

X-WING™ STANDARDOWE ZASADY TURNIEJOWE

Zmiany w stosunku do poprzedniej wersji dokumentu zostały zaznaczone na czerwono.

WERSJA 3.1.1/ 15.07.2015

System zorganizowanych rozgrywek w **Grę figurkową Star Wars: X-Wing™**, sponsorowanych przez Fantasy Flight Games („FFG”) oraz międzynarodowych partnerów, będzie się odbywał w oparciu o zasady przedstawione w niniejszym dokumencie.

W pierwszej części niniejszego dokumentu znajduje się ogólny opis obowiązków graczy oraz zasad obowiązujących podczas wszystkich turniejów. W drugiej części znajdują się oficjalne zasady turniejowe dla walk myśliwców. Pod koniec dokumentu zamieszczono dodatkowe zasady dotyczące budowy eskadr oraz ograniczenia dotyczące elementów.

Wszystkie turnieje gry **X-Wing** muszą być organizowane jako walki myśliwców.

ZASADY I INTERPRETACJA

Turnieje przeprowadzane są z wykorzystaniem zasad zawartych w instrukcji do zestawu podstawowego **X-Wing™** oraz FAQ. Oba te dokumenty można pobrać ze strony gry w dowolnym momencie.

Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia w trakcie turnieju, muszą wezwać sędziego aby rozstrzygnął spór i w razie potrzeby zapewnił stosowne zasady odnoszące się do tekstu karty lub symboli. Główny sędzia ma ostateczny głos w kwestii interpretacji kart podczas turnieju i może i może znieść zapis zamieszczony w FAQ, jeśli jego zdaniem zawiera on błąd lub pomyłkę.

POZIOMY ROZGRYWEK TURNIEJOWYCH

Rozgrywki turniejowe zostały podzielone na trzy poziomy. Każdy poziom ma spełnić określone oczekiwania graczy, sędziów i organizatorów turniejów w **Grę Figurkową Star Wars: X-Wing™**. 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 zwierać się lokalne ligi, cotygodniowe turnieje oraz warianty rozgrywki w **Grę Figurkową Star Wars: X-Wing™**.

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 Figurkowej Star Wars: X-Wing™**. Gracze mogą oczekiwać, że wszystkie turnieje tego typu będą prowadzone w podobny sposób. W tym poziomie zawierają się Mistrzostwa Sklepów, oraz jednorazowe wydarzenia, takie jak *Atak na Imdaar Alfa*.

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.

STRUKTURA TURNIEJU

Turnieje „Walki myśliwców” dla gry **X-Wing** składają się z serii 75 minutowych rund. Jeśli osiągnięty zostaje limit czasu na rundę, a gracze w dalszym ciągu grają, dokańczają aktualną rundę po czym kończą rozgrywkę.

W każdej rundzie turnieju gracze otrzymają punkty w zależności od swoich wyników. Po zakończeniu ustalonej wcześniej liczby rund (patrz „Struktura rund” na stronie 3.), gracz z najlepszym wynikiem zostaje zwycięzcą, o ile **rundy pucharowe** nie zostały wcześniej zapowiedziane (patrz „Rundy pucharowe” na stronie 3.).

Przygotowanie turnieju

Przed rozpoczęciem turnieju OT musi przygotować stoły nadające się do rozgrywek turniejowych. Na każdym stole musi znajdować się obszar gry o wymiarach 90 x 90 cm z wyraźnie zaznaczonymi granicami. Dwie przeciwległe granice powinny być wskazane jako granice graczy. Gracze powinni na stole mieć wystarczająco miejsca aby wygodnie rozmieścić wszelkie elementy niezbędne dla ich eskadr. **OT powinien ponumerować stoły do gry tak żeby gracze nie mieli problemów z ich odnalezieniem.**

Rozmieszczanie eskadr

Przed rozpoczęciem każdej gry należy przeprowadzić poniższe kroki. Gracze mogą je przeprowadzić również przed tym, jak OT ogłosi rozpoczęcie rundy turniejowej:

