

STAR WARS™

ARMADA™



ZASADY TURNIEJOWE

PODSUMOWANIE ZMIAN

WERSJA 1.2.1 / AKTUALIZACJA 10/01/2017

- Role uczestników turnieju, Strony 2-3
- Listy flot, Strona 4
- Żetony, Strona 5
- Przygotowanie gry, Strona 5-6
- Założenia turniejowe, Strony 7-8
- Odcięcie eliminacyjne, Strona 7

Wszelkie zmiany i dodatki w stosunku do poprzedniej wersji tego dokumentu zostały zaznaczone na **czerwono**.

System zorganizowanych rozgrywek w grę figurkową **Star Wars™: Armada**, wspieranych przez Fantasy Flight Games i ich międzynarodowych partnerów będzie odbywał się w oparciu o zasady przedstawione w niniejszym dokumencie.

WPROWADZENIE

Turniej to rywalizacja pomiędzy graczami w **Star Wars: Armada**. Po rozpoczęciu turnieju są oni w zorganizowany sposób dobierani w pary, w których będą rozgrywać mecze. Po kilku rozgrywkach przeciwko różnym przeciwnikom gracze są szeregowani w zależności od swoich wyników. Większość turniejów kończy się przyznaniem nagród najlepszym graczom.

Turnieje rozgrywa się z wykorzystaniem zasad dostępnych w Kompletnych Zasadach Gry **Star Wars: Armada** oraz FAQ, które są dostępne do pobrania w dowolnym momencie z podstrony gry (<http://galakta.pl/star-wars-armada/>). Dodatkowe zasady dotyczące rozgrywek turniejowych zostały szczegółowo opisane w tym dokumencie.

Niniejszy dokument wyjaśnia istotne założenia związane z turniejami i zawiera objaśnienia dla turniejów w formacie standardowym, **w którym wykorzystywane są zasady tworzenia flot o wartości maksymalnie 400 punktów.**

SPIS TREŚCI

I. Role uczestników turnieju

1. Główny organizator
2. Koordynator
3. Sędzia
4. Gracz
5. Obserwator
6. Uczestnictwo organizatorów
7. Zachowanie
 - a. Niesportowe zachowania

II. Materiały turniejowe

1. Materiały organizatora
 - a. Maty
2. Materiały graczy
 - a. Tworzenie flot
 - b. **Listy flot**
 - c. Współdzielenie elementów
 - d. Modyfikacje elementów
 - e. Zgubione i uszkodzone elementy
 - f. **Żetony**
 - g. **Dozwolone produkty**

III. Rozgrywki turniejowe

1. Przygotowanie turnieju
1. Przygotowanie rozgrywki
2. Karty uszkodzeń
3. Zniszczone statki
 - a. Odrzucone karty
4. Mierzenie
5. Odliczanie rund gry
6. Margines błędu
7. Przegapione okazje
8. Notatki i dodatkowe materiały

IV. Założenia turniejowe

1. Czas rundy turniejowej
2. Ustalanie par
 - a. Rundy w systemie szwajcarskim
 - b. **Odcięcie eliminacyjne**
 - c. Rundy pucharowe
3. Koniec rundy
 - a. Obliczanie wyniku gracza
4. **Margines zwycięstwa**
5. **Punkty turniejowe**
 - a. Rozstrzygnięcie remisów

V. Struktura turnieju

1. Podstawowa
2. Zaawansowana
3. Niestandardowa

VI. Poziomy rozgrywek turniejowych

1. Towarzyski
2. Formalny
3. Mistrzowski

ROLE UCZESTNIKÓW TURNIEJU

Każda osoba obecna na turnieju jest uczestnikiem. Uczestnicy wypełniają określone role, uzależnione od ich obowiązków na turnieju. Od wszystkich uczestników wymaga się zachowania z szacunkiem wobec siebie nawzajem. Należy zapoznać się z dokumentem „Podstawowe zasady turniejowe”, gdzie szczegółowo opisano role uczestników. Spośród uczestników wyróżnia się następujące role organizatorów: główny organizator, sędzia i koordynator. Pozostali uczestnicy to gracze i obserwatorzy.

GŁÓWNY ORGANIZATOR

Wydarzenie musi mieć dokładnie jednego organizatora. Organizator jest odpowiedzialny za przebieg całego wydarzenia, w tym jego planowanie i przeprowadzenie. Jeśli główny organizator nie wyznaczy koordynatora wydarzenia, musi sam wypełniać jego obowiązki.

KOORDYNATOR

Wydarzenie może mieć dowolną liczbę koordynatorów (w tym żadnego). Koordynator jest ekspertem **w kwestii zasad gry oraz ostateczną instancją w kwestii ich stosowania na turnieju**. Koordynator decyduje również, czy miało miejsce niesportowe zachowanie oraz proponuje rozwiązanie takiej sytuacji, zgłaszając wszelkie sugestie dyskwalifikacji głównemu organizatorowi. Kiedy koordynator nie wykonuje aktywnie swoich obowiązków, staje się obserwatorem i powinien wyraźnie zakomunikować tę zmianę statusu.

SĘDZIA

Wydarzenie może mieć dowolną liczbę sędziów (w tym żadnego). Sędzia jest dobrze zorientowany w zasadach gry i zasadach turniejowych. Do obowiązków sędziego należy pomoc graczom w rozstrzygnięciu dyskusji oraz **udzielanie odpowiedzi** na pytania odnośnie zasad gry. **Kiedy sędzia nie wykonuje aktywnie swoich obowiązków, staje się obserwatorem i powinien wyraźnie zakomunikować tę zmianę statusu**. Gracze mają możliwość rozwiązać konfliktową sytuację między sobą, ale każdy z nich może również poprosić sędziego o przytoczenie konkretnych zasad. Jeśli któryś z graczy o to poprosi, koordynator może sprawdzić decyzję sędziego i wydać ostateczny werdykt.

GRACZ

Gracz to osoba uczestnicząca w rozgrywkach w grę **Star Wars: Armada** podczas danego wydarzenia. Gracz musi posiadać wszystkie elementy niezbędne do rozgrywki w grę **Star Wars: Armada**. **Kiedy gracz aktywnie nie uczestniczy w rozgrywce, jest obserwatorem**.

