

WARHAMMER
40,000

PODOBÓJ

GRA KARCIANA



ZASADY TURNIEJOWE

Wersja 1.1 / obowiązuje od 01.08.2016

- Poprawione błędy językowe oraz spójność testu
- Dodany punkt „Zgubione i zniszczone karty”, strona 4
- Dodany punkt „Notatki oraz materiały zewnętrzne”, strona 5
- Dodany punkt „Czas rundy”, strona 5
- Zaktualizowany punkt „Koniec rundy”, strona 6
- Zaktualizowany punkt „Punkty turniejowe”, strona 6

Wszystkie zmiany oraz nowości w tym dokumencie w stosunku do poprzedniej wersji zostały zaznaczone na **czerwono**.

Turnieje w grę karcianą **Warhammer 40 000: Podbój** wspierane przez program Organized Play (OP) sponsorowane przez Fantasy Flight Games (FFG) oraz jego międzynarodowych partnerów powinny być zgodne z zasadami tego dokumenty.

INTRODUCTION

Turniej to rywalizacja pomiędzy graczami w grę karcianą **Warhammer 40 000: Podbój**. Po zapisach gracze są parowani przeciwko sobie w sposób zorganizowany. Po serii gier przeciwko różnym przeciwnikom, gracze są klasyfikowani na podstawie ich wyników. Większość turniejów przewiduje nagrody dla najlepszych graczy.

Turnieje są przeprowadzane z wykorzystaniem zasad zawartych w Kompletniej Księdze Zasad oraz FAQ, które można pobrać z naszej strony internetowej. Dodatkowe zasady rozgrywania turniejów są opisane w tym dokumencie.

Ten dokument wyjaśnia najważniejsze założenia turnieju oraz szczegóły w standardowej rozgrywki turniejowej.

SPIS TREŚCI

- I. Role uczestników
 1. Organizator główny
 2. Komandor
 3. Sędzia
 4. Gracz
 5. Obserwator
 6. Uczestnictwo animatorów
 7. Zachowanie
 - a. Niesportowe zachowanie
- II. Materiały turniejowe
 1. Materiały organizatora
 2. Materiały graczy
 - a. Tworzenie talii
 - b. Koszulki na karty
 - c. **Zgubione i zniszczone karty**
 - d. Dozwolone produkty
- III. Rozgrywka turniejowa
 1. Przygotowanie turnieju
 2. Przygotowanie gry
 3. Przeoczone okazje
 4. **Notatki oraz materiały zewnętrzne**

- IV. Przebieg turnieju
 1. Definicje
 2. **Czas rundy**
 3. Parowanie
 - a. System szwajcarski
 - b. Rundy pucharowe
 4. Koniec Rundy
 - a. **Koniec czasu**
 5. Punkty turniejowe
 - a. Rozstrzygnięcie remisów
- V. Struktura turnieju
 1. Struktura podstawowa
 2. Struktura zaawansowana
 3. Struktura niestandardowa
- VI. Poziomy turnieju
 1. Towarzyski
 2. Formalny
 3. Mistrzowski

ROLE UCZESTNIKÓW TURNIEJÓW

Każda osoba obecna na turnieju jest uczestnikiem. Uczestnicy dzielą się na role w oparciu o ich obowiązki na turnieju. Każdy uczestnik powinien zachowywać się odpowiedzialnie i z szacunkiem do pozostałych. Prosimy o zapoznanie się z podstawowymi dokumentami wydarzenia, które wyjaśniają znaczenie ról. Animatorzy to organizator główny, sędzia oraz komandor. Pozostałe role to gracze oraz obserwatorzy.

Organizator główny

Wydarzenie musi posiadać dokładnie jednego organizatora. Organizator jest odpowiedzialny za przebieg całego turnieju, wliczając w to planowanie oraz realizację. Jeżeli organizator nie wyznaczy komandora, musi wykonywać jego obowiązki.