1. Każdy gracz umieszcza swoją eskadrę poza obszarem gry, obok przypisanej mu krawędzi.
2. Obaj gracze ujawniają wszystkie elementy swoich eskadr i przypisują żetony identyfikacyjne do statków, w przypadku których występują duplikaty. Jeśli obaj gracze wystawiają eskadry z tej samej frakcji, żetony identyfikacyjne są przypisywane do wszystkich statków (patrz **Blizniacze mecze na stronie 3**). Jeden gracz korzysta wyłącznie z białej strony żetonów identyfikacyjnych, a drugi z czarnej.
3. Każdy gracz dokładnie tasuje swoją talię uszkodzeń i podaje ją przeciwnikowi, który może ją potasować lub przelożyć, jeśli zechce.
4. Gracze wyznaczają inicjatywę. Gracz o niższej łącznej sumie punktów eskadry wybiera, kto otrzyma inicjatywę. Jeśli obaj gracze remisują w sumie punktów eskadry, o tym, kto otrzyma inicjatywę decyduje gracz, który wygra rzut monetą.
5. Każdy gracz umieszcza swoje trzy żetony asteroid i/lub chmur odpadków obok obszaru gry, tworząc pulę sześciu przeszkód. Gracz z inicjatywą wybiera jeden z nich i umieszcza na obszarze gry. Następnie jego przeciwnik wybiera jeden z pozostałych żetonów i umieszcza go na obszarze gry. Gracze kontynuują wykładanie przeszkód na przemian, do momentu aż wszystkie sześć przeszkód znajdzie się na obszarze gry. Żeton przeszkody nie może zostać umieszczony w Zasięgu 1-2 od dowolnej krawędzi obszaru gry ani w Zasięgu 1 od innego żetonu przeszkody.
6. Gracze rozstawiają swoje statki zgodnie z rosnącą wartością umiejętności pilota, zgodnie ze standardowymi zasadami gry **X-Wing**.
7. Gracze aktywują osłony i przygotowują wszelkie specjalne elementy, które mogą być im potrzebne. Gracze nie mogą rozpocząć poruszania statków, do momentu aż OT ogłosi rozpoczęcie rundy turniejowej.

Powierzchnia obszaru gry

Rozgrywki rywalizacyjne w grę **X-Wing** wymagają dużej precyzji umieszczania statków i eskadr. Sugerujemy, aby każdy obszar gry był pokryty matą, suknem lub innym, podobnym materiałem, w celu utworzenia tarcia, które zapobiegnie poruszeniom statków i eskadr w przypadku ich przypadkowego potrącenia.

Podczas turniejów, w których gracze korzystają z własnych mat do gry, dozwolone są wyłącznie oficjalne maty FFG **X-Wing™**. Gwarantuje to niezmiennie warunki dla wszystkich graczy i wyklucza jakąkolwiek przewagę jaką gracz mógłby zdobyć poprzez zaznajomienie się z niedostępną powszechnie matą. Jeśli organizator zapewnia maty dla danego turnieju, może korzystać z mat innego producenta. Gracze mogą zastąpić matę innego producenta oficjalną matą FFG, jeśli taką posiadają.

Koniec meczu

Każdy mecz rozgrywany w ramach turnieju może zakończyć się na jeden z poniższych sposobów:

- Wszystkie statki jednego gracza zostały zniszczone (przy zachowaniu zasady Równoczesnego ataku ze strony 16 podstawowej instrukcji). Natychmiastowym zwycięzcą meczu zostaje gracz, któremu na obszarze gry został co najmniej jeden statek. Jego przeciwnik przegrywa mecz. Jeśli żadnemu graczowi nie zostały żadne statki, mecz kończy się remisem.
- Wraz z końcem rundy, w której upłynął wyznaczony czas (jeśli koniec czasu zostanie ogłoszony w trakcie rundy gry, gracze dogrywają ją do końca) Każdy gracz podlicza swój wynik, sumując łączną wartość w punktach eskadry wszystkich statków przeciwnika, które zniszczył, wraz z kartami rozwinięć, w które były one wyposażone. Gracz z wyższym wynikiem zostaje „zwycięzcą warunkowym”, a jego przeciwnik przegranym. Jeśli wynik zwycięzcy to co najmniej 12 punktów więcej niż wynik przeciwnika, wówczas jest „normalnym” zwycięzcą. Jeśli obaj gracze mają ten sam wynik, gra kończy się remisem.
- Gracz poddaje się w dowolnym momencie meczu. Poprzez poddanie się, zostaje uznany przegranym, a jego rywal zwycięzcą.