OBSERWATOR

Obserwator to każda osoba na turnieju, która nie spełnia aktywnie żadnej innej roli. Obserwatorzy nie mogą przeszkadzać w trwających rozgrywkach ani zapewniać żadnej pomocy graczom podczas ich rozgrywek. **Jeśli obserwator uzna, że zauważył naruszenie zasad w obserwowanej grze (inne niż przegapione okazje), może zgłosić taki fakt organizatorowi**

UCZESTNICTWO ORGANIZATORÓW

Organizator może uczestniczyć **jako gracz** w turnieju na poziomie towarzyskim, za który jest odpowiedzialny, wyłącznie jeśli obecny jest na nim obecny inny organizator. Drugi organizator musi zostać ogłoszony na początku turnieju i odpowiada za rozstrzyganie kwestii spornych w rozgrywkach, w których bierze udział pierwszy organizator. Jeśli dwaj organizatorzy grają przeciwko sobie, za rozstrzyganie kwestii spornych w takiej grze odpowiedzialny jest koordynator.

Podczas turniejów na poziomie formalnym i mistrzowskim organizatorzy nie mogą uczestniczyć w nich **jako gracze**. Od organizatorów turniejów na poziomie formalnym i mistrzowskim oczekuje się pełnego skupienia uwagi na prowadzonym wydarzeniu.

ZACHOWANIE

Od wszystkich uczestników turnieju oczekuje się odpowiedniego zachowania i poszanowania innych uczestników. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia w dyskusji podczas rywalizacji, powinni wezwać sędziego, aby rozsądził spór i/lub zapewnił wszelkie niezbędne objaśnienia zasad. Wszelkie interpretacje kart należą podczas turnieju do koordynatora, którego głos ma pierwszeństwo przed FAQ, jeśli wystąpił błąd lub pomyłka.

NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Od graczy oczekuje się dojrzałego i kulturalnego zachowania, rozgrywki zgodnie z zasadami oraz nienadużywania ich. Zakazana jest celowa gra na czas, używanie nadmiernej siły przy umieszczaniu elementów gry, nieodpowiednie zachowanie, traktowanie przeciwnika bez należytego mu szacunku i godności, oszukiwanie etc. Wspólne uzgodnienia pomiędzy graczami w celu manipulacji wynikami są surowo zakazane.

Organizator, jeżeli uzna to za konieczne, może usunąć graczy z turnieju za **niesportowe** zachowanie.

MATERIAŁY TURNIEJOWE

Do przeprowadzenia turnieju niezbędne są określone materiały i elementy gry. Za ich zapewnienie odpowiadają zarówno główny organizator jak i gracze.

MATERIAŁY ORGANIZATORA

Poza zapewnieniem lokalizacji, w której odbędzie się turniej, główny organizator odpowiada także za zapewnienie stolików, na których można wyznaczyć obszar gry o wymiarach 90x180 cm, dla każdej **rozgrywki dwóch graczy**, jak również krzesła. Główny organizator może oznaczyć obszar gry za pomocą taśmy lub innej prostej metody, jednak sugerowane jest wykorzystanie mat do gry lub innego materiału, który zapewni tarcie i zapobiegnie przesuwaniu się statków.

Główny organizator powinien zapewnić numerację stolików lub inną metodę, która pozwoli graczom łatwo znajdować swoje miejsca na początku każdej rundy turnieju. Do obowiązków organizatora należy zapewnienie pustych list flot oraz długopisów, jeśli są one wymagane dla danego wydarzenia. Organizator musi także posiadać wszystkie potrzebne dokumenty z zasadami gry, do użytku podczas trwania turnieju, w tym Kompletne zasady gry **Star Wars: Armada** z zestawu podstawowego, FAQ i zasady turniejowe (niniejszy dokument) dla gry **Star Wars: Armada**, schemat wydarzenia (odpowiedni dla wydarzenia), i inne niezbędne dla danego wydarzenia dokumenty. Większość z nich można znaleźć na podstronie gry (<http://galakta.pl/star-wars-armada/>).

MATY

W przypadku wydarzeń, w ramach których gracze korzystają z własnych mat do gry (**w tym oficjalnych mat rozdawanych w ramach nagród na niektórych turniejach**), dozwolone jest korzystanie wyłącznie z oficjalnych mat do gry **X-Wing™ Playmats** produkcji FFG. Gwarantuje to jednakowe doświadczenia dla wszystkich graczy i uniemożliwia zdobycie przewagi, jaką gracz mógłby zdobyć przez znajomość konkretnej maty, powszechnie niedostępnej. Jeśli konkretne miejsce zapewnia maty do gry na potrzeby wydarzenia, dopuszczalne jest korzystanie z mat innego producenta. Jeśli chcą, gracze mogą zastąpić maty innego producenta własnymi matami produkcji FFG.

MATERIAŁY GRACZY

Od graczy wymaga się posiadania wszystkich elementów niezbędnych do rozgrywki w grę **Star Wars: Armada**, w tym modeli wszystkich statków i eskadr, podstawek, słupków mocujących, kart statków, kart eskadr, żetonów statków, przeszkód, kart ulepszeń, kart celów i żetonów. Dodatkowo, gracze muszą posiadać talię uszkodzeń, odpowiednią liczbę kości, wzornik manewrów i linijkę zasięgu. Jeśli wymagana jest lista floty, gracz powinien przynieść wypełnioną listę lub przyjść na turniej na tyle wcześniej, aby ją wypełnić.

Tworzenie floty

Każdy gracz musi stworzyć jedną flotę, której **będzie używał w trakcie trwania** turnieju. Flota nie może przekroczyć wartości 400 punktów, ale może mieć łączną wartość mniejszą niż 400 punktów. Gracz może wystawić flotę Rebelii lub Imperium. Flota gracza nie może zawierać eskadr wartych więcej niż 134 punkty floty. Flota musi zawierać także jednego dowódcę oraz jedną kartę celu z każdej kategorii (**poza kategorią kampanii**).

Gracze muszą korzystać z tej samej floty przez cały czas trwania turnieju.

Listy floty

Podczas niektórych wydarzeń od graczy wymaga się przedstawienia listy floty, zawierającej **ich imię i nazwisko oraz** wszystkie wykorzystywane statki, karty ulepszeń, kartę dowódcy, karty celów oraz łączną liczbę punktów floty. Lista musi zostać przedłożona głównemu organizatorowi przed rozpoczęciem turnieju.

Jeśli gracz korzysta ze statku, eskadry lub karty ulepszenia o tej samej nazwie i liczbie punktów floty co inny dostępny element gry, musi w wyraźny sposób zidentyfikować tę kartę. Można to zrobić poprzez zawarcie w nawiasie pełnej nazwy produktu, z jakiego pochodzi karta lub rodzaju tej karty (o ile nie występują dwie karty o tej samej nazwie tego samego rodzaju). Gracz może poprosić organizatora o konkretne instrukcje, aby upewnić się co do najlepszej metody identyfikowania karty.

