

WARHAMMER
40,000

PODOBÓJ

GRA KARCIANA



ZASADY TURNIEJOWE v1.2

01.01.2016

ZASADY TURNIEJOWE WARHAMMER 40 000: PODBÓJ

Program rozgrywek turniejowych w grę karcianą *Warhammer 40 000: Podbój*, sponsorowany przez Fantasy Flight Games („FFG”) i ich partnerów na całym świecie, podlega zasadom zawartym w niniejszym dokumencie.

Na początku niniejszego dokumentu znajdują się ogólne zasady odnoszące się do wszystkich turniejów w ramach rozgrywek turniejowych. W dalszej części przedstawiono szczegółowe procedury przeprowadzania i punktowania turnieju w grę *Warhammer 40 000: Podbój*, jak również kodeks postępowania, do którego muszą stosować się gracze biorąc udział w tego typu turniejach. Na końcu dokumentu wymienione są zestawy dostępne w aktualnym sezonie turniejowym.

Interpretacja kart

Sankcjonowane turnieje rozgrywane są według najbardziej aktualnych dokumentów opisujących zasady i najnowszej wersji oficjalnego FAQ do gry, obu dostępnych do pobrania na stronie Galakty. Karty należy interpretować korzystając z zasad kart z najnowszej wersji FAQ. Podczas rozgrywek sankcjonowanych gracze muszą odnosić się do tej wersji kart w celu rozstrzygnięcia sporów dotyczących interpretacji tekstu lub zdolności karty. Zdolności kart opierają się na tekście karty, nie na grafice, tekście fabularnym lub nazwie karty. Należy pamiętać o złotej zasadzie podczas interpretowania efektów i interakcji kart: jeśli tekst karty stoi w sprzeczności z zasadami gry, tekst karty ma pierwszeństwo.

Ostateczna decyzja odnośnie interpretacji kart należy do Organizatora Turnieju („OT”), i jego zdanie jest nadrzędne nad zapisami w FAQ, jeśli jego zdaniem wystąpił błąd lub pomyłka.

Kodeks postępowania

Od graczy oczekuje się dojrzałego i taktownego zachowania, traktowania przeciwników i sędziów z szacunkiem oraz grania zgodnie z zasadami i nie nadużywania ich. Szczegółowe objaśnienia znajdują się na stronie 5 niniejszego dokumentu w sekcji „Kodeks postępowania”.

Udział OT/Sędziego 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 i światowych turniejach, gracze muszą korzystać z ochronnych koszulek na karty, zwanych także protektorami (karta lidera nie musi znajdować się w koszulce). Jeśli w talii gracza znajdują się 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.

Limity wielkości talii

W rozgrywkach turniejowych, każda talia musi składać się z co najmniej pięćdziesięciu kart. Karta lidera nie wlicza się do minimalnej liczby pięćdziesięciu kart, ale karty z sygnowanego oddziału lidera są do niej wliczane. Nie ma ograniczenia maksymalnej ilości kart w talii, jednak gracz musi być w stanie potasować swoją talię samodzielnie w określonym czasie.

Aby mieć pewność, że gracze będą mieli dostęp do kart planet, każdy z graczy musi przynieść własną talię planet aby wziąć udział w turnieju *Warhammer 40 000: Podbój*. W każdej rozgrywce wykorzystuje się tylko jedną talię kart planet.

Mulligan

Podczas przygotowania gry, gracz może wtasować swoją początkową rękę do talii, umożliwić przeciwnikowi jej potasowanie lub przełożenie, a następnie dobrać nową startową rękę z tej samej talii. Mulligana można wykonać tylko raz na grę. Decyzja o skorzystaniu (lub nie) z Mulligana może zostać podjęta w kroku 8 przygotowania gry, opisanym w zasadach wprowadzających, kiedy gracz dobiera początkową rękę. Gracz z inicjatywą decyduje jako pierwszy. Jeśli gracz nie zdecyduje się na wzięcie Mulligana, nie może później zmienić zdania.



Procedura postępowania w przypadku niedozwolonej talii

Jeśli podczas turnieju w talii gracza odkryta zostanie niedozwolona karta, ten gracz natychmiast przegrywa grę, w której odkryta została ta karta. Przeciwnik gracza w rundzie, w której odkryta została niedozwolona talia wygrywa z pełnym zwycięstwem. Gracz może zrezygnować z dalszego udziału w turnieju, lub zdecydować się grać dalej. Jeśli gra dalej, gracz musi obrócić w koszulce każdą z niedozwolonych kart w taki sposób, aby widoczny był jej tył (to rozwiązanie nie jest możliwe w przypadku przezroczystych koszułek). Podczas kolejnych gier obrócone w ten sposób karty uznaje się za puste. Nie należy zmieniać wyników poprzednich rund.