Podliczanie punktów

Gracze otrzymują punkty turniejowe na koniec każdego meczu, zgodnie z poniższą listą:

- Zwycięstwo = 5 punktów
- Zwycięstwo warunkowe = 3 punkty
- Remis = 1 punkt
- Przegrana = 0 punktów

Punkty te są wykorzystywane do ustalenia zwycięzcy turnieju albo, w przypadku większego turnieju, są używane do wyłonienia graczy, którzy będą uprawnieni do wzięcia udziału w finałowych **rozgrywkach pucharowych**.

Margines zwycięstwa

Na koniec każdego meczu, gracz który zniszczył więcej punktów eskadry przeciwnika, dodaje ilość punktów, o którą przekroczył wartość zdobytych przez przeciwnika do 100 i zapisuje wynik. Gracz, który zniszczył mniej punktów eskadry przeciwnika odejmuje tę samą ilość od 100 i zapisuje wynik.

Przykład końca meczu: *Anakin wygrywa grę, podczas której zniszczył 53 punkty eskadry przeciwnika. Przeciwnik Anakina, Biggs, zniszczył 24 punkty eskadry Anakina. Anakin wygrywa więc 29 punktami, które dodaje do 100 uzyskując margines zwycięstwa 129. Biggs przegrywa 29 punktami, które odejmuje od 100, uzyskując margines 71.*

Jeśli gracz zniszczy wszystkie statki przeciwnika, wartość eskadry przeciwnika zawsze wynosi 100 punktów, nawet jeśli zaczynał grę z mniejszą wartością punktów eskadry. Jeśli obaj gracze zniszczą statki o identycznej wartości w punktach eskadry, margines zwycięstwa obu graczy wyniesie 100 punktów. Jeśli gracz poddaje mecz, wszystkie jego pozostałe statki uznaje się za zniszczone.

Rozstrzygnięcie remisów

Jeśli dwóch graczy uzyskało taką samą liczbę punktów turniejowych, każdy z graczy, który pokonał wszystkich innych remisujących graczy awansuje przed wszystkimi innymi graczami z taką samą liczbą punktów. Po sprawdzeniu tego warunku, remisy są rozstrzygane z wykorzystaniem marginesu zwycięstwa. Gracz z wyższym marginesem zwycięstwa wygrywa remis i awansuje wyżej przed wszystkimi innymi graczami z taką samą liczbą punktów.

Jeśli gracze w dalszym ciągu remisują po sprawdzeniu marginesu zwycięstwa, należy podliczyć siłę przeciwników wszystkich remisujących graczy, poprzez podliczenie punktów meczowych wszystkich przeciwników, z którymi grali remisujący gracze. Gracz, którego przeciwnicy mieli łącznie najwyższą sumę punktów meczowych awansuje przed wszystkimi innymi graczami z taką samą liczbą punktów

Jeśli gracze w dalszym ciągu remisują po sprawdzeniu siły przeciwników, remis należy rozstrzygnąć w losowy sposób.

Oprogramowanie turniejowe a margines zwycięstwa

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 dzieli następnie 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.

Parowanie graczy

Podczas turnieju graczy paruje się zgodnie ze standardowym systemem szwajcarskim. Liczba rozgrywanych rund została wskazana w „Strukturze rund” na stronie 4. 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 każdej kolejnej rundzie, gracze są parowani losowo przeciwko innemu graczowi, który zdobył taką samą liczbę punktów turniejowych. W przypadku nieparzystej liczby graczy, o takiej samej liczbie punktów, jeden z nich jest losowo parowany z graczem z grupy o kolejnej najwyższej liczbie punktów. Jeśli w turnieju bierze udział nieparzysta liczba graczy, gracz z najmniejszą liczbą punktów turniejowych otrzymuje wolny los - „bye” (patrz niżej).