Przykład identyfikacji karty: Weronika używa w swojej flocie Dartha Vadera, korzystając z karty eskadry Darth Vader. Karta eskadry Darth Vader ma inny koszt niż karta dowódcy o tej samej nazwie, ale Weronika chce jasno oznaczyć, z której karty korzysta, dlatego zapisuje ją jako „Darth Vader (eskadra)” na swojej liście floty.

Jeśli organizator zauważy, że na liście floty gracza brakuje odpowiednich informacji, powinien niezwłocznie znaleźć tego gracza i zaktualizować listę floty na podstawie używanych przez danego gracza kart. Jeśli skutkuje to znaczącą i potencjalnie zapewniającą przewagę zmianą, organizator powinien rozważyć dokładniejsze zbadanie sytuacji pod kątem możliwości oszustwa.

Współdzielenie elementów

Przed rozpoczęciem rundy turnieju, każdy gracz może poprosić o korzystanie z tej samej liniжки zasięgu, wzornika manewru i/lub zestawu kości przez obu graczy podczas danej rundy. Wszelkie decyzje w tej kwestii należą do koordynatora lub sędziego.

Koordynator może nakazać graczom korzystanie z tej samej liniжки zasięgu, wzornika manewru i/lub zestawu kości podczas trwania rundy.

Modyfikacje elementów

Podczas rozgrywek turniejowych każdy z graczy musi korzystać z elementów pochodzących z oficjalnych produktów z serii **Star Wars: Armada** (patrz „Dozwolone produkty” na stronie 5). Pytania odnośnie legalności elementów należy kierować do koordynatora. Jeśli potrzebny element zgodnie z zasadami jest niedozwolony, a gracz nie posiada dla niego zamiennika, dany gracz jest usuwany z turnieju.

Gracze muszą rozróżnić kopie tego samego statku – i jego karty statku – w swoich flotach, przykładowo za pomocą żetonów, naklejek lub innej formy oznaczeń.

Jeśli chcą, gracze mogą personalizować swoje floty z zachowaniem poniższych zasad:

- Gracze mogą malować swoje modele statków. Niedozwolone jest modyfikowanie modeli w sposób, który utrudnia ustalenie, jaki statek reprezentuje dany model.
- Gracze nie mogą modyfikować podstawek statków ani eskadr, aby zmienić ich rozmiar lub kształt. Dozwolone jest dodanie obciążnika do podstawki statku lub eskadry, o ile nie zmieni on kształtu podstawki. Żebra lub kolumny mocujące statków (w tym kolumny mocujące przypisane do konkretnych modeli statków) mogą być modyfikowane lub zastąpione inną metodą mocowania.
- Karty muszą pozostać niezmienione, ale gracze mogą umieścić je w koszulkach ochronnych. Koszulki na karty uszkodzeń muszą być identyczne i nie mogą być zmodyfikowane w żaden sposób.
- Gracze mogą oznaczyć swoje żetony, wzorniki manewrów i wskaźniki rozkazów, aby rozróżnić do kogo należą, o ile nie wpływa to na ich funkcję. Gracze mogą oznaczyć żetony przeszkód, aby oznaczyć do kogo należą, ale nie mogą ich modyfikować w żaden inny sposób.
- Gracze mogą w dyskretny sposób oznaczyć swoje kości za pomocą niezmywalnego markera, aby rozróżnić do kogo należą, ale nie mogą ich modyfikować w żaden inny sposób.
- Jeśli dwa lub więcej modeli w grze potencjalnie może się zetknąć, co spowoduje kłopot z ich poruszeniem lub rozmieszczeniem (przykładowo, dwa Gwiezdne niszczyciele typu *Imperial* umieszczone tak, że ich modele się stykają), gracze muszą usunąć jeden model i umieścić go na karcie statku, do momentu, aż nie będzie ryzyka, że będą się ze sobą stykać.

Zgubione i uszkodzone elementy

Jeśli gracz zgubi jakiś element podczas turnieju, ma możliwość znalezienia zamiennika (jeśli jest niezbędny). Każdy gracz, który zauważy brak istotnego elementu na początku rundy, powinien zgłosić ten fakt organizatorowi. Organizator powinien nieco przedłużyć czas rozgrywki, aby dać graczowi szansę na znalezienie zamiennika. Jeśli gracz nie będzie w stanie znaleźć zamiennika w tym czasie, musi poddać grę. Jeśli graczowi nie uda się znaleźć zamiennika do momentu rozpoczęcia kolejnej rundy, należy usunąć go z turnieju.

Jeśli istotny element gry ulegnie uszkodzeniu w trakcie turnieju, gracz ma możliwość znalezienia zamiennika. Jeśli gracz nie jest w stanie znaleźć zamiennika, uszkodzony element traktuje się jak zgubiony, chyba że podlega jednej z poniższych kategorii.

- **Uszkodzona karta:** gracz pozostawia oryginalną kartę w pobliżu reszty swojej floty i korzysta zamiast niej z karty zastępczej (proxy) do końca tego turnieju. Kartę zastępczą przygotowuje

organizator, umieszczając na niej nazwę karty, wszelkie informacje niewidoczne na uszkodzonej karcie, swoje imię i datę utworzenia.

- **Uszkodzony model statku/eskadry lub łącznik:** model w swojej uszkodzonej postaci nie utrudnia przebiegu rozgrywki i podlega zasadom opisanym w sekcji „Modyfikacje elementów” na stronie 4. Jeśli uszkodzony model utrudnia rozgrywkę, gracz umieszcza go w pobliżu reszty floty do końca tego turnieju.
- **Uszkodzone kości, linijki zasięgu lub wzornik manewru:** Gracz umieszcza oryginalny element w pobliżu reszty swojej floty, a w każdej kolejnej rundzie turnieju musi poprosić przeciwnika o współdzielenie danego elementu.

ŻETONY

Żetony służą reprezentowaniu informacji na temat gry i stanu gry. Występowanie żetonów – innych niż żetony będące kluczowymi elementami – oznacza się za pomocą jednego lub więcej znaczników. Znaczników można używać także jako oznaczenia kilku żetonów lub innej jawnej albo uzyskanej informacji. Kluczowymi żetonami są żetony statków, przeszkód i celów. Pozostałe żetony nie są kluczowymi elementami.

Gracze z reguły korzystają z kartonowych żetonów znajdujących się w pudełku z grą jako znaczników. Jednakże gracze mogą korzystać z innych przedmiotów jako znaczników, o ile nie sprawiają one, że informacja na danym elemencie staje się niejasna, nie są podatne na przypadkową modyfikację, a ich funkcja jest jasna dla obu graczy. Koordynator odpowiada za decyzje odnośnie legalności znaczników i sposobu ich wykorzystania w trakcie meczu, jeśli przeciwnik ich właściciela zgłosi zastrzeżenia.