Puste karty z talii gracza nie mogą być wystawione, umieszczone w grze ani wykorzystane do płacenia kosztów. Zdolności kart, które przenoszą je z ręki lub talii gracza do innych stref poza grą w dalszym ciągu mogą wpływać na puste karty.

Przykładowe niedozwolone talie zawierają: lojalną kartę w innym stronnictwie, sygnowaną kartę nie odpowiadającą liderowi, kartę którą łamie zasady koła sojuszy, zbyt wiele kopii jednej karty i inne.

Niedozwolona sytuacja w grze

Niedozwolona sytuacja w grze (włączając w to przegapione Wymuszone zdolności, pominięte kroki gry, przegapione ograniczenia i wszelkie sytuacje kiedy po fakcie zauważono, że coś „powinno” lub „nie powinno” się wydarzyć) może mieć miejsce w wyniku nieuwagi lub rozproszenia jednego lub obu graczy. Jeśli taka sytuacja wystąpi, gracze powinni w pierwszej kolejności spróbować osiągnąć pomiędzy sobą kompromis jak najlepiej rozwiązać tę sytuację. Jeśli nie są w stanie sami dojść do porozumienia, mogą poprosić sędziego o jej rozstrzygnięcie. Jeśli sędzia zostanie wezwany w celu rozstrzygnięcia sytuacji, jego rozstrzygnięcie jest wiążące.

Osoby obserwujące rozgrywkę nie biorą udziału w grze i nie mogą wpływać na graczy biorących udział w rozgrywce. Jeśli obserwator podejrzewa, że gracz czynnie i umyślnie łamie zasady gry lub kodeks postępowania, powinien natychmiast powiadomić sędziego o swoich podejrzeniach.

Poziomy rozgrywek turniejowych

Rozgrywki turniejowe zostały podzielone na trzy poziomy. Każdy poziom ma spełnić określone oczekiwania graczy, sędziów i organizatorów turniejów w grę karcianą *Warhammer 40 000: Podbój*. 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 zawierać się lokalne ligi, cotygodniowe turnieje oraz warianty rozgrywki w grę karcianą *Warhammer 40 000: Podbój*.

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 *Warhammer 40 000: Podbój*. Gracze mogą oczekiwać, że wszystkie turnieje tego typu będą prowadzone w podobny sposób. W tym poziomie zawierają się Mistrzostwa Sklepów, oraz wyjątkowe, 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.

PRZEBIEG TURNIEJU

Turnieje w grę karcianą *Warhammer 40 000: Podbój* składają się z serii 55 minutowych rund. OT może skrócić ten czas do 45 minut lub wydłużyć do 65 minut, jeśli jego zdaniem zachodzi taka potrzeba. W każdej rundzie turnieju gracze otrzymują punkty w zależności od uzyskanych wyników. Po rozegraniu wcześniej ustalonej liczby rund (uzależnionej od liczby graczy oraz ograniczeniami czasowymi turnieju), gracz z najlepszym wynikiem zostaje zwycięzcą, o ile w turnieju nie były planowane rundy finałowe w systemie 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 turnieju.

Parowanie systemem szwajcarskim

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.

W obrębie grupy punktowej OT powinien parować graczy dzieląc grupę na pół, zamiast wybierać ich losowo. Pozwala to na drobne korekty, jeśli gracze grali już wcześniej ze sobą (Uwaga: Parowanie graczy jest dużo prostsze, jeśli OT ma dostęp do szczegółowego zestawienia wyników).

Parując sposobem dzielenia grupy na pół, OT szereguje graczy w danej grupie punktowej zgodnie z numerem gracza, a następnie dzieli grupę na pół, parując górną część grupy z dolną.

W ten sposób, tak jak w przypadku korzystania z tabeli eliminacyjnej, dwóch najlepszych graczy nie spotka się aż do ostatniej rundy.

Przykład rundy drugiej: Jeśli w grupie z trzema punktami jest ośmiu graczy, należy uszeregować zgodnie z numerem gracza, a następnie podzielić na dwie grupy: 1-4 i 5-8. Pary na tę rundę to 1 vs 5, 2 vs 6, 3 vs 7 i 4 vs 8. Jeśli w grupie z trzema punktami jest siedmiu graczy, należy uszeregować zgodnie z numerem gracza, a następnie podzielić na dwie grupy: 1-3 i 4-7. „Nieparzysty” gracz jest ostatni w grupie i zostanie sparowany z najlepszym graczem w niższej grupie punktowej.

Punktacja

Gracze otrzymują punkty turniejowe po zakończeniu każdej gry, zgodnie z poniższym schematem. Punkty te wykorzystywane są do wyłonienia zwycięzcy turnieju lub, w przypadku większych turniejów, do wyłonienia graczy, którzy zakwalifikują się do rund finałowych.

