem elementami w niejawnym sposób, aby uzyskać przewagę w turnieju. Przykładowe działania to (ale nie wyłącznie): dobieranie nadmiarowych kart, przenoszenie znaczników obrażeń lub skupienia na lub z kart w sposób niedozwolony, wykorzystywanie nieuporządkowanego obszaru gry aby zdezorientować lub wprowadzić w błąd przeciwnika, wydzielanie lub ukrywanie kart aby użyć je w określonych momentach („asy w rękawie”), ukrywanie karty przed wzrokiem przeciwnika, układanie talii lub rozdawanie/dobieranie ze spodu talii.

FIZYCZNY WPŁYW NA ELEMENTY GRY

Ta metoda odnosi się do wszelkich prób oszustwa poprzez fizyczne zmiany elementów gry należących do oszukującego lub jego przeciwnika, oraz wpływanie na obszar gry w niedozwolony sposób, w celu uzyskania przewagi w turnieju. Przykładowe działania to (ale nie wyłącznie): granie znaczonymi kartami, granie niedozwoloną talią, usuwanie lub wymienianie kart w talii pomiędzy poszczególnymi rundami turnieju, korzystanie z lustrzanych powierzchni aby uzyskać niedozwolone informacje o kartach na ręce lub w talii przeciwnika, ujawnianie kart, które powinny pozostać zakryte lub korzystanie z urządzeń elektronicznych do wykonywania obliczeń, notowanie przebiegu gry lub decyzji podjętych przez graczy.

ZMOWY

Określenie **zmowy** odnosi się do sytuacji, w której dwóch lub więcej graczy współdziała aby realizować wspólną, ukrytą lub wcześniej ustaloną strategię na mecz lub turniej, z zamiarem osiągnięcia korzyści w turnieju dla jednego lub więcej z oszukujących graczy. Przykładowe działania to (ale nie wyłącznie):

Ułatwianie gry odnosi się do zachowań, w których jeden z partnerów wykonuje akcje w sytuacji, która normalnie mu tego nie nakazuje, lub nie wykonuje akcji w momencie kiedy normalnie musiałby ją wykonać, w celu pomocy drugiemu partnerowi.

Podkładanie się odnosi się do celowego przegrania gry z partnerem, lub pozwolenia partnerowi na podniesienie rangi lub zwiększenie wyniku przed zakończeniem gry.

Dzielenie informacji odnosi się do sytuacji, w której gracze podczas rozgrywki komunikują się w celu wymiany niedozwolonych informacji, w celu uzyskania przewagi w grze. Może się odnosić do przekazywania informacji za pomocą gestów, kodów lub sygnałów wymienianych z partnerem przy stoliku, lub otrzymywania informacji od partnera obserwującego grę.

Przekupstwo lub przymus odnosi się do wszelkich prób wykorzystania przez gracza zewnętrznych gróźb oraz obietnic wynagrodzenia lub zachęty w celu wpłynięcia na wynik gry lub turnieju.

Gnębienie odnosi się do sytuacji, w której partnerzy współdziałają przeciwko jednemu graczowi w celu pogorszenia wyniku tego gracza i/lub odbioru przez niego turnieju.

Współdziałanie odnosi się do sytuacji, w której grupa graczy przystępuje do turnieju z zamiarem wpływania na grę aby uzyskać przewagę nad graczami grającymi indywidualnie. Przykładem może być domniemana zgoda na nie rywalizowanie w pełni przeciwko sobie lub pozwalanie określonym członkom grupy (np. najlepszym graczom w grupie lub graczom o najwyższej pozycji w turnieju) na awansowanie w turnieju za każdym razem kiedy inni członkowie grupy grają przeciwko nim.