DOZWOLONE PRODUKTY

Podczas rozgrywek turniejowych gracze mogą korzystać wyłącznie z oficjalnych produktów z serii **Star Wars: Armada**, z następującymi wyjątkami w kwestii **zamienników** innych producentów:

- **Niekluczowe żetony (patrz „Żetony” na stronie 5)**
- Linijki zasięgu, które odpowiadają wymiarami oficjalnej linijce zasięgu lub konkretnej części oficjalnej linijki zasięgu.

Ustalenie legalności wszelkich dyskusyjnych żetonów bądź linijek innych producentów należy do obowiązków koordynatora. Karty zastępcze są niedozwolone, z wyjątkiem sytuacji opisanych w sekcji „Zgubione i uszkodzone elementy” na stronie 4. Elementy mogą być modyfikowane wyłącznie w sposób zgodny z opisem w sekcji „Modyfikacje elementów” na stronie 4. Jeśli gracz korzysta z aplikacji **Star Wars™ Dice App**, urządzenie, na którym działa aplikacja, musi być cały czas widoczne dla obu graczy, a przeciwnik może poprosić o współdzielenie aplikacji.

Wszystkie elementy produktów z serii **Star Wars: Armada** są legalne w turniejach formatu standardowego, **za wyjątkiem kart celów kampanii z rozszerzenia-kampanii Konflikt koreliański**.

Specjalne wzorniki, które mają pomóc w rozmieszczaniu statków i eskadr, nie są dozwolone. Gracze mogą korzystać wyłącznie z linijek zasięgu, aby pomóc sobie w tworzeniu formacji podczas przygotowania gry.

Dla turniejów towarzyskich i formalnych na obszarze Polski wszystkie produkty są legalne od daty ich polskiej premiery. Dla turniejów mistrzowskich wszystkie produkty są legalne 11 dni po ich polskiej premierze. W razie wątpliwości gracze powinni

skontaktować się z głównym organizatorem, aby potwierdzić legalność poszczególnych produktów.

ROZGRYWKI TURNIEJOWE

Ta sekcja zawiera informacje i sugestie związane z rozgrywaniem turnieju w grę **Star Wars: Armada**.

PRZYGOTOWANIE TURNIEJU

Przed rozpoczęciem turnieju główny organizator musi przygotować stoły odpowiednie do gry turniejowej. Każdy stół musi zawierać prostokątny obszar gry o wymiarach 90x180 cm, o wyraźnie oznaczonych granicach. Na stole powinna znajdować się wystarczająca ilość miejsca, aby gracze mogli wygodnie umieścić na nim wszystkie niezbędne elementy dla swoich flot. **Dodatkowo, główny organizator powinien odpowiednio wcześniej przekazać graczom szczegółowe informacje o danym wydarzeniu.**

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Zanim gracze będą mogli rozpocząć rozgrywkę w danej rundzie turnieju, muszą wykonać poniższe kroki.

1. Każdy gracz umieszcza swoją flotę poza obszarem gry o wymiarach 90x180 cm, przy przypisanej mu krawędzi i ustala obszar przygotowania umieszczając znaczniki obszary przygotowania w odległości 30 cm od krótkich krawędzi obszaru gry.
2. Gracze ujawniają wszystkie swoje elementy statków i eskadr. Wszystkie wskaźniki osłon i dyski eskadr należy ustawić tak, aby wskazywały maksymalne wartości osłon i kadłuba. Suwaki aktywacji wszystkich eskadr należy ustawić tak, aby widoczny był niebieski koniec z symbolem . Gracze przypisują odpowiednie żetony obrony do każdego statku i unikatowej eskadry. Następnie przypisują żetony identyfikacyjne do okrętów flagowych oraz do statków, które powtarzają się w obrębie jednej floty. Jeśli floty obu graczy przynależą do tego samego stronnictwa, gracze muszą przydzielić znaczniki identyfikacyjne do wszystkich statków i eskadr. Jeden z graczy używa wyłącznie białej strony swoich znaczników identyfikacyjnych, a jego przeciwnik wyłącznie czarnej strony. **Przed rozpoczęciem pierwszej rundy turnieju koordynator może nakazać graczom sprawdzenie łącznej wartości punktów floty przeciwnika.**
3. Gracze ustalają inicjatywę. Gracz, którego flota ma niższą łączną wartość, decyduje, który gracz ma inicjatywę. Jeśli floty obu graczy mają taką samą wartość, gracze muszą użyć losowej metody, takiej jak rzut monetą, aby wyłonić gracza. Zwycięzca decyduje, kto ma inicjatywę, i umieszcza obok krawędzi tego gracza żeton inicjatywy niebieską stroną z symbolem  do góry. Osoba posiadająca inicjatywę jest pierwszym graczem.
4. Pierwszy gracz patrzy na wszystkie trzy karty celu swojego przeciwnika i wybiera jedną, która będzie celem w danej grze.
5. Jeden z graczy bierze swój zestaw sześciu przeszkód z zestawu podstawowego, a następnie drugi gracz wybiera jedną z nich i umieszcza na obszarze przygotowania. Następnie pierwszy gracz wybiera jeden z pozostałych żetonów i także umieszcza go na obszarze przygotowania. Gracze na zmianę kontynuują, aż wszystkie sześć

żetonów zostanie umieszczonych. Przeszkoda musi zostać umieszczona w obrębie obszaru przygotowania i nie może zostać umieszczona w dystansie 3 od dowolnej krawędzi obszaru gry ani dystansie 1 od innej przeszkody.

6. Rozpoczynając od pierwszego gracza, gracze na zmianę wykonują tury, rozstawiając swoje siły na obszarze przygotowania. Pojedyncza tura rozstawiania obejmuje rozstawienie jednego statku lub dwóch eskadr. Gracze muszą rozmieścić wszystkie swoje statki w obrębie swoich stref rozstawienia. Strefa rozstawienia gracza to część obszaru przygotowania w dystansie 1-3 od jego krawędzi obszaru gry. Po tym, jak statek zostanie rozstawiony, należy ustawić jego wskaźnik prędkości na jedną z dostępnych w tabeli prędkości wartości. Eskadry muszą być umieszczane w obrębie dystansu 1-2 od sojuszniczego statku i w obrębie obszaru przygotowania. Eskadry mogą być umieszczane poza strefą rozstawienia. Jeśli gracz posiada tylko jedną eskadrę, kiedy musi wystawić dwie, nie może jej rozstawić, do momentu, aż wszystkie jego pozostałe statki zostaną rozstawione.
7. Każdy z graczy może zażądać sprawdzenia talii uszkodzeń przeciwnika, aby sprawdzić jej kompletność. Każdy z graczy tasuje swoją talię uszkodzeń i prezentuje ją przeciwnikowi, który może ją potasować lub przełożyć. **Gracze nie mogą współdzielić talii uszkodzeń.**
8. Gracze umieszczają żeton rundy oznaczony „1” na aktywnej karcie celu obok obszaru gry i usuwają znaczniki obszaru przygotowania.