OT powinien upewnić się, że żaden z graczy nie został sparowany z tym samym graczem więcej niż raz przed końcem turnieju lub rozpoczęciem rozgrywania rund pucharowych. Jeśli dwóch graczy grało już przeciwko sobie, OT musi zmienić pary, tak aby każdy z tych graczy grał z innym przeciwnikiem, z taką samą liczbą punktów turniejowych.

Przykład parowania: *Anakin, Luke i Biggs mają po 15 punktów turniejowych. Anakin będzie grał przeciwko Luke’owi a Biggs przeciwko Kyle’owi, który ma 13 punktów turniejowych.*

Wolny los („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 „Wolnym losem”. W pierwszej rundzie gracz, któremu przyznany zostaje „Wolny los” wyłaniany jest drogą losową. W kolejnych rundach „Wolny los” przyznawany jest graczowi, który zdobył najmniej punktów turniejowych (w przypadku takiego samego wyniku „Wolny los” otrzymuje gracz, który ma mniejszy margines zwycięstwa). Jeśli gracze nadal remisują, należy losowo wyłonić gracza, który otrzyma „wolny los”

„Wolny los” liczy się jako zwycięstwo z marginesem zwycięstwa 150.

Bliźniacze mecze

Bliźniaczy mecz, to mecz pomiędzy dwoma graczami, którzy korzystają z tej samej strony. Turniejowe rozstawienie graczy nie faworyzuje rozgrywek przeciwko różnym frakcjom, dlatego w czasie turnieju dojdzie do bliźniaczych potyczek. Jeśli gracze używający tej samej strony zostaną sparowani, obowiązują ich wszystkie normalne zasady. Każdy gracz może wystawić do gry karty z unikatowymi nazwami nawet jeśli przeciwnik używa karty o tej samej, unikatowej nazwie.

W celu przeprowadzenia bliźniaczego meczu gracze muszą rozróżnić swoje statki od statków przeciwnika. Mogą to zrobić na następujące sposoby: przypisać żetony identyfikacyjne z zestawu podstawowego, oznaczyć wszystkie statki żetonami lub pomalować statki/podstawki w dowolny dozwolony sposób. Kiedy gracz przypisuje wskaźniki manewrów, musi umieścić je na kartach statków, a nie obok podstawek statków. Zapobiega to omyłkowemu użycia wskaźnika rywala.

Struktura rund

Długość i struktura turnieju zależy od liczby graczy. W turniejach towarzyskich OT mogą ustalić liczbę rund, jaka według nich najlepiej sprawdzi się dla danego turnieju i spełni oczekiwania graczy.

Sugerowana liczba rund w systemie szwajcarskim i rund finałowych dla turniejów rywalizacyjnych została przedstawiona poniżej. Struktura ta musi być przestrzegana na turniejach mistrzowskich.

Liczba graczy	Liczba rund	Rundy finałowe
Do 8	3	Brak
9–16	4	Top 4
17–32	5	Top 4
33–64	5	Top 8
65–128	6	Top 8
129–256	6	Top 16
257 i więcej	7	Top 16

Rundy pucharowe

W przypadku większych turniejów OT może „zebrać najlepszych” po rozegraniu wcześniej ustalonej liczby rund. Przed rozpoczęciem turnieju OT musi ogłosić, czy będą się odbywały rundy finałowe. Gracze są szeregowani według punktów turniejowych od najlepszego do najgorszego. Jeśli gracze remisują, wszyscy gracze z taką samą liczbą punktów turniejowych są szeregowani z wykorzystaniem marginesu zwycięstwa (od najwyższego do najniższego). Wyłonieni w ten sposób gracze rozgrywają rundy pucharowe, a pozostali kończą turniej.