WPROWADZANIE W BŁĄD

Wprowadzanie w błąd odnosi się do wszelkich prób uzyskania przewagi w turnieju poprzez obłudne i nieuczeste zachowania. Przykładem takich zachowań może być granie na czas, „zapominanie” o rozpatrzeniu obowiązkowych efektów gry, działanie poza swoją turą, przyspieszanie gry nie dając przeciwnikowi czasu na reakcję, celowe błędne podawanie jawnych informacji (np. liczby symboli jakie posiada jednostka), celowe wprowadzanie w błąd co do interpretacji karty lub zasady mniej doświadczonego gracza, podawanie nieprawdziwych informacji (takich jak liczba kart na ręce czy pozostały próg obrażeń jednostki lub celu), lub wprowadzanie sędziego w błąd co do wyniku gry.

Uwaga! Obaj gracze zobowiązani są do śledzenia wszelkich zasad i dbania o prawidłowy przebieg rozgrywki. Dotyczy to przekręcania tarczy Gwiazdy Śmierci, rozpatrywanie wszystkich **wymuszonych reakcji i wymuszonych zakłóceń** oraz efektów pasywnych, umieszczanie właściwej ilości znaczników na kartach etc.

Jeśli przebieg rozgrywki jest zagrożony przez błąd obu graczy, w pierwszej kolejności powinni oni dojść pomiędzy sobą do porozumienia, jak najlepiej rozwiązać zaistniałą sytuację i kontynuować rozgrywkę.

Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia, mogą poprosić sędziego aby rozwiązał kwestię sporną. Sędzia powinien dać obu graczom ostrzeżenie, aby uniknąć dalszych zakłóceń przebiegu rozgrywki. Następnie może on zdecydować czy uwzględnić powstały błąd w rozgrywce, ogłosić rozwiązanie kwestii spornej lub kontynuowanie rozgrywki, zależnie od zaistniałej sytuacji. Jeżeli sędzia uzna, że ze względu na błąd niemożliwe jest rozstrzygnięcie sytuacji i kontynuowanie rozgrywki, może wyłączyć obu graczy z gry (co skutkuje przyznaniem im przegranej za tą grę).

NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Niesportowe zachowanie odnosi się do sytuacji, w której uczestnik turnieju wykazuje brak szacunku do przeciwników oraz sędziów. Przykładami takiego zachowania może być używanie wrogiego lub obraźliwego słownictwa, fizyczne zastraszanie itp.

PRZEBIEG TURNIEJU

Turnieje gry *Star Wars: Gra karciana* składają się z 70 minutowych rund. OT może skrócić ten czas do 60 minut lub wydłużyć do 80 minut, jeśli jego zdaniem zajdzie taka potrzeba. Jeśli to uczyni, gracze muszą być o tym poinformowani przed rozpoczęciem turnieju. W każdej rundzie turnieju gracze walczą ze sobą w serii dwóch rozgrywek. Podczas pierwszej partii jeden gracz gra Jasną, a drugi Ciemną Stroną. W drugiej partii gracze zamieniają się stronami i grają taliami stron, których nie używali podczas pierwszej rozgrywki.

Gracze otrzymują punkty turniejowe odpowiednio do swoich wyników. Po zakończeniu ustalonej wcześniej liczby rund (uzależnionej od liczby graczy oraz ograniczeniami czasowymi turnieju), gracz z najlepszym wynikiem zostaje zwycięzcą (jeśli nie ustalono, że turniej odbywa się systemem pucharowym). W przypadku większych turniejów, na drodze rund eliminacyjnych zostaną wyłonieni gracze, którzy wezmą udział w rundach finałowych. W przypadku takiego turnieju, gracze z najlepszymi wynikami (na ogół 4, 8 lub 16) wezmą udział w rundach finałowych, które będą miały na celu wyłonienie zwycięzcy.

PAROWANIE GRACZY

Podczas turnieju stosuje się paringi zgodne ze standardowym systemem szwajcarskim. W pierwszej rundzie dozwolone jest losowe parowanie graczy. Jeśli OT ma tylko taką możliwość, powinien podczas pierwszej rundy unikać parowania ze sobą członków rodziny lub graczy, którzy wspólnie przyjechali na turniej. W przypadku późniejszych paringów graczy należy łączyć w pary w ramach tej samej grupy punktowej, zgodnie z systemem szwajcarskim.