Po tym, jak gracze ukończą powyższe kroki, muszą poczekać, aż organizatorzy ogłoszą początek rundy, zanim będą mogli rozpocząć rozgrywkę. Jeśli runda już się rozpoczęła, gracze mogą zacząć grę natychmiast po ukończeniu tych kroków.

KARTY USZKODZEŃ

Kiedy statek gracza otrzymuje kartę uszkodzenia, gracz dobiera tę kartę ze swojej talii uszkodzeń. Gracze muszą posiadać własne stosy kart odrzuconych dla własnych kart uszkodzeń. Przed potasowaniem, gracz może zażądać sprawdzenia talii uszkodzeń przeciwnika, aby sprawdzić jej kompletność. Koordynator lub sędzia w dowolnym momencie może sprawdzić talie uszkodzeń.

ZNISZCZONE STATKI

Aby ułatwić obliczenie wyniku gracza po zakończeniu rozgrywki (patrz „Obliczanie wyniku gracza” na stronie 8), każdy gracz **powinien trzymać swoje karty statków i ulepszeń w zorganizowany sposób, nawet po tym, jak statek został zniszczony**. Kiedy statek zostaje zniszczony, **właściciel umieszcza jego model na powiązanej z nim karcie statku**.

Zniszczone statki, eskadry oraz odrzucone karty ulepszeń każdego z graczy są jawną informacją.

ODRZUCONE KARTY

Kiedy gracz ma odrzucić kartę ulepszenia, zamiast tego ją zakrywa. Zakryte karty ulepszeń są poza grą, ale w dalszym ciągu pozostają przypisane do odpowiednich statków. **Nie wliczają się one do punktów gracza, chyba że wyposażony w nie statek zostanie zniszczony.**

MIERZENIE

Gracze mogą dowolnie umieszczać i dopasowywać wzornik manewru podczas kroku „Ustalenie kursu” wykonywania manewru, aby ułatwić sobie wyznaczenie kursu. Statek nie

ma wyznaczonego kursu do momentu, aż plastikowe wypustki wzornika manewru nie zostaną wsunięte w podstawkę tego statku. Gracze nie powinni nadużywać tej zasady aby spowalniać przebieg rozgrywki lub przerywać aktywację przeciwnika.

Gracz może używać tylko jednego narzędzia na raz podczas mierzenia zasięgu, dystansu lub ruchu. Jako narzędzie definiowane są: linijka zasięgu, wzornik manewrów lub inny element, taki jak np. żeton.

Jeśli koniec mierzonego zasięgu lub dystansu wypada na linii dzielącej dwa zasięgi lub dystanse na linijce, należy brać pod uwagę bliższy dystans lub zasięg. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia w kwestii wyniku pomiaru, mogą poprosić sędziego, aby wydał werdykt co do wyniku pomiaru.

ODLICZANIE RUND GRY

Gracze są odpowiedzialni za śledzenie liczby zakończonych rund w swoim meczu. Aby je oznaczyć, drugi gracz umieszcza żeton rundy na aktywnej karcie celu podczas fazy statusu. Gracze mogą skorzystać z innej metody, jeśli obaj się na nią zgodzą.

MARGINES BŁĘDU

W trakcie rozgrywki statki i eskadry czasem mogą zostać przypadkowo poruszone lub ustawione niedokładnie. W odniesieniu do pozycji i orientacji statków i eskadr dopuszczalny jest niewielki margines błędu, jednak dotyczy to jedynie sytuacji, w których nie ma to znaczenia dla przebiegu rozgrywki. Gracze nie powinni nadużywać tego marginesu błędu i muszą możliwie najdokładnie korzystać z elementów dostępnych w grze. Niedopuszczalne jest używanie nadmiernej siły podczas umieszczania elementów gry, w celu przemieszczenia innych elementów. W kwestiach spornych ostateczna decyzja należy do organizatora, który wydaje werdykt co do zasad.

PRZEGAPIONE OKAZJE

Od graczy oczekuje się rozgrywki zgodnie z zasadami, pamiętania o możliwości wykonywania akcji i korzystania z efektów kart w wyznaczonych momentach. Jeżeli gracz zapomni skorzystać z efektu w momencie, w którym mógł on mieć miejsce, gracz nie może wykonać go później, jeśli przeciwnik nie wyrazi na to zgody. Od graczy oczekuje się poszanowania rywali, nie rozpraszania ich ani poganiania, co może spowodować przegapienie stosownej okazji na użycie jakiegoś efektu.

NOTATKI I DODATKOWE MATERIAŁY

Gracze nie mogą robić notatek ani korzystać z dodatkowych materiałów lub informacji w trakcie trwania rundy turnieju. **Wszyscy gracze są odpowiedzialni za utrzymanie właściwego stanu gry, oraz upewnienie się, że wszystkie obowiązkowe zdolności i kroki gry zostają rozpatrzone.** Gracze mogą w dowolnym momencie skorzystać z oficjalnych dokumentów z zasadami gry, które nie zawierają niejawnych informacji, lub poprosić sędziego o objaśnienie z oficjalnych zasad. Oficjalne dokumenty z zasadami to wszelkie broszury i **arkusze** z zasadami dostępne na podstronie produktu **Star Wars: Armada** lub zawarte w samych produktach, albo ich fragmenty.

ZAŁOŻENIA TURNIEJOWE

Przedstawione w tej sekcji informacje razem tworzą ramowy schemat każdego turnieju w grę **Star Wars: Armada**.

CZAS RUNDY TURNIEJOWEJ

Każda runda turnieju w grę **Star Wars: Armada** trwa określoną ilość czasu, w którym gracze powinni ukończyć rozgrywkę. Koordynator powinien rozpocząć odliczanie czasu rundy po tym, jak większość graczy zajęła miejsca i rozpoczęła przygotowania do gry. Jeśli rozgrywka nie dobiegła końca, kiedy czas danej skończył się, gracze rozgrywają do końca aktualną rundę i podliczają swoje wyniki (patrz „Koniec rundy” na stronie 8). Długość rundy turniejowej uzależniona jest od jej rodzaju.