Zwycięstwo = 5 punktów

Zmodyfikowane zwycięstwo = 4 punkty

Remis = 2 punkty

Zmodyfikowana przegrana = 1 punkt

Przegrana = 0 punktów

Jeśli gracz osiągnie warunek zwycięstwa swojej talii przed upłynięciem wyznaczonego czasu, ten gracz kończy grę Zwycięstwem, a jego przeciwnik Przegraną.

Limit czasu

Jeśli limit czasu na rundę został przekroczony, gracze kontynuują rozgrywkę do końca bieżącej rundy, a następnie porównują planety w swoich pulach zwycięstwa aby ustalić gracza, który zdobył zmodyfikowane zwycięstwo. Gracz z największą liczbą planet w swojej puli zwycięstwa zdobywa zmodyfikowane zwycięstwo, a jego przeciwnik zmodyfikowaną przegraną.

Jeśli obaj gracze posiadają w swoich pulach zwycięstwa taką samą liczbę planet, porównują łączną liczbę symboli typów planet w swoich pulach zwycięstwa. Gracz z największą liczbą symboli typów planet w swojej puli zwycięstwa zdobywa zmodyfikowane zwycięstwo, a jego przeciwnik zmodyfikowaną przegraną.

Jeśli obaj gracze remisują w liczbie planet i liczbie symboli typów planet w swoich pulach zwycięstwa, gra kończy się remisem. Jeśli ma to miejsce w rundach finałowych, należy rozgrywać dodatkowe rundy, do momentu aż remis zostanie rozstrzygnięty.

Finałowa rozgrywka nie ma limitu czasu.

Przykład: Tomek i Krzysiek przekroczyli limit czasu w swojej, więc korzystają z procedury przekroczenia limitu czasu aby wyłonić zwycięzcę. Rozgrywają bieżącą rundę do końca, a następnie porównują planety w swoich pulach zwycięstwa.

Tomek ma dwie planety (Plannum i Barlus) w swojej puli zwycięstwa. Krzysiek również posiada dwie planety (Carnath i Y'Varn) w swojej puli zwycięstwa. Ponieważ remisują w liczbie planet w pulach zwycięstwa, muszą porównać łączną liczbę symboli typów planet w swoich pulach zwycięstwa.

Tomek posiada 3 symbole typów planet (2 na Plannum i 1 na Balrus), a Krzysiek 5 symboli typów planet (2 na Carnath i 3 na Y'Varn) w swojej puli zwycięstwa. Krzysiek zdobywa zmodyfikowane zwycięstwo, a Tomek zmodyfikowaną przegraną.



Rozstrzyganie remisów

Jeśli konieczne jest rozstrzygnięcie remisu pomiędzy graczami z taką samą sumą punktów turniejowych, rozstrzygany jest on na korzyść gracza, który pokonał każdego z graczy w remisującej grupie. Jeśli żaden z graczy nie pokonał wszystkich pozostałych, remis rozstrzyga się sumując liczbę punktów wszystkich przeciwników remisujących graczy. Remis rozstrzygany jest na korzyść gracza, który uzyskał największą sumę. Jeśli dwóch lub więcej graczy nadal remisuje, należy w taki sam sposób podliczyć punkty przeciwników dla każdego z przeciwników remisujących graczy i w ten sposób rozstrzygnąć remis.

Oprogramowanie turniejowe a siła przeciwników

Program turniejowy FFG - TOME - jest obecnie udostępniony w wersji beta niektórym organizatorom turniejów. Oprogramowanie to wykorzystuje inny system obliczania siły przeciwników, niż ten przedstawiony w tym dokumencie. Zmiana ta została wprowadzona w celu ulepszenia doświadczeń turniejowych oraz aby dokładniej reprezentować faktyczną pozycję gracza w turnieju.

TOME oblicza siłę przeciwników gracza poprzez dzielenie wyniku każdego z przeciwników przez liczbę rund przez niego rozegranych, a następnie przez dodanie wyników wszystkich przeciwników, przeciwko którym grał dany gracz. Oprogramowanie następnie dzieli uzyskaną sumę przez liczbę rund rozegranych przez gracza, aby ustalić siłę jego przeciwników.

Organizatorzy turniejów korzystający z TOME powinni ogłosić to graczom przed rozpoczęciem turnieju, tak aby gracze mieli świadomość, że siła przeciwników będzie podliczana w inny sposób.

Struktura rundy

Długość i struktura turnieju ustalana jest na podstawie ilości uczestników. Dla turniejów towarzyskich, OT może wybrać liczbę rund, która będzie najbardziej odpowiednia dla turnieju i graczy.

Sugerowana liczba rund w systemie szwajcarskim dla turniejów rywalizacyjnych przedstawiona jest poniżej. Na turnieju musi być co najmniej 4 graczy.

Liczba graczy	Liczba rund
4-8	3
9-24	4
25-44	5
45-148	6
149 and Above	7

Sugerowany wielkość fazy pucharowej przedstawiona jest poniżej.