Podczas parowania graczy należy zawsze podzielić na grupy zgodnie z wynikiem, a następnie numerem startowym. Następnie należy grupę podzielić na pół, parując ze sobą graczy z górnej połowy z graczami z dolnej połowy grupy.

Dzięki temu dwóch najlepszych graczy nie spotka się ze sobą wcześniej niż w ostatniej rundzie.

Przykład drugiej rundy: Jeśli w grupie z wynikiem 3 znajduje się ośmiu graczy, należy ich podzielić zgodnie z numerami startowymi, a następnie rozdzielić na dwie grupy: 1-4 oraz 5-8. Graczy należy sparować w następujący sposób: 1-5, 2-6, 3-7, 4-8. Jeśli w grupie 3 znajduje się 7 graczy, należy ich podzielić zgodnie z numerami na dwie grupy: 1-3 oraz 4-6. Gracz 7 rozegra mecz przeciwko graczowi o najwyższym wyniku z kolejnej, niższej grupy.

PODLICZANIE PUNKTÓW

Gracze otrzymują punkty turniejowe odpowiednio do wyniku każdej z dwóch partii rozgrywanych w ramach meczu:

Zwycięstwo = 3 punkty

Remis = 1 punkty

Przegrana = 0 punktów

Jeśli gracz spełni warunek zwycięstwa swojej talii zanim zostanie osiągnięty limit czasu, wówczas uzyskuje zwycięstwo, a jego przeciwnik przegraną. Jeśli żaden z graczy nie osiągnie zwycięstwa w określonym limicie czasu, rozgrywka kończy się remisem. Gracze otrzymują punkty turniejowe za każdą z dwóch rozgrywek wchodzących w skład meczu.

***Przykład:** W pierwszym meczu turnieju Tomek wygrał dwie gry przeciwko swojemu przeciwnikowi, Marcinowi. Tomek otrzymuje 3 punkty za każdą grę a Marcin 0 punktów. Mecz kończy się wynikiem 6 punktów dla Tomka i 0 punktów dla Marcina.*

W drugim meczu Tomek gra przeciwko Jankowi. Tomek wygrywa pierwszą grę, ale w drugiej przekroczony został limit czasu, więc gra kończy się remisem. Tomek otrzymuje więc 3 punkty za wygraną grę oraz 1 za remis, a Janek 0 punktów za przegraną i 1 za remis. Ten mecz kończy się wynikiem 4 punktów dla Tomka i tylko 1 punktem dla Janka.

W trzecim meczu, Tomek i jego przeciwnik Grzegorz wygrali po jednej grze. Dlatego każdy z nich otrzymuje 3 punkty za wygraną i 0 punktów za przegraną grę.

LIMIT CZASU

Limit czasu obowiązujący w każdej rundzie (wynoszący pomiędzy 60, a 80 minut) jest ogłaszany przez OT na początku turnieju.

Od graczy oczekuje się, że zrobią co w ich mocy, aby zakończyć obie rozgrywki w wyznaczonym czasie. Pierwsza partia jest rozgrywana do końca, a pozostały czas rundy jest czasem przeznaczonym na rozegranie drugiej partii. Jeśli zostanie osiągnięty limit czasu, rozgrywka jest kontynuowana (od momentu, w którym został ogłoszony koniec czasu) do chwili zakończenia tury grającego Jasną Stroną. Ma to na celu zapewnienie każdemu z graczy identycznej liczby rund w każdej rozgrywce. Jeśli do tego momentu żaden z graczy nie osiągnie zwycięstwa, rozgrywka kończy się remisem, a każdy gracz zdobywa 1 punkt turniejowy.

Celowe wstrzymywanie lub opóźnianie gry jest uznawane za niesportowe zachowanie i może zostać ukarane ostrzeżeniem lub inną karą, zgodnie z tym co opisano powyżej.

PODDAWANIE SIĘ

Gracz może poddać grę na początku dowolnej ze swoich tur, jeśli uważa że nie ma szans na zwycięstwo i chce szybciej rozpocząć drugą grę. Poddawanie gry nie jest korzystne dla gracza, chyba że chce mieć pewność, że wystarczy mu czasu na ukończenie drugiej gry w meczu.