Komandor

Na każdy turniej może zostać powołana dowolna liczba komandorów (można także nie wyznaczyć żadnego). Komandor jest ekspertem w kwestii zasad i regulacji oraz posiada ostateczne słowo w kwestii pytań dotyczących zasad, regulacji oraz sporów graczy.

Sędzia

Turniej może posiadać dowolną liczbę sędziów, również żadnego. Sędzia jest dobrze zorientowany w kwestiach zasad gry oraz regulacji. Obowiązkami sędziego jest pomaganie graczom w rozstrzygnięciu sporów i pytań zgodnie z zasadami gry.

Gracz

Gracz to osoba grająca w grę **Warhammer 40 000: Podbój** na danym turnieju. Gracz musi ze sobą przynieść wszystkie potrzebne komponenty do gry.

Obserwator

Obserwator to osoba obecna na turnieju, która nie należy do żadnej innej grupy. Obserwatorzy nie mogą przeszkadzać w trakcie gier oraz nie mogą pomagać graczom podczas ich gier.

Uczestnictwo animatorów

Animator może uczestniczyć w turniejach rangi towarzyskiej, za który jest odpowiedzialny, tylko jeżeli jest obecny inny animator. Drugi animator musi zostać ogłoszony przed rozpoczęciem turnieju i jest odpowiedzialny za wszystkie spory, w których uczestniczy pierwszy animator. Jeżeli dwóch animatorów gra za sobą, komandor jest odpowiedzialny za wszystkie zasady podczas gry.

Podczas turniejów rangi rywalizacyjnej oraz mistrzowskiej, animatorzy nie mogą uczestniczyć w turnieju. W tego typu turniejach od animatorów oczekuje się pełnego skupienia na kwestiach organizacyjnych oraz nadzorowania turnieju.

Zachowanie

Od wszystkich uczestników turnieju oczekuje się zachowania z szacunkiem oraz dobrych manier podczas wydarzenia. Jeżeli podczas rozgrywki dojdzie do sporu, którego gracze nie będą w stanie rozwiązać samodzielnie, muszą wezwać sędziego w celu rozwiązania go. Za wszystkie interpretacje kart podczas turnieju odpowiedzialny jest komandor. Może on podważyć FAQ, kiedy zostanie odkryta pomyłka lub błąd.

Niesportowe zachowanie

Od graczy oczekuje się kulturalnego zachowania, gry zgodnej z zasadami oraz nie nadużywania ich. Zakazana jest celowa gra na czas, rzucanie komponentami gry z dużą siłą, nieodpowiednie zachowanie, traktowanie przeciwnika bez należnego mu szacunku i godności etc. Wspólne uzgodnienia pomiędzy graczami w celu manipulacji wynikami są surowo zakazane. Gracze nie mogą odwoływać się do materiałów oraz informacji zewnętrznych podczas turnieju w trakcie rundy. Jednak gracze mogą odwoływać się w dowolnym momencie do oficjalnych dokumentów lub poprosić sędziego o wyjaśnienie zasad zgodnie z dokumentami oficjalnymi.

Organizator, zgodnie ze swoją oceną, może usunąć z turnieju graczy nieprzestrzegających zasad fair-play.

MATERIAŁY TURNIEJOWE

Istnieje wiele materiałów i komponentów gry potrzebnych do rozegrania turnieju. Organizator oraz gracze są odpowiedzialni za zapewnienie odpowiednich przedmiotów.

Materiały Organizatora

Poza aranżacją lokalu organizator odpowiedzialny jest za zapewnienie krzeseł i stołów dla każdego uczestnika. Stoły powinny być ponumerowane, tak by gracze na początku każdej rundy w łatwy sposób mogli znaleźć miejsce, przy którym będą grać. Organizator jest zobowiązany posiadać puste kartki oraz długopisy, jeżeli spis talii jest wymagany na turnieju.

Dodatkowo organizator jest odpowiedzialny za posiadanie wszystkich dokumentów z zasadami podczas turnieju. Dotyczy to Zasad Wprowadzających, Kompletniej Księgi Zasad, FAQ, Zasad turniejowych (ten dokument), terminarza wydarzenia oraz wszystkich innych istotnych dokumentów dla turnieju. Większość tych dokumentów można pobrać ze strony internetowej www.galakta.pl.