- **Runda eliminacyjna:** 135 minut
- **Runda pucharowa (poza finałem):** 135 minut
- **Runda finałowa:** 180 minut

USTALANIE PAR

W każdej rundzie **turnieju** każdy gracz jest dopierany w parę z przeciwnikiem, przeciwko któremu rozegra mecz. Metoda ustalania par może się zmieniać, w zależności od rodzaju rundy. Główny organizator musi ogłosić liczbę **i rodzaje** rund oraz liczbę rozmiar „**odcicia**” **eliminacyjnego** przed rozpoczęciem turnieju.

Jeśli zajdzie taka potrzeba, gracz może otrzymać wolny los („bye”) zamiast zostać przydzielony do pary z przeciwnikiem. Taki gracz otrzymuje wówczas 8 punktów turniejowych z marginesem zwycięstwa 140 za daną rundę turnieju. Zasady przydzielania wolnych losów zostały szczegółowo opisane w jednej z poniższych sekcji.

Gracz nie powinien zostać dobrany w parę z tym samym przeciwnikiem więcej niż raz podczas jednego etapu turnieju. Za koniec etapu uznaje się moment, w którym następuje odciecie eliminacyjne.

Jeżeli gracz nie chce kontynuować rozgrywki, powinien to zgłosić głównemu organizatorowi. Organizator usuwa takiego gracza z turnieju i w kolejnych rundach nie będzie go uwzględniał podczas ustalania par. Gracze zostają usunięci z turnieju również, jeśli nie pojawią się na początku nowej rundy (w której mają parę) lub jeżeli nie są już dłużej dostępni z innych powodów. Gracze mogą poprosić organizatora o pozwolenie na ponowne dołączenie do turnieju, z którego zostali usunięci, otrzymując przegraną (bez przydzielenia pary) za każdą rundę, w której nie uczestniczyli. Zdyskwalifikowani gracze są usuwani z turnieju bez prawa do ponownego dołączenia.

RUNDY W SYSTEMIE SZWAJCARSKIM

Większość turniejów w grę **Star Wars: Armada** rozgrywanych jest w systemie szwajcarskim, w którym zwycięzca każdego meczu otrzymuje punkty turniejowe. W każdej rundzie gracze są dzieleni na pary według liczby uzyskanych punktów turniejowych, co pozwala mierzyć się graczom o podobnych wynikach i zapobiega sytuacji, w której gracz gra więcej niż raz przeciwko temu samemu przeciwnikowi. Po zakończeniu rund w systemie szwajcarskim zwycięzcą turnieju jest gracz, który zdobył najwięcej punktów turniejowych, chyba że następują po nich rundy pucharowe (patrz „Rundy pucharowe” na stronie 8).

W pierwszej rundzie w systemie szwajcarskim gracze są dobierani w pary w sposób losowy. W każdej kolejnej rundzie gracze są losowo dobierani w pary z graczami, którzy zdobyli taką samą liczbę punktów turniejowych.

Aby ustalić pary, należy wylosować pary w obrębie grupy graczy z największą liczbą punktów turniejowych. W przypadku nieparzystej liczby graczy w tej grupie, ostatniego gracza należy dobrać w parę z osobą z grupy z kolejną największą liczbą punktów turniejowych. Następnie należy losowo dobrać w pary pozostałych graczy w tej grupie. Należy powtarzać tę czynność, aż wszyscy gracze zostaną dobrani w pary.

Jeśli w turnieju bierze udział nieparzysta liczba graczy, w pierwszej rundzie losowy gracz otrzymuje wolny los. W kolejnych rundach, **jeśli w turnieju nadal uczestniczy nieparzysta liczba graczy**, wolny los jest przyznawany graczowi o najniższym wyniku, który nie otrzymał jeszcze wolnego losu. **Kiedy gracz otrzymuje wolny los, liczy się on jako zwycięstwo warte 8 punktów turniejowych z marginesem zwycięstwa 140 (patrz „Margines zwycięstwa” na stronie 9).**

Przykład ustalania par: Janek, Sylwia i Tomek zdobyli po 15 punktów turniejowych, najwięcej spośród wszystkich graczy. Krzysiek jest kolejnym graczem z najwyższym wynikiem, a zarazem jedyną osobą, która zdobyła 13 punktów turniejowych. Ponieważ Janek grał już przeciwko Tomkowi, zostaje przydzielony do pary z Sylwią. Ponieważ nie ma innych graczy posiadających 15 punktów, Tomek zostaje przydzielony do pary z Krzyskiem.

„ODCIĘCIE” ELIMINACYJNE

Wiele turniejów w grę **Star Wars: Armada** rozgrywanych jest w określonej liczbie rund, po których zakończeniu gracze, którzy uzyskali wynik spełniający określone kryteria przechodzą do kolejnego etapu turnieju. Pozostali gracze nie uczestniczą w dalszej rywalizacji. Określa się to mianem „**odcicia**” eliminacyjnego i często wiąże się ze zmianą rodzaju rozgrywanych rund turniejowych po rozpoczęciu kolejnego etapu turnieju.

Niniejszy dokument z zasadami turniejowymi określa rodzaj odcicia wykorzystywany w podstawowych i zaawansowanych turniejach: standardowe odciecie bazujące na wynikach dla najlepszych 4,8,16 lub 32 graczy. Oprócz niego występują jeszcze dodatkowe rodzaje odcieci, wyszczególnione w dokumencie „Podstawowe zasady turniejowe” dostępnym do pobrania z podstrony gry (<http://galakta.pl/star-wars-armada/>).

Jeśli gracz, który zakwalifikował się do odcicia bazującego na wynikach musi opuścić turniej przed rozegranie jakiegokolwiek gry w kolejnym etapie, gracz z kolejnym najwyższym wynikiem powinien zostać uwzględniony w odcieciu, jako ostatni gracz.

Przykład rezygnacji gracza: Patryk kończy rundy eliminacyjne na drugim miejscu i kwalifikuje się do odcicia 4 najlepszych graczy, ale przed rozpoczęciem rund pucharowych okazuje się, że musi zrezygnować z dalszej gry ze względu na nagły wypadek. Patryk zgłasza ten fakt organizatorowi i opuszcza turniej. Główny organizator wzywa gracza z piątego miejsca – Ewę – i informuje ją, że może zagrać w rundach pucharowych. Ewa zgadza się, i dołącza do top 4 jako czwarty gracz. Wcześniejszy czwarty gracz awansuje na trzecie miejsce, a wcześniejszy trzeci gracz zajmuje miejsce Patryka na drugiej pozycji. Główny organizator dzieli czwórkę graczy na pary zgodnie z nowymi wynikami.