Druga gra musi zostać rozegrana do końca.

WAGA ZWYCIĘSTW

Jeśli potrzebne jest rozstrzygnięcie remisu pomiędzy dwoma graczami o identycznym stosunku wygranych i przegranych (co może być potrzebne podczas finałowego rozstawienia), awansowany zostaje gracz, który pokonał każdego z pozostałych remisujących z nim przeciwników. Jeśli żaden z graczy nie pokonał wszystkich remisujących rywali, należy ustalić wagę jego zwycięstw. Ustala się to poprzez zliczenie i porównanie punktów turniejowych każdego z remisujących rywali gracza. Gracz, który posiada najwięcej punktów za rozstrzygnięte remisy (warunkowych) wygrywa remis i zostaje awansowany. Jeśli waga zwycięstw dwóch lub więcej graczy jest taka sama, należy podliczyć i porównać wagę zwycięstw każdego z rywali remisujących graczy (innymi słowy – wagę zwycięstw każdego przeciwnika).

RUNDY FINAŁOWE

Większość turniejów nie wymaga rozgrywania rund finałowych do wyłonienia zwycięzcy, ale jest ekscytujący sposób na zakończenie turnieju. W przeciwieństwie do rund eliminacyjnych, rundy finałowe odbywają się zgodnie z poniższymi zasadami:

- - 35 minutowe rundy (OT może przed rozpoczęciem rund finałowych)
- - zmienić ten czas o +/- 5 minut według własnego uznania).
- - podwójna eliminacji
- - rundy składające się z pojedynczej gry

PODWÓJNA ELIMINACJA

Gracze z największą ilością punktów turniejowych (zwykle top 8 lub top 16) otrzymają pozycję zależną od ilości punktów i będą parowani w celu wyłonienia zwycięzcy turnieju. Liczba graczy dopuszczonych do rund finałowych musi być ogłoszona przed rozpoczęciem turnieju. Wynik rund eliminacyjnych determinuje jego pozycję podczas rund finałowych: gracz który zdobył najwięcej punktów turniejowych w rundach eliminacyjnych jest będzie grał przeciwko graczowi, który zakwalifikował się do rund finałowych z najmniejszą ilością punktów. Drugi z kolei gracz z największą ilością punktów, z przedostatnim graczem zakwalifikowanym do rund finałowych itd. Remisy rozstrzyga się zgodnie z opisem zawartym w sekcji „Waga zwycięstw” powyżej.

Tabela podwójnej eliminacji jest podzielona na tabele górną i dolną. Kiedy gracz zwycięża w górnej tabeli, awansuje w niej dalej, a przegrany spada na określone miejsce w dolnej tabeli. Kiedy gracz przegrywa drugą grę podczas podwójnej eliminacji, zostaje wyeliminowany. Tabela podwójnej eliminacji znajduje się na końcu tego dokumentu.

WYBÓR TALII

Podczas pierwszej rundy rozgrywek finałowych, gracz o wyższej pozycji wybiera, którą stronę będzie grał (jasną czy ciemną).

W kolejnych rundach każdy gracz gra talią, którą rozegrał mniej partii.

Jeśli obaj gracze rozegrali mniej partii tą samą stroną, należy obliczyć, który gracz ma większą różnicę pomiędzy liczbą gier każdą ze stron - wówczas ten gracz gra talią, którą rozegrał mniej partii. Jeśli obaj gracze mają taką samą różnicę, gracz o wyższej pozycji decyduje, którą stronę będzie grał.

KONIEC CZASU PODCZAS RUNDY

Kiedy OT ogłasza koniec rundy, gracze kontynuują rozgrywkę, aż zakończy się tura grającego jasną stroną, tak aby każdy z graczy rozegrał podczas meczu taką samą liczbę tur.

Jeśli gra nie zakończy się w tym czasie, zwycięzcę określa się używając punktacji rozstrzygającej remisy, opisanej poniżej.