Materiały graczy

Gracze są odpowiedzialni za przyniesienie wszystkich materiałów potrzebnych do gry w **Warhammer 40 000: Podbój**. Wliczają się w to wszystkie karty, koszulki oraz żetony. Muszą upewnić się, że posiadają legalną talię. Jeżeli wymagany jest spis talii, gracze muszą przynieść kompletną listę na turniej lub przynieść odpowiednio wcześniej, by sporządzić ją na miejscu.

Budowa talii

Każda talia musi posiadać jedną kartę lidera, synapsę (jeżeli to wymagane) oraz przynajmniej 50 kart gracza. Nie ma górnej granicy rozmiaru talii, jednak gracze muszą być w stanie samodzielnie potasować swoją talię w rozsądnym czasie.

Każdy gracz musi przynieść ze sobą 10 kart planet z zestawu podstawowego **Warhammer 40 000: Podbój**. Te karty nie są częścią talii gracza.

Koszulki na karty

Gracze są zobowiązani do zakoszulkowania zarówno talii gracza, jak i planet identycznymi, nieprzezroczystymi koszulkami w turniejach rangi formalnej oraz mistrzowskiej. Gracze mogą użyć różnych koszulek w talii oraz na planetach, jednak wszystkie karty w jednej talii muszą być w identycznych koszulkach pod względem rozmiaru, koloru, tekstury i stanu. W turniejach towarzyskich, jeżeli gracze nie korzystają z koszulek, muszą upewnić się, że wszystkie rewersy wyglądają jednakowo.

Zgubione i zniszczone karty

Jeżeli gracz zgubi kartę podczas turnieju, ma on możliwość znalezienia zamiennika. Każdy gracz, który odkryje, że brakuje mu karty przed rozpoczęciem rundy, powinien zgłosić to do organizatora. Organizator daje krótki czas na znalezienie zamiennika. Jeżeli gracz nie jest w stanie w tym czasie znaleźć karty, musi on poddać grę. Jeżeli zawodnik nie znajdzie zamiennika karty do początku kolejnej rundy, zostanie usunięty z turnieju.

Jeżeli gracz odkryje, że brakuje karty w talii podczas gry, musi on poddać grę.

Jeżeli karta gracza zostanie uszkodzona podczas turnieju, ma on możliwość na znalezienie zamiennika. Jeżeli gracz nie może znaleźć zamiennika, będzie on korzystał z karty „proxa” w miejsce uszkodzonej karty przez pozostałą część turnieju. Organizator tworzy zamiennik zawierający nazwę karty oraz informacje, które nie są czytelne na uszkodzonej karcie, imię organizatora, który go stworzył oraz datę. Oryginalna karta musi zostać w pobliżu umieszczona wierzchem do dołu z możliwością jej podejrzenia, kiedy zostanie zagrana karta „proxa”.

Legalne komponenty

Gracze mogą korzystać jedynie z oficjalnych produktów gry karcianej **Warhammer 40,000: Podbój z poniższymi wyjątkami:**

- **żetony, które nie przysyłają informacji na kartach**

W przypadku wątpliwości o legalność żetonów innych producentów decyzję podejmuje komandor. **Karty „proxy” nie są dozwolone, z wyjątkiem sytuacji opisanych w zasadach „zgubione i uszkodzone karty” na stronie 6.**

Wszystkie komponenty gry Warhammer 40 000: Podbój są dozwolone w turniejach w formacie standardowym.

Dla turniejów towarzyskich oraz rywalizacyjnych na terenie Polski wszystkie produkty są dozwolone od dnia polskiej premiery. Dla turniejów rangi mistrzowskiej, dozwolone są produkty 11 dni po polskiej premierze. Zazwyczaj jest to w drugi poniedziałek po premierze.