RUNDY PUCHAROWE

Podczas niektórych turniejów w grę **Star Wars: Armada** rozgrywane są rundy pucharowe, **podczas których zwycięzca każdego meczu pozostaje w turnieju, a przegrany jest eliminowany i opuszcza turniej. Rundy pucharowe rozgrywane są zwykle po odcięciu 2 lub 4 najlepszych graczy i trwają aż wyłoniony zostanie jeden zwycięzca.**

W pierwszej rundzie pucharowej po odcięciu należy przydzielić gracza o najwyższym wyniku do pary z graczem o najniższym wyniku. Jest to gra nr 1. Gracz o drugim najwyższym wyniku będzie grał przeciwko graczowi o drugim najniższym wyniku. Jest to gra nr 2. Należy powtarzać ten proces, aż wszyscy gracze będą mieli swoje pary.

W przypadku turniejów, które rozpoczynają się rundami turniejowymi, wolne losy będą niezbędne w pierwszej rundzie, jeśli liczba graczy nie jest równa liczbie 2 podniesionej do potęgi (4, 8, 16, 32 itd.). Należy losowo przydzielić wolne losy liczbie graczy równej różnicy pomiędzy liczbą graczy biorących udział w turnieju, a kolejną najwyższą potęgą liczby 2. Następnie wszyscy pozostali gracze są w losowy sposób dobierani w pary. Każda para i gracz z wolnym losem otrzymuje numer, zaczynając od nr 1.

W przypadku dodatkowych rund turniejowych należy przydzielić zwycięzcę gry nr 1 do pary ze zwycięzcą gry o najwyższym numerze. Tych dwóch graczy rozegra nową grę nr 1. Jeżeli pozostało więcej niż dwóch graczy, zwycięzcę gry nr 2 należy przydzielić do pary ze zwycięzcą gry o przedostatnim najwyższym numerze (jest to nowa gra nr 2. Należy kontynuować w ten sposób, aż wszyscy gracze będą mieli swoje pary na daną rundę.

W kolejnych rundach pucharowych należy korzystać z tej metody, aż wszyscy gracze będą mieli swoje pary.

Jeśli gracz opuści turniej po rozpoczęciu rund pucharowych, aktualny przeciwnik tego gracza (lub kolejny, jeśli dany gracz opuszcza turniej pomiędzy rundami) otrzymuje w tej rundzie wolny los.

KONIEC RUNDY

Każdy mecz może zakończyć się na jeden z poniższych sposobów:

- **Jeden z graczy został pokonany:** wszystkie statki jednego z graczy zostały zniszczone. Gracz, któremu pozostał przynajmniej jeden statek zwycięża, natomiast przeciwnik przegrywa. Następnie gracze podliczają swoje punkty turniejowe.
- **Wzajemne wyniszczenie:** wszystkie statki obu graczy zostały zniszczone. Gracz nieposiadający inicjatywy zwycięża, ale jego margines zwycięstwa to 0.
- **Na koniec szóstej rundy:** gracze ukończyli szóstą rundę rozgrywki. Gracz, który zdobył więcej punktów, zwycięża, natomiast przeciwnik przegrywa.
- **Koniec czasu:** kiedy czas rundy turniejowej dobiega końca, gracze rozgrywają aktualnie trwającą rundę gry do końca. Gracz, który zdobył więcej punktów zwycięża, natomiast przeciwnik przegrywa.
- **Poddanie partii:** gracz dobrowolnie poddaje mecz w dowolnym momencie rozgrywki. Gracz poddający grę przegrywa i **otrzymuje 0 punktów turniejowych z marginesem zwycięstwa**

0. Jeśli jego przeciwnik posiada margines zwycięstwa równy 140 lub więcej, wówczas otrzymuje punkty i margines zwycięstwa zgodnie z opisem w sekcji „Margines zwycięstwa” na stronie 9. W innym wypadku przeciwnik uzyskuje zwycięstwo warte 8 punktów, z marginesem zwycięstwa 140.

Przykład końca czasu: Sylwia i Eryk rozgrywają właśnie fazę statków, kiedy zostaje ogłoszony koniec rundy. Rozgrywają fazę aż do zakończenia fazy statusu, a następnie podliczają swoje punkty. Eryk zniszczył 177 punktów floty Sylwii, podczas gdy ona zniszczyła tylko 49 punktów floty Eryka. Eryk uzyskał wyższy wynik, więc otrzymuje zwycięstwo, 7 punktów turniejowych i margines zwycięstwa 128. Sylwia otrzymuje przegraną, 4 punkty turniejowe i margines zwycięstwa 0.

OBLICZANIE WYNIKU GRACZA

Wynik gracza pomaga wyłonić zwycięzcę rozgrywki w określonych warunkach i jest wykorzystywany do obliczania marginesu zwycięstwa. Każdy gracz oblicza swój wynik poprzez zsumowanie łącznej wartości punktów floty zniszczonych statków (wliczając w to karty ulepszeń, w które były wyposażone) i eskadr przeciwnika, a także dodatkowe punkty zdobyte za pomocą kart celów.

Jeśli gracz zniszczy wszystkie statki przeciwnika, wartość jego floty wynosi 400 na potrzeby ustalania wyniku, nawet jeśli łączna wartość statków, eskadr i kart ulepszeń przeciwnika jest niższa niż 400.

Jeśli gracz poddaje grę, otrzymuje 0 punktów turniejowych i margines zwycięstwa 0. Jego przeciwnik otrzymuje 8 punktów turniejowych i margines zwycięstwa 140. **Jeśli jego przeciwnik posiada margines zwycięstwa równy 140 lub więcej, wówczas otrzymuje punkty i margines zwycięstwa zgodnie z opisem w sekcji „Punkty turniejowe” na stronie 9. W innym wypadku przeciwnik uzyskuje zwycięstwo warte 8 punktów, z marginesem zwycięstwa 140.**

Jeśli obaj gracze uzyskali dokładnie taki sam wynik, lub jeśli ich floty zostały zniszczone w tej samej rundzie rozgrywki, zwycięzcą zostaje drugi gracz, ale jego margines zwycięstwa to 0.

MARGINES ZWYCIĘSTWA

Na koniec każdej rozgrywki, zwycięski gracz odejmuje od swojego wyniku wynik przegranego. Wynik to margines zwycięstwa („MZ”) zwycięskiego gracza. Jest to margines zwycięstwa tego gracza w danej rundzie. Jeśli wynik byłby ujemny, wówczas MZ wynosi 0. Jeśli wynik miałby być większy od 400, wówczas MZ wynosi 400. Przegrywający gracz otrzymuje MZ równy 0.

Jeśli obaj gracze zniszczą flotę swojego przeciwnika, każdy z nich otrzymuje margines zwycięstwa równy 0.

Kiedy gracz otrzymuje wolny los, jego margines zwycięstwa to 140.