Gracz jasnej strony otrzymuje 4 punkty za każdy cel w swoim stosie zwycięstwa oraz 0,1 punktu za każde obrażenie na celach ciemnej strony.

Gracz ciemnej strony otrzymuje 0 punktów jeśli tarcza Gwiazdy Śmierci znajduje się na pozycji 0-3, 4 punkty jeśli znajduje się na pozycji 4-7 i 8 punktów na pozycji 8-11. Gracz ciemnej strony otrzymuje również 0,1 punktu za każde obrażenie na celach jasnej strony.

Gracz, po którego stronie znajduje się równowaga Mocy, otrzymuje 0,25 punktu.

Przykład: Tomek i Krzysiek rozgrywają mecz rundy finałowej, podczas którego przekroczyli limit czasu. Żaden z nich nie osiągnął zwycięstwa w wyznaczonym czasie, więc używają punktacji rozstrzygającej remisy aby określić zwycięzcę. Tomek grał jasną stroną i ma w swoim stosie zwycięstwa 2 cele (8 punktów), a na celach Krzyśka znajduje się w sumie 7 obrażeń (0,7 punktu), więc jego wynik to 8,7 punktów. Krzysiek grał ciemną stroną i jego tarcza Gwiazdy Śmierci wskazuje 10 (8 punktów), a na celach Tomka znajdują się w sumie 4 obrażenia (0,4 punktu). Dodatkowo, równowaga Mocy jest po stronie Krzyśka (0,25 punktu). Tomek wygrywa, ponieważ zdobył 8,7 punktu, a Krzysiek tylko 8,65.

MECZ FINAŁOWY

Wszystkie gry pomiędzy finalistami nie mają limitu czasu.

Jeden gracz, z górnej tabeli, wchodzi do meczu finałowego bez przegranych. Drugi, z dolnej tabeli wchodzi do finału z jedną przegraną. Jeśli niepokonany gracz wygra pierwszą grę, jego przeciwnik będzie miał na koncie dwie przegrane, co skutkuje jego eliminacją. Jeśli niepokonany gracz przegra pierwszą grę, obaj gracze mają po jednej przegranej. Wówczas zamieniają się stronami i rozgrywają kolejną grę w celu wyłonienia zwycięzcy.

TURNIEJE 2 NA 2

2 na 2 to alternatywny format rozgrywek turniejowych w grę karcianą *Star Wars*. W wariantcie 2 na 2 obowiązują wszystkie zasady opisane w sekcji „Rozgrywka drużynowa 2 na 2” i „Ogólne zasady wieloosobowe” w instrukcji rozszerzenia *Równowaga Mocy*.

UDZIAŁ I ZAPISY

Gracze rejestrują się i biorą udział w turniejach jako dwuosobowe drużyny. Gracze wybierają swoich partnerów przed rozpoczęciem turnieju i tworzą talie zgodnie z „Limitami składania talii drużyny” znajdującymi się na stronie 6 instrukcji rozszerzenia *Równowaga Mocy*. Podczas turnieju gracze korzystają z pary talii jasnej i pary talii ciemnej strony. Spisy wszystkich czterech talii muszą zostać przedstawione przed turniejem, tak aby było jasne, który gracz będzie grał konkretnymi taliami ciemnej i jasnej strony. Gracze powinni również zawsze w spisie talii imię i nazwisko partnera z drużyny.

STRUKTURA TURNIEJU

Podczas turnieju w trakcie ustalonej wcześniej liczby rund drużyny paruje się korzystając z systemu szwajcarskiego. Liczba rund jest ogłaszana przez OT przed rozpoczęciem turnieju. Po zakończeniu określonej liczby rund, drużyna, która zebrała najwięcej punktów zwycięża. W turniejach formatu 2 na 2 nie rozgrywa się rund finałowych. Jeśli dwie drużyny remisują po zakończeniu ostatniej rundy, rozgrywają między sobą finałowy mecz, który wyłoni zwycięzców.