Rozstawienie graczy w rundach pucharowych jest wyznaczane na podstawie rankingu gracza z rund eliminacyjnych – gracz z najlepszym wynikiem gra z graczem z najslabszym wynikiem; gracz z drugim najlepszym wynikiem gra z graczem z drugim najslabszym wynikiem itd. Po ustaleniu par, tabela finałowa jest stała, nie zmienia się w kolejnych rundach. Podczas rund finałowych, po przegranym meczu gracze zostają wyeliminowani z gry. Do następnej rundy przechodzą jedynie zwycięzcy. Zwycięzca serii rund finałowych zostaje ostatecznym zwycięzcą turnieju. Jeśli podczas rundy finałowej mecz zakończy się remisem, zwycięzcą zostaje gracz, który miał inicjatywę. Finałowy mecz nie ma limitu czasowego.

OT musi ogłosić, czy będą rozgrywane rundy pucharowe i ilu graczy się do nich zakwalifikuje przed rozpoczęciem turnieju.

Tworzenie eskadr

Każdy gracz musi przygotować jedną eskadrę, której będzie używał podczas turnieju w grę *X-Wing*. Zasady tworzenia eskadr opisane w tej części mają pierwszeństwo przed zasadami tworzenia eskadr zawartymi w instrukcji do gry *X-Wing*.

Każdy gracz może stworzyć eskadrę o wartości maksymalnie 100 punktów. Wartość eskadry nie może przekroczyć tej wartości, ale eskadra może być warta mniej, niż 100 punktów. Każdy gracz może wystawić do gry eskadrę należącą do frakcji Rebelii, Imperium lub Szumowin i Nikczemników, ponieważ rozstawienie graczy podczas turnieju ignoruje frakcję, którą gracz wybiera.

Każdy gracz musi zawrzeć w swojej eskadrze dokładnie trzy, wybrane przez niego, różne żetony przeszkód. Gracze muszą wybrać przeszkody spośród sześciu asteroid z zestawu podstawowego oraz sześciu chmur odpadków z zestawów *YT-2400* i *VT-49 Decimator*. Każda wybrana przeszkoda musi być inna; gracz nie może wybrać dwóch identycznych asteroid czy chmur odpadków.

Każdy gracz musi przed rozpoczęciem turnieju przedłożyć OT rozpiszę swojej eskadry, zawierającą spis wszystkich kart rozwinięć, całkowitą liczbę punktów eskadry oraz wybrane przeszkody. Gracz musi korzystać z tej eskadry i tych samych żetonów przeszkód przez cały czas trwania turnieju, razem ze wszystkimi statkami i kartami rozwinięć.

Każdy gracz musi przynieść ze sobą wszystkie elementy niezbędne dla jego eskadry i rozgrywki. Zawierają się w tym (ale nie tylko): kości, linijka zasięgu, wzorniki manewrów i kompletna talia uszkodzeń. Od OT nie oczekuje się, że zapewni graczom jakiegokolwiek elementu niezbędnego do gry.

Statki z różnych frakcji

Wszystkie karty pilotów i żetony statków w eskadrze gracza muszą należeć do tej samej frakcji. Jeśli statek gracza posiada inne wersje w więcej niż jednej frakcji, gracz może używać dowolnej wersji modelu oraz wskaźnika manewrów tego statku w swojej eskadrze.

Przykład: *Szymon wystawia eskadrę Szumowin i Nikczemników składającą się z czterech Z-95 Łowców Głównych i jednego Firespraya. Jego model i wskaźnik manewrów Firespraya pochodzi z imperialnego rozszerzenia, dwa modele i wskaźniki Z-95 pochodzą z rebelianckiego rozszerzenia Z-95 Łowca Główny, a pozostałe dwa Z-95 wraz ze wskaźnikami pochodzą z rozszerzenia Scigani. Jednak wszystkie karty statków i żetony statków pochodzą ze stronnictwa Szumowin i Nikczemników.*

Modyfikowanie elementów

Podczas turniejów od graczy oczekuje się wykorzystywania elementów z oficjalnych produktów z serii *X-Wing* (patrz „Dozwolone produkty” na stronie 4). Główny sędzia ma ostateczny głos w kwestii dopuszczenia do turnieju konkretnych elementów. Jeśli element zostanie uznany za niedozwolony, a gracz nie posiada stosownego zamiennika dla danego modelu, gracz zostaje zdyskwalifikowany z turnieju.

Możliwa jest sytuacja, w której gracze posiadają kilka kopii tego samego statku w swojej eskadrze. Aby uniknąć zamieszania, gracze muszą oznaczyć swoje identyczne statki i odpowiadającą im kartę statku. Mogą to zrobić korzystając z żetonów, naklejek lub innych sposobów oznaczania.

Gracze mogą i są wręcz zachęceni do personalizowania swoich eskadr, zgodnie z poniższymi zasadami:

- Modele statków mogą być przemalowywane. Rozmiar ani kształt modelu nie mogą być w żaden sposób zmieniane.
- Podstawki statków nie mogą być zmieniane – odnosi się to zarówno do ich kształtu, jak i rozmiaru. Do podstawki może zostać dodany obciążnik, o ile nie wpłynie na kształt ani rozmiar podstawki. Kolumny mocujące (włączając w to łączniki zamocowane w statkach) mogą być modyfikowane lub zastąpione innym sposobem łączenia.
- Karty **muszą** pozostać niezmienione, ale mogą być zabezpieczone koszulkami. Koszulki na karty uszkodzeń muszą być identyczne i nie mogą być znaczone.
- Gracze mogą oznaczyć swoje żetony oraz wskaźniki manewrów pod warunkiem, że to oznaczenie nie stoi w sprzeczności z funkcją elementu gry. Gracze powinni jednak uważać oznaczając tyły wskaźników manewrów, ponieważ ich oznaczenie w asymetryczny sposób może dać przeciwnikowi wskazówkę co do wybranego manewru.
- Gracze mogą oznaczyć asteroidy i chmury odpadków aby zaznaczyć do kogo należą, ale nie mogą zmieniać ich w żaden inny sposób.
- Jeśli dwa modele (lub więcej) miałyby się ze sobą stykać, utrudniając tym samym ruch lub ustawienie statków (np. dwa Sokoly Millennium mają się zetknąć podstawkami) gracze muszą odpowiednio dostosować liczbę plastikowych kolumn (dodając je lub odejmując) aby ustawić modele w taki sposób aby się ze sobą nie stykały. Pod żadnym pozorem gracz nie może kontynuować swojej tury dopóki statek jest usunięty z podstawki.

PRZEBIEG TURNIEJÓW

Od graczy, sędziów i wszystkich innych uczestników turnieju oczekuje się zachowania z szacunkiem i w profesjonalny sposób podczas turnieju.

Niesportowe zachowanie

Od graczy oczekuje się kulturalnego zachowania, rozgrywki zgodnie z zasadami oraz nie nadużywania ich. Zakazana jest celowa gra na czas, nadużywanie nieskończonej kombinacji, nieodpowiednie zachowanie, traktowanie przeciwnika bez należytej mu czci i godności etc. Wspólne uzgodnienia pomiędzy graczami w celu manipulacji wynikami są **surowo zakazane**.

Główny sędzia, zgodnie ze swoją oceną, może usunąć z turnieju graczy nie przestrzegających zasad fair-play.

Margines błędu

Czasami, podczas normalnej rozgrywki, statki mogą zostać przypadkowo poruszone lub ustawione niedokładnie. W odniesieniu do pozycji i orientacji statków 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 najdokładniej korzystać z elementów dostępnych w grze. Używanie nadmiernej siły podczas umieszczania elementów, w celu zamierzonego przesunięcia innych elementów jest **surowo zakazane**. W przypadku dyskusji, ostateczna decyzja należy do OT, który podejmuje ostateczną decyzję co do zasad, a w ostateczności może zdyskwalifikować graczy za niesportowe zachowanie.

Przegapione 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, nie rozpraszania ich ani poganiania, które mogą spowodować przegapienie stosownej okazji.