Przykład końca gry: Bartek zwycięża, niszcząc wszystkie wrogie statki (o wartości 400 punktów). Jego przeciwniczka, Kasia, zniszczyła statki warte 150 punktów i zdobyła 75 punktów z karty celu Akcja wywiadowcza, uzyskując łącznie 225 punktów. Bartek zwycięża różnicą 175 punktów i otrzymuje 8 punktów turniejowych z marginesem zwycięstwa 175. Kasia zdobywa 3 punkty turniejowe i margines zwycięstwa 0.

PUNKTY TURNIEJOWE

Gracze zdobywają punkty turniejowe po zakończeniu każdej rundy. Na koniec turnieju zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwięcej punktów turniejowych. W przypadku większych turniejów punkty turniejowe decydują o tym, kto zakwalifikuje się do odcięcia eliminacyjnego. Gracze zdobywają punkty na końcu każdej rundy, zgodnie z tabelą po prawej.

MARGINES ZWYCIĘSTWA	ZWYCIĘSTWO	PRZEGRANA
0-59	6	5
60-139	7	4
140-219	8	3
220-299	9	2
300-400	10	1

REMISY

Jeśli dwóch lub więcej graczy uzyskało taką samą liczbę punktów turniejowych, pozycje graczy w obrębie grupy ustala się rozstrzygając remisy. Remisy rozstrzyga się kolejno według poniższych kryteriów, do momentu aż wszyscy gracze będą mieli określoną pozycję.

- **Margines zwycięstwa:** gracz z wyższym **łącznym** marginesem zwycięstwa uzyskuje wyższą pozycję niż wszyscy gracze w grupie niż pozostali gracze, których pozycja nie została jeszcze ustalona. Gracz z drugim najwyższym **łącznym** MZ otrzymuje drugą pozycję wśród tych graczy i tak dalej.
- **Siła przeciwników:** siłę przeciwników gracza oblicza się poprzez podzielenie łącznej liczby punktów turniejowych każdego z jego przeciwników przez liczbę rozegranych przez danego przeciwnika rund, następnie dodając wyniki uzyskane przez każdego z jego przeciwników i dzieląc uzyskany wynik przez liczbę przeciwników. Gracz o najwyższej sile przeciwników uzyskuje wyższą pozycję niż wszyscy gracze w grupie niż pozostali gracze, których pozycja nie została jeszcze ustalona. Gracz o drugiej najwyższej sile przeciwników otrzymuje drugą pozycję wśród tych graczy i tak dalej.
- **Losowo:** Jeśli jacyś gracze w dalszym ciągu remisują po zastosowaniu powyższych metod rozstrzygania remisów, należy losowo pozycjonować pozostałych graczy po wszystkich pozostałych graczach w danej grupie.



STRUKTURA TURNIEJU

Struktura turnieju określa i rund eliminacyjnych i pucharowych należy rozegrać. Wszystkie turnieje w grę *Star Wars: Armada* muszą korzystać z jednego z poniższych typów.

STRUKTURA PODSTAWOWA

Struktura podstawowa jest prosta i łatwo dostępna, stworzona z myślą o nowych uczestnikach. Zapewnia turniejowe doświadczenie wymagające niewielkiego zaangażowania czasu i środków od uczestników i organizatorów. Strukturę podstawową wykorzystuje się np. w turniejach Mistrzostw Sklepów.

LICZBA GRACZY	LICZBA RUND W S. SZWAJCARSKIM	ROZMIAR ODCIĘCIA
4-32	3	BRAK
33-48	4	BRAK
49 I WIĘCEJ	5	BRAK

STRUKTURA ZAAWANSOWANA

Struktura zaawansowana przeznaczona jest dla uczestników lubiących rywalizację. Ta struktura zapewnia solidne turniejowe doświadczenie, które wymaga znacznego zaangażowania czasu i środków tak od organizatorów, jak i uczestników. Strukturę zaawansowaną wykorzystuje się np. w turniejach Mistrzostw Regionu.

LICZBA GRACZY	LICZBA RUND W S. SZWAJCARSKIM	ROZMIAR ODCIĘCIA
9-28	3	BRAK
29-44	4	TOP 2
45-90	5	TOP 2
91 I WIĘCEJ	5	TOP 4

STRUKTURA NIESTANDARDOWA

Struktura niestandardowa odnosi się do wszystkich turniejów z inną strukturą rund niż podstawowa i zaawansowana. Skupia także turnieje, które oferują liczbę rund i rozmiar „odcięcia” nieopierający się na frekwencji. Schemat wydarzenia turniejów w strukturze dowolnej zawiera specyficzną strukturę dostosowaną do danego rodzaju imprezy albo instrukcję dla organizatora do stworzenia struktury i przekazania jej uczestnikom. **Strukturę niestandardową wykorzystuje się np. w turniejach mistrzowskich takich jak Mistrzostwa krajowe, kontynentalne czy światowe.**

POZIOMY ROZGRYWEK TURNIEJOWYCH

Rozgrywki turniejowe zostały podzielone na trzy poziomy (towarzyski, formalny, mistrzowski). Każdy poziom ma spełnić określone oczekiwania graczy, sędziów i organizatorów turniejów w grę figurkową *Star Wars: Armada*. Nie mają one posłużyć do wykluczenia pewnych graczy z uczestnictwa, ale do określenia, czego gracze mogą spodziewać się po turnieju. Organizatorzy nieoficjalnych turniejów zachęcani są do przygotowywania turniejów towarzyskich, jeżeli nie są one przeznaczone specjalnie dla graczy rywalizacyjnych..

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.

POZIOM FORMALNY

Turnieje na poziomie formalnym wymagają od graczy ogólnej wiedzy na temat zasad gry. Bardziej doświadczeni gracze uczestniczą w tych turniejach, aby zdobywać nagrody, jednak nie powinni być karani za niezrozumienie bardziej szczegółowych zasad. Główny nacisk tych turniejów jest położony na przyjazną rywalizację.

POZIOM MISTRZOWSKI

Turnieje mistrzowskie są najwyższym poziomem rywalizacji wśród rozgrywek turniejowych, skierowanym do graczy, sędziów i organizatorów turniejów reprezentujących najwyższy poziom. Od graczy wymaga się dobrej znajomości zasad, najnowszych wersji FAQ i zasad turniejowych. Na tym poziomie najważniejsza jest na sprawiedliwa i zgodna z zasadami fair play rywalizacja.

*Ten oraz inne przydatne dokumenty związane z grą *Star Wars: Armada* można znaleźć na podstronie gry:*
<http://galakta.pl/star-wars-armada/>

© i ™ Lucasfilm Ltd. Logo FFG jest © Fantasy Flight Publishing, Inc.