

STAR WARS™

X-WING™

MINIATURES GAME

The background of the page is a dynamic illustration from the Star Wars X-Wing Miniatures Game. It depicts a large, dark, spherical planet with a prominent circular opening, possibly a Death Star, in the upper left. Several X-wing starfighters are shown in various positions, firing red and green laser beams across the dark space. The scene is set against a backdrop of a starry sky and a blue horizon line at the bottom.

X-WING™ STANDARDOWE ZASADY TURNIEJOWE

PODSUMOWANIE ZMIAN W TEJ WERSJI ZASAD

WERSJA 1.0/ 4.02.2016

- Poprawione zostały zasady turniejowe wraz z innymi dokumentami.

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

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.

WPROWADZENIE

Turniej jest współzawodnictwem pomiędzy graczami *X-Winga*. Po zapisaniu się do turnieju są oni parowani ze sobą w usystematyzowany sposób. Po serii gier przeciwko różnym przeciwnikom gracze są klasyfikowani w zależności od swoich występów. W większości turniejów najlepsi gracze otrzymują nagrody.

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. Dodatkowe zasady rozgrywania gier są opisane w tym dokumencie.

Ten dokument wyjaśnia najważniejsze kwestie turniejowe dla standardowych turniejów. Podczas rozgrywania turniejów w innym formacie, należy zapoznać się z zasadami alternatywnych formatów turniejowych, aby poznać wszystkie istotne różnice.

SPIS TREŚCI

I. Role uczestników:

1. Organizator
2. Komandor
3. Sędzia
4. Gracz
5. Obserwator
6. Uczestnictwo animatorów
7. Zachowanie
 - a) Niesportowe zachowanie

II. Materiały turniejowe

1. Materiały organizatora
 - a) Maty do gry
2. Materiały graczy
 - a) Tworzenie eskadr
 - b) Statki wielu frakcji
 - c) Dzielenie komponentów
 - d) Modyfikowanie komponentów
 - e) Dozwolone produkty

III. Rozgrywka turniejowa

1. Przygotowanie turnieju
2. Przygotowanie gry
3. Karty obrazów
4. Zniszczone karty
 - a) Karty odrzucone

5. Margines błędu
6. Przegapione okazje

IV. Przebieg turnieju

1. Definicje
2. Parowanie
 - a) System szwajcarski
 - b) Rundy pucharowe
3. Koniec Rundy
 - a) Podliczanie punktów gracza
4. Punkty turniejowe
 - a) Zamierzony remis
 - b) Rozmiar zwycięstwa
 - c) Remisy

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 rozstrzyganiu sporów i pytań zgodnie z zasadami gry.

Gracz

Gracz to osoba grająca w *X-Winga* 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 należytej mu czci 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, na których zmieści się obszar gry 90x90 cm. Organizator może oznaczyć obszar gry za pomocą taśmy lub innego prostego sposobu, mat do gry lub podobnego szorstkiego materiału o wymiarach 90x90 cm. Takie rozwiązanie jest zalecane, jako że zapobiega ślizganiu się statków po powierzchni stołu.

Stoły powinny być ponumerowane, tak by gracze na początku każdej rundy w łatwy sposób mogli znaleźć miejsce, przy którym będą grać. Organizator odpowiedzialny jest za posiadanie pustych kartek na rozpiskę eskadr oraz długopisów, jeżeli będą one potrzebne 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.

Maty do gry

W turniejach, w których gracze sami zapewniają maty do gry, dozwolone są jedynie oficjalne maty FFG **X-Wing™**. Gwarantuje to równe warunki dla wszystkich graczy oraz zapobiega przewadze, jaką gracze mogliby posiadać używając innych mat, które nie są ogólnodostępne. Maty FFG są przygotowane w odpowiednim, łatwym do sprawdzenia standardzie i dobrze przygotowane do gry. Jeżeli organizator zapewnia maty dla danego turnieju, może korzystać z mat innego producenta. Gracze mogą zastąpić matę innego producenta oficjalną matą FFG, jeśli taką posiadają.

Materiały graczy

Gracze są odpowiedzialni za przyniesienie wszystkich potrzebnych elementów do gry w **X-Wing**. Wliczając w to modele statków, podstawki, kolumny, karty pilotów, żetony statków, karty ulepszeń i żetony. Dodatkowo, muszą przynieść talie uszkodzeń, kości ataku oraz obrony oraz kompletny zestaw wzorników manewrów i linię zasięgu. Jeżeli rozpiska eskadry jest wymagana, gracze powinni przynieść kompletną listę lub uzupełnić ją na miejscu przed turniejem.

Tworzenie eskadr

Każdy gracz musi stworzyć jedną eskadrę na turniej **X-Wing**. Eskadra nie może przekroczyć 100 punktów, jednak może być warta mniej niż 100 punktów. Gracz może wybrać stronę Rebelii, Imperium lub Szumowin i Nikczemników. Gracze mogą wybrać oryginalną talie uszkodzeń lub talie z zestawu podstawowego **Przebudzenie Mocy**.

Każdy gracz musi zawrzeć w swojej eskadrze dokładnie trzy, wybrane przez niego, różne żetony przeszkód. Gracze muszą wybrać przeszkody spośród dwunastu asteroid z dwóch zestawów podstawowych 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.

Gracz musi korzystać przez cały turniej z tej samej eskadry, żetonów przeszkód oraz tali uszkodzeń.

Niektóre turnieje mogą wymagać od graczy przesłania