ROZGRYWKA TURNIEJOWA

Ten rozdział zawiera informacje dotyczące rozgrywek turniejowych w grę karcianą **Warhammer 40 000: Podbój**.

Przygotowanie turnieju

Przed rozpoczęciem turnieju, organizator musi ustawić stoły odpowiednio dla rozgrywek turniejowych. Każde miejsce powinno zostać zorganizowane tak, aby gracze mieli wystarczająco miejsca do rozmieszczenia wszystkich swoich kart i żetonów w trakcie gry.

Przygotowanie gry

Następujące kroki muszą być podjęte, zanim gracze rozpoczną pierwszą grę w każdej rundzie turnieju.

1. Każdy gracz odkrywa swoją kartę lidera w kolejności rozgrywki i umieszcza w swoim Sztabie.
2. Każdy z graczy dokładnie tasuje swoją talię i przedstawia ją przeciwnikowi. Przeciwnik może ją potasować lub przełożyć wedle uznania. Po tym, jak każdy z graczy miał okazję potasować talię, umieszcza ją na obszarze gry w łatwo dostępnym miejscu
3. Gracze ustalają w losowy sposób, który gracz będzie zaczynał. Można do tego wykorzystać rzut monetą, kością lub inny losowy sposób.
4. Gracz rozpoczynający tasuje swoje 10 kart planet i 7 z nich umieszcza zakryte w linii pomiędzy graczami. Trzy pozostałe karty planet odkłada do pudełka poza grę. Następnie, dany gracz odkrywa pierwsze 5 planet, zaczynając od planety najbardziej po lewej i umieszcza tam znacznik pierwszej planety.
5. Gracze przygotowują swoje wskaźniki dowodzenia oraz wszystkie znaczniki potrzebne do gry w łatwo dostępnym miejscu.
6. Każdy gracz dobiera karty z wierzchu talii w liczbie równej rozmiarowi ręki swojego lidera. Każdy gracz w kolejności rozgrywki może odłożyć dobrane karty do talii, przetasować karty, ponownie dać możliwość potasowania ich przeciwnikowi talii, a następnie dobrać nowe karty. Gracze muszą zachować „drugą rękę”.
7. Każdy gracz bierze żetony zasobów w liczbie równej rozmiarowi zasobów na karcie swojego lidera.

Kiedy gracze zakończą przygotowanie, powinni poczekać, aż organizator ogłosi początek rundy przed rozpoczęciem gry. Jeżeli runda już się rozpoczęła, gracze mogą rozpocząć grę bezpośrednio po zakończeniu przygotowania.

Przeoczone okazje

Od graczy oczekuje się optymalnego prowadzenia rozgrywki, 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 szanowania rywali, nierozpraszenia ani poganiania ich, co mogłoby doprowadzić do przegapienia stosownej okazji.

Notatki oraz materiały zewnętrzne

Gracze nie mogą sporządzać notatek ani korzystać z materiałów zewnętrznych lub informacji podczas trwania rundy turnieju.

Jednakże gracze mogą sprawdzić oficjalne dokumenty z zasadami w dowolnym momencie lub zapytać sędziego o wyjaśnienie zasad. Oficjalne dokumenty z zasadami, są to dokumenty dostępne do pobrania z naszej strony internetowej oraz znajdujące się w produkcie *Warhammer 40 000: Podbój* lub jakichkolwiek jego części.

PRZEBIEG TURNIEJU

Założenia turnieju tworzą ramy dla każdego turnieju w *Warhammer 40,000: Podbój*.

Definicje

Poniższe frazy są ważnymi terminami wykorzystywanymi do opisanie turniejów w *Warhammer 40 000: Podbój*.