Uczestnictwo sędziego w turnieju

Sędzia może uczestniczyć w turnieju towarzyskim lub rywalizacyjnym, za który jest odpowiedzialny, jedynie jeśli obecny jest drugi sędzia. Wspomniany drugi sędzia 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. **Jeśli sędziowie grają przeciwko sobie, główny sędzia odpowiada za interpretację zasad w trakcie rozgrywki.**

Od Organizatorów Turniejów oraz Sędziów większych turniejów (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.

DODATKOWE ZASADY TURNIEJOWE

Zniszczone statki

Aby umożliwić obliczenie marginesu zwycięstwa po zakończeniu meczu, każdy gracz musi obok swoich kart statków utworzyć stos punktacji. Kiedy statek zostaje zniszczony, właściciel statku umieszcza odpowiednią kartę statku na swoim stosie punktacji wraz ze wszystkimi kartami rozwinięć, w które był on wyposażony (wraz z kartami odrzuconymi w trakcie gry takie jak rakiety czy bomby).

Zniszczone statki i odrzucone rozwinięcia gracza są jawną informacją.

Karty odrzucone

Kiedy gracz zostaje poinstruowany do odrzucenia karty statku lub rozwinięcia, wówczas nie odrzuca jej, tylko ją zakrywa. Zakryte karty statków i rozwinięć znajdują się poza grą i uznaje się je za odrzucone. Odrzucone karty rozwinięć muszą pozostać obok statku, do którego zostały przypisane, ponieważ mogą być potrzebne na koniec meczu, podczas podliczania całkowitej wartości punktów eskadry.

Karty uszkodzeń

Kiedy statek gracza otrzymuje uszkodzenie, karta służąca do jego oznaczenia musi pochodzić z talii uszkodzeń danego gracza. Gracze muszą stworzyć osobne stosy kart odrzuconych dla swoich kart uszkodzeń. Przed potasowaniem kart, gracz może zdecydować się przeglądnąć talię uszkodzeń rywala, w celu upewnienia się, że jej zawartość jest prawidłowa. Sędzia może przeglądać talie uszkodzeń w dowolnym momencie.

PULA ESKADR TURNIEJOWYCH

Dozwolone produkty

Wyłącznie elementy *Gry Figurkowej Star Wars: X-Wing™*, są dopuszczone do gry na turniejach sankcjonowanych. „Proxy” kart oraz statków nie są dozwolone. Wzorniki manewrów oraz linijki zasięgu innych producentów mogą być dopuszczone do rozgrywek turniejowych - decyzja o ich dopuszczeniu należy do głównego sędziego. Podczas gier w których jest wykorzystywana aplikacja *Star Wars™ Dice*, musi być ona widoczna dla obu graczy przez cały czas.

Wszystkie produkty z serii *X-Wing™* są dozwolone w turniejach „walki myśliwców”, o ile nie zostały oznaczone symbolem epickim [E] obok nazwy na karcie statku.

Korzystanie ze specjalnych wzorników, które mają pomóc graczom w roztawieniu statków nie jest dozwolone. Gracze mogą jednak wykorzystywać linijki zasięgu i wzorniki manewrów aby ułatwić sobie ustawienie formacji podczas przygotowania.

W Polsce, poszczególne produkty są dopuszczone do rozgrywek od momentu ich polskiej premiery. W razie wątpliwości, czy dany produkt jest dozwolony, gracze powinni skontaktować się z OT.

Elementy mogą zostać zmodyfikowane tak jak jest to opisane w „Modyfikowanie elementów” na stronie 3.

Linijki zasięgu i wzorniki manewrów

W związku z niewielkimi różnicami w druku oraz występowaniem produktów innych producentów, zasięg na linijce jak i wzornikach manewrów może minimalnie się różnić. W związku z tym, przed rozpoczęciem meczu turniejowego, gracz może zażądać, aby podczas meczu używana była tylko jedna linijka zasięgu i/lub jeden zestaw wzorników manewrów. **Główny sędzia ma ostateczny głos w tej kwestii.**

Ten oraz inne dokumenty związane z rozgrywkami *X-Wing* można pobrać ze strony: <http://galakta.pl/gry/gry-figurkowe-2/x-wing/?postTabs=3>

WWW.GALAKTA.PL

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