Liczba graczy	Rundy pucharowe
4-16	Brak
17-40	Top 4
41-76	Top 8
77 i więcej	Top 16

Rundy finałowe

Jeśli zwycięzca turnieju ma zostać wyznaczony w wyniku rund finałowych, liczba graczy, którzy będą do nich zakwalifikowani, musi zostać ogłoszona przed rozpoczęciem turnieju. Kolejność w jakiej gracze zakończyli rundy eliminacyjne określa ich kolejność w tabeli finałowej: gracz z najwyższym wynikiem będzie grał z graczem z najniższym wynikiem z rund eliminacyjnych, gracz z drugim najlepszym wynikiem z przedostatnim graczem i tak dalej. Wygrywając grę, gracz kwalifikuje się do kolejnej rundy. Przegrana oznacza eliminację. Zwycięzca finałowej rozgrywki zostaje zwycięzcą turnieju.

KODEKS POSTĘPOWANIA

Biorąc udział w rozgrywkach turniejowych w grę *Warhammer 40 000: Podbój*, gracze poświadczają, że będą samodzielnie uczestniczyć w rozgrywkach, a także potwierdzają że zrobią wszystko, by okazać szacunek swoim przeciwnikom, organizatorom, poprzez obserwację i przestrzeganie zasad rozgrywki. Gracze powinni mieć świadomość, że będą mierzyć się z innymi, aby wspólnie przeżywać satysfakcjonujące rozgrywki. Gracze powinni mieć świadomość, że możliwość uczestniczenia w rozgrywkach turniejowych w grę *Warhammer 40 000: Podbój* jest przywilejem, a nie prawem, a łamanie niniejszego kodeksu postępowania może skutkować ograniczeniem lub całkowitym odebraniem tego przywileju.

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 sędzia podejrzewa 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 na lub z kart w sposób niedozwolony, wykorzystywanie nieuporządkowanego obszaru gry aby zdezorientować lub wprowadzić w błąd przeciwnika (w tym wykorzystywanie niejasnych sytuacji takich jak „półwyczerpane” karty, pozwalanie by karty ze stosu kart odrzuconych były przemieszczane na obszar gry itp.), wydzielanie lub ukrywanie kart aby użyć je w określonych momentach („asy w rękawie”), manipulowanie wskaźnikiem dowodzenia po dokonaniu wyboru, 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, w talii lub wskaźniku dowodzenia 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, aby uzyskać przewagę 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 groźb 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. Członkowie grupy wykorzystują nawzajem spisy swoich talii w celu wpłynięcia na lub narzucenia spisu talii pozostałych członków grupy. Przykładem współdziałania może być również 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 nieszczerze zachowania. Przykładem takich zachowań może być granie na czas, „zapominanie” o rozpatrzeniu pasywnych efektów gry, działanie poza swoją turą, przyspieszanie gry nie dając przeciwnikowi czasu na reakcję, celowe błędne podawanie jawnych informacji (np. zadeklarowanie ataku o sile 12 ATK, podczas gdy w rzeczywistości wynosi on 10 ATK), celowe wprowadzanie w błąd co do interpretacji karty lub zasady mniej doświadczonego gracza, podawanie nieprawdziwych informacji (takich jak liczba kart na ręce, liczba obrażeń na karcie lub typy symboli potrzebnych do zwycięstwa), lub wprowadzanie sędziego w błąd co do wyniku gry.



Niesportowe zachowanie

Niesportowe zachowanie odnosi się sytuacji, w której uczestnik turnieju wykazuje brak szacunku w stosunku do przeciwników oraz sędziów. Przykładami takiego zachowania może być używanie wrogiego lub ubliżającego słownictwa, fizyczne zastraszanie, dyskredytowanie przeciwnika lub nieodpowiednie zachowanie w przypadku zwycięstwa lub przegranej.

Władza Organizatora Turnieju

Niniejszy kodeks postępowania został stworzony jako przewodnik dla graczy, sędziów 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 spisanych w niniejszym dokumencie lub zasady sportowego współzawodnictwa, może i powinien, wedle własnego uznania, podjąć kroki które uzna za niezbędne (włączając w to wyłączenie z meczu, kary i/lub dyskwalifikacje) aby upewnić się, że podczas turnieju będą przestrzegane zasady fair play.

PULA KART TURNIEJOWYCH

Podczas wszystkich rozgrywek turniejowych w grę karcianą *Warhammer 40 000: Podbój* dozwolone są wymienione poniżej zestawy kart.

Dozwolone karty

W Polsce wszystkie karty są legalne turniejowo od momentu premiery ich polskiej wersji. Uczestnicząc w turniejach w innych krajach, gracze powinni upewnić się u OT które karty są dopuszczone na turnieju.