- **Rundy w systemie szwajcarskim:** Turnieje w grę *Warhammer 40 000: Podbój* wykorzystują parowanie w systemie szwajcarskim, które daje punkty zwycięzcy każdej gry. W każdej rundzie turnieju w systemie szwajcarskim gracze są sparowani w pojedynkach jeden na jeden z graczami z taką samą liczbą punktów turniejowych bez możliwości grania z jednym przeciwnikiem więcej niż raz. Na końcu rund szwajcarskich gracz, który zdobył najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą, jeżeli nie są przewidziane rundy pucharowe.
- **Bye:** Od czasu do czasu w turnieju udział bierze nieparzysta liczba uczestników, w związku z czym jeden z uczestników nie ma przeciwnika w danej rundzie i zostaje przeniesiony bezpośrednio do kolejnej rundy. Nazywane jest to bye lub „wolnym losem”. Wolny los liczy się jako zwycięstwo z rozmiarem zwycięstwa 150.
- **Odcięcie:** W niektórych turniejach organizator może zdecydować się na „odcięcie” po wcześniej ustalonej liczbie rund. Odcięcie eliminuje wszystkich graczy z turnieju poza wcześniej ustaloną liczbą graczy z najwyższymi wynikami. Pozostali gracze kontynuują turniej w kolejnych rundach szwajcarskich lub rundach pucharowych.
- **Rundy pojedynczej eliminacji:** Seria pojedynczych **rund eliminacyjnych**, w których zwycięzca pojedynku pozostaje w turnieju, a przegrany gracz jest eliminowany z turnieju. Rundy eliminacyjne zazwyczaj stosuje się po odcięciu i kontynuuje się je, aż do momentu, w którym pozostanie jeden zwycięzca.

Czas rundy turniejowej

Każda runda turnieju w grę karcianą *Warhammer 40 000: Podbój* ma określony czas trwania, dający możliwość graczom rozegranie kompletnej gry. Organizator powinien rozpocząć odliczanie czasu rundy po tym, jak gracze znajdą swoje miejsca i rozpoczną przygotowanie. Jeżeli gra nie została rozstrzygnięta po zakończeniu czasu, gracze grają do następnej fazy podatków („Koniec rundy” na stronie 11). Czas trwania rundy zależy od jej rodzaju.

- **runda szwajcarska:** 55 minutes each
- **runda pojedynczej eliminacji (poza finałem):** 55 minutes each
- **finał:** 90 minutes

Parowanie

W każdej rundzie gracze są parowani z przeciwnikami, przeciwko którym będą grać w *Warhammer 40 000: Podbój*. Sposób parowania może ulec zmianie w oparciu o rodzaj rund, które są wykorzystywane.

Organizator przed rozpoczęciem turnieju musi ogłosić liczbę rund, czy będą rundy pojedynczej eliminacji oraz jak duże będzie „odcięcie”.

Rundy szwajcarskie

W pierwszej rundzie w systemie szwajcarskim gracze parowani są ze sobą losowo. W każdej kolejnej rundzie gracze są parowani losowo przeciwko innemu graczowi, który zdobył taką samą liczbę punktów.

Aby ustalić pary, należy losowo sparować graczy w obrębie grupy graczy z najwyższą liczbą punktów. Jeżeli liczba graczy z taką samą liczbą punktów jest nieparzysta, jeden z graczy zostaje losowo sparowany z graczem z grupy z następną największą liczbą punktów w turnieju. Następnie należy losowo sparować graczy w grupie graczy z drugą największą liczbą punktową i kontynuować do czasu, aż wszyscy gracze będą posiadać pary.

Jeżeli w turnieju bierze udział nieparzysta liczba uczestników, w pierwszej rundzie losowo jest przydzielany bye. W kolejnych rundach osoba najniżej sklasyfikowana, która jeszcze go nie posiadała, otrzymuje bye.

Żaden gracz nie powinien zostać sparowany przeciwko temu samemu przeciwnikowi podczas rund szwajcarskich więcej niż raz.

Przykład parowania: Jan, Sara i Bartek posiadają po 15 punktów turniejowych, najwięcej z wszystkich graczy. Tomek zajmuje miejsce zaraz za nimi – jest jedynym graczem, który uzyskał 10 punktów turniejowych. Jan zostaje sparowany z Sarą. Ponieważ nie ma innego gracza z 15 punktami, Bartek zostaje sparowany z Tomkiem.