ZAJMOWANIE MIEJSC

Gracze zajmują miejsca obok swoich partnerów, po przeciwnej stronie stołu od przeciwników. Po ustaleniu w sposób losowy, która drużyna będzie jako pierwsza grać ciemną stroną, gracze ciemnej strony zajmują swoje miejsca, tak aby pierwszy gracz miał po swojej prawej stronie drugiego gracza. Następnie gracze jasnej strony siadają naprzeciwko drużyny przeciwnej, w sposób przedstawiony na stronie 2 instrukcji rozszerzenia *Równowaga Mocy*.

PODLICZANIE PUNKTÓW

W każdym meczu podlicza się punkty zgodnie z zasadami punktowania i rozstrzygania remisów podczas rozgrywek w grę karcianą *Star Wars*, opisanych na stronie 4 tego dokumentu. Punkty turniejowe są przyznawane drużynom, a nie poszczególnym graczom.

LIMIT CZASU

Limit czasu na rundę (pomiędzy 80 a 100 minut) jest ogłaszany przez OT przed rozpoczęciem turnieju.

Od drużyn oczekuje się podjęcia starań w celu ukończenia obu gier mieszcząc się w limicie czasu rundy. Pierwszą grę rozgrywa się do jej zakończenia, a pozostały czas rundy przeznaczony jest na drugą grę. Jeśli przekroczony zostanie limit czasu, należy kontynuować rozgrywkę (niezależnie od momentu kiedy czas się skończył) do momentu zakończenia tury przez drużynę jasnej strony. Dzięki temu obie drużyny rozegrają jednakową liczbę tur w danej grze. Jeśli żadna z drużyn nie wygrała tej gry po ogłoszeniu końca czasu, gra kończy się remisem i każda z drużyn otrzymuje 2 punkty zwycięstwa.

Celowe spowalnianie rozgrywki lub wykorzystywanie limitu czasowego uznaje się za niesportowe zachowanie i może ono skutkować ostrzeżeniem, karą lub dyskwalifikacją.

POZIOMY ROZGRYWEK TURNIEJOWYCH

Rozgrywki turniejowe zostały podzielone na trzy poziomy. Każdy poziom ma spełnić określone oczekiwania graczy, sędziów i organizatorów turniejów w grę karcianą *Star Wars*. Dodatkowo, poziom rywalizacyjny i mistrzowski gwarantują, że niezależnie od tego gdzie odbywa się turniej, podlegać on będzie tym samym zasadom co inne turnieje tego rodzaju na całym świecie.

POZIOM TOWARZYSKI

Główny nacisk w turniejach towarzyskich kładzie się na zabawę i przyjemną atmosferę. Turnieje tego typu pomagają budować lokalne społeczności graczy. Nowi gracze mogą dzięki nim cieszyć się swoją ulubioną grą, nie musząc martwić się tym, że nie znają każdej najdrobniejszej zasady. W tym poziomie mogą zwierzać się lokalne ligi, cotygodniowe turnieje oraz warianty rozgrywki w grę karcianą *Star Wars*.

POZIOM RYWALIZACYJNY

Turnieje na poziomie rywalizacyjnym wymagają od graczy ogólnej wiedzy na temat zasad gry. Bardziej doświadczeni gracze będą uczestniczyć w tych turniejach aby zdobywać nagrody, jednak gracze nie powinni być karani za niezrozumienie bardziej szczegółowych zasad gry karcianej *Star Wars*. Gracze mogą oczekiwać, że wszystkie turnieje tego typu będą prowadzone w podobny sposób. W tym poziomie zawierają się Mistrzostwa Sklepów, oraz jednorazowe wydarzenia.

POZIOM MISTRZOWSKI

Turnieje mistrzowskie są najwyższym poziomem rywalizacji pośród rozgrywek turniejowych skierowanym do graczy, sędziów i organizatorów turniejów reprezentujących najwyższy poziom. Od graczy wymaga się dobrej znajomości zasad oraz zapisów najnowszych wersji FAQ i zasad turniejowych. Wszystkie zasady będą ściśle przestrzegane i egzekwowane. Mistrzostwa Regionalne, Mistrzostwa krajowe oraz Mistrzostwa Świata to turnieje mistrzowskie.