Rundy pucharowe pojedynczej eliminacji

Wiele turniejów w grę **Warhammer 40 000: Podbój** wykorzystuje rundy pojedynczej eliminacji po „odcięciu” dla top 4, 8, 16 lub 32 graczy. W rundach pojedynczej eliminacji, kiedy pozostanie ostatni gracz, zostaje on zwycięzcą turnieju. Gra finałowa nie ma limitu czasowego.

W pierwszej rundzie pojedynczej eliminacji po odcięciu, gracz z najwyższym wynikiem jest parowany z graczem z najniższym wynikiem, który zakwalifikował się do tego etapu. Jest to Gra nr 1. Gracz z drugim najwyższym wynikiem jest parowany z graczem z drugim najniższym wynikiem, który zakwalifikował się do tego etapu. To jest Gra nr 2. Należy kontynuować w ten sposób, do momentu aż wszyscy gracze zostaną sparowani.

W turniejach, które rozpoczynają się od rund pojedynczej eliminacji, bye (wolne losy) będą musiały zostać wykorzystane w pierwszej rundzie, jeżeli liczba graczy nie będzie potęgą liczby 2 (4, 8, 16, 32 itd.) Należy losowo przydzielić wolne losy do graczy w liczbie różnicy między liczbą graczy a następną potęgą liczby 2. Następnie należy sparować pozostałych graczy pomiędzy sobą. Wszystkie pary oraz graczy z wolnym losiem należy losowo ponumerować zaczynając od Gry nr 1.

Dla kolejnych rund eliminacyjnych należy sparować gracza z Gry nr 1 ze zwycięzcą ostatniej pary (gra z najwyższym numerem). Ta para jest teraz nową Grą nr 1. Jeżeli pozostało więcej niż dwóch graczy, zwycięzca Gry nr 2 będzie grał ze zwycięzcą gry z drugim najwyższym wynikiem. Ta para jest teraz nową Grą nr 2. Jest to kontynuowane, aż wszyscy gracze zostaną sparowani w rundzie.

W kolejnych rundach pojedynczej eliminacji należy stosować tę samą metodę.

Koniec rundy

Każda runda turniejowa kończy się w jeden z poniższy sposób:

- **Podbój:** Jeżeli gracz posiada 3 planety w swojej puli zwycięstwa, które mają ten sam symbol, gracz natychmiast zwycięża.
- **Śmierć lidera:** Pokonanie Skrwawionego lidera. Gracz, **którego lider przetrwał**, wygrywa.
- **Skończona talia gracza:** Jeżeli w talii gracza nie ma kart, przegrywa natychmiast.
- **Jednoczesne zwycięstwo:** Jeżeli obaj gracze spełnią warunki zwycięstwa jednocześnie, gracz z inicjatywą ustala zwycięzcę gry.
- **Brak Planet:** Jeżeli bitwa na ostatniej planecie nie rozstrzygnie zwycięzcy przez jeden z powyższych warunków, gracz, który jako ostatni dodał planetę do swojej puli zwycięstwa, wygrywa w grze. Jeżeli żaden gracz nie dodał planety do puli zwycięstwa przez całą grę, **gracz, który posiadał inicjatywę podczas ostatniej tury, decyduje, który gracz wygrywa grę.**

- **Czas:** Kiedy zostanie ogłoszony koniec czasu rundy, gracze muszą zagrać do obecnej rundy, **należy postępować zgodnie z zasadami „Końca czasu” na stronie 6, aby ustalić, kto zdobędzie zmodyfikowane zwycięstwo.**
- **Poddanie:** Gracz dobrowolnie poddaje się w dowolnym momencie gry. Poddający się gracz przegrywa, a jego przeciwnik zwycięża.

Podczas rund eliminacyjnych, jeżeli na koniec rundy w dalszym ciągu jest remis, gracze rozgrywają dodatkową rundę. Jeżeli gracze w dalszym ciągu remisują, proces powtarza się, aż do remisu na końcu rundy gry.

Koniec czasu

Jeżeli żaden z graczy nie osiągnął warunków zwycięstwa na koniec rundy, postępują oni zgodnie z poniższymi krokami, aby wyłonić osobę, która otrzyma zmodyfikowane zwycięstwo. Drugi gracz przegrywa.

1. Gracz z większą liczbą planet w puli zwycięstwa. Jeżeli obaj gracze posiadają taką samą liczbę planet, przechodzą do kroku 2
2. Gracz z największą ilością rodzajów symboli na planetach w swojej puli zwycięstwa. Jeżeli obaj gracze posiadają ich taką samą ilość, przechodzą do kroku 3.
3. Gracz, który jako ostatni dodał planetę do swojej puli zwycięstwa. Jeżeli żaden gracz nie dodał planety do swojej puli zwycięstwa, przechodzą do kroku 4.
4. Gracz z mniejszą ilością jednostek w swoim stosie kart odrzuconych. Jeżeli obaj gracze posiadają taką samą liczbę jednostek w swoich stosach kart odrzuconych, przechodzą do kroku 5.
5. Gracz, który posiadał inicjatywę w ostatniej rundzie gry decyduje, który gracz wygrywa grę.

Punkty turniejowe

Gracze zdobywają punkty turniejowe na końcu każdej rundy. Na końcu turnieju gracz, który zdobył najwięcej punktów turniejowych, wygrywa turniej. W przypadku większych wydarzeń, punkty wykorzystuje się do ustalenia, którzy gracze przechodzą do rund pucharowych. Gracze zdobywają punkty w następujący sposób:

- Zwycięstwo = 5 punktów
- Zmodyfikowane zwycięstwo = 4 punkty
- Przegrana = 0 punktów

Rozstrzygnięcie remisów

Jeżeli dwóch lub więcej graczy posiada równą liczbę punktów turniejowych, wykorzystywane jest rozstrzygnięcie remisów, aby ustalić konkretne miejsca dla tej grupy. Rozstrzygnięcie remisów jest stosowane w następujący sposób, aż wszyscy gracze w danej grupie nie będą mieć swojego miejsca.

- **Siła Tabeli:** Aby obliczyć Siłę Tabeli gracza, należy podzielić sumę punktów turniejowych każdego jego przeciwnika, przez liczbę rund, które grał ten przeciwnik, następnie podzielić ich sumę przez liczbę przeciwników, z którymi dany gracz grał. Gracz, który posiada większą Siłę Tabeli, wygrywa remis i jest umieszczony nad pozostałymi z taką samą liczbą punktów. Gracz z drugą najwyższą Siłą Tabeli jest klasyfikowany na drugim miejscu spośród graczy z grupy, którzy jeszcze nie byli klasyfikowani itd.
- **Rozszerzona Siła Tabeli:** Aby obliczyć wartość Rozszerzonej Siły Tabeli gracza, należy zsumować Siłę Tabeli każdego przeciwnika, a następnie podzielić przez liczbę przeciwników, z którymi gracz grał. Gracz, który posiada największą Rozszerzoną Siłę Tabeli, wygrywa remis i jest umieszczony nad pozostałym jeszcze niesklasyfikowanymi w tej grupie. Gracz z drugą najwyższą Rozszerzoną Siłą Tabeli jest klasyfikowany na drugim miejscu spośród graczy z grupy, którzy jeszcze nie byli klasyfikowani itd.
- **Losowo:** Jeżeli gracze nadal remisują po rozpatrzeniu wcześniejszego rozstrzygnięcia remisów, gracze są klasyfikowani losowo, aż wszyscy gracze będą dopasowani do miejsca.

STRUKTURY TURNIEJU

Struktura turnieju określa, jak wiele powinno być rund szwajcarskich oraz pojedynczej eliminacji. Wszystkie turnieje **Warhammer 40 000: Podbój** muszą korzystać z jednej z trzech poniższych typów.