DOZWOLONE KARTY

Podczas turniejów są dozwolone są wszystkie karty wchodzące w skład zestawów, które miały swoją światową premierę. Uczestnicy turniejów odbywających się poza terytorium Rzeczypospolitej Polskiej powinni sprawdzić u OT, które karty są dozwolone na turnieju.

Na niektórych turniejach mogą obowiązywać ograniczenia dopuszczonych zestawów. Gracze mogą uzyskać informacje na temat dopuszczonych kart u OT.



STAR WARS™

IN



92



© & TM Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG and the LCG logo are © of Fantasy Flight Publishing, Inc.

PODWÓJNA ELIMINACJA DLA 16 GRACZY

TABELA ZWYCIĘZCÓW

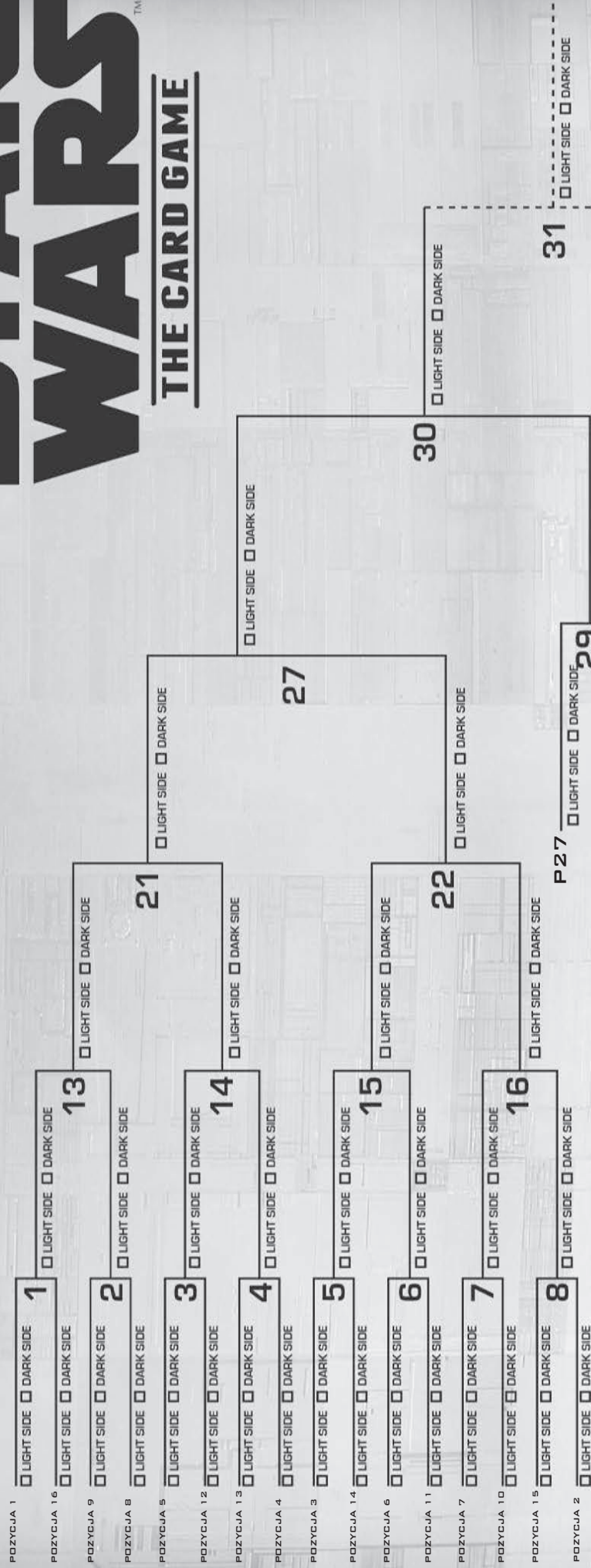


TABELA PRZEGRANYCH