Struktura podstawowa

Struktura podstawowa jest prosta i łatwo dostępna, stworzona z myślą o nowych uczestnikach. Zapewnia ona turniejowe doświadczenie wymagające niewielkiego zaangażowania czasu i środków od uczestników i organizatorów. **Struktura jest wykorzystywana w turniejach Store Championship (Mistrzostwa Sklepu).**

| Liczba graczy | Liczba rund szwajcarskich | Rozmiar odcięcia |
|---------------|---------------------------|------------------|
| 4-8 | 3 | Brak |
| 9-16 | 4 | Brak |
| 17-24 | 4 | Top 4 |
| 25-40 | 5 | Top 4 |
| 41-44 | 5 | Top 8 |

| Liczba graczy | Liczba rund szwajcarskich | Rozmiar odcięcia |
|---------------|---------------------------|------------------|
| 45-76 | 6 | Top 8 |
| 77-148 | 6 | Top 16 |
| 149 i więcej | 7 | Top 16 |

Struktura zaawansowana

Zaawansowana struktura jest stworzona dla uczestników lubiących rywalizację. Ta struktura zapewnia doświadczenie turniejowe, które wymaga znacznego zaangażowania środków i czasu od organizatorów i graczy. **Zaawansowana struktura jest wykorzystywana w turniejach Regional Championship (Mistrzostwa Regionów).**

| Liczba graczy | Liczba rund szwajcarskich | Rozmiar odcięcia |
|---------------|---------------------------|------------------|
| 9-12 | 4 | Top 4 |
| 13-24 | 4 | Top 8 |
| 25-40 | 5 | Top 8 |
| 41-76 | 6 | Top 8 |
| 77-148 | 6 | Top 16 |
| 149-288 | 6 | Top 32 |
| 289-512 | 7 | Top 32 |
| 513 i więcej | 8 | Top 32 |

Struktura niestandardowa

Niestandardowa struktura obejmuje wszystkie struktury inne niż podstawowa i zaawansowana. Również obejmuje turnieje, które oferują inną liczbę rund szwajcarskich lub rozmiar odcięcia, które nie zmieniają się w oparciu o frekwencję. Schemat Wydarzenia oficjalnych turniejów zawiera specyfikację struktury dostosowaną do danego rodzaju wydarzenia lub instrukcję dla organizatora, który może stworzyć strukturę i poinformować o tym uczestników.

POZIOMY ROZGRYWEK TURNIEJOWYCH

Wydarzenia FFG OP są podzielone na trzy poziomy. Te poziomy służą do określenia oczekiwań wobec turniejów w grę karcianą **Warhammer 40 000: Podbój**. Nie mają za zadanie wykluczyć graczy z uczestnictwa, ale zakomunikować graczom, czego mogą oczekiwać od turnieju. Organizatorzy nieoficjalnych turniejów są zachęceni do korzystania z poziomu towarzyskiego, chyba że turniej jest skierowany typowo na graczy rywalizacyjnych.

Poziom towarzyski

Turnieje na tym poziomie są otwarte dla wszystkich graczy, niezależnie od poziomu doświadczenia. Graczy zachęca się do wzajemnej pomocy i nauki zasad, tak długo jak nie wpływa to znacząco na grę. Poziom koncentruje się na stworzeniu miłej i przyjaznej atmosfery.

Poziom rywalizacyjny

Ten poziom turniejowy wymaga od uczestników minimalnego doświadczenia. Gracze powinni być zaznajomieni z zasadami gry i być przygotowanym do gry w rozsądnym tempie. Oczekuje się, że gracze będą unikać nieporozumień oraz ustrzegą się niechlujstwa i błędów. Nacisk jest położony na przyjazną rywalizację.

Poziom mistrzowski

Jest to najwyższy poziom rywalizacji w turniejach Fantasy Flight Games. Na tym poziomie turniejów oczekuje się od graczy odpowiedniego doświadczenia. Gracze powinni znać nie tylko zasady gry, ale również FAQ oraz regulacje turniejowe. Poziom jest nastawiony na uczciwą rywalizację.

www.Galakta.pl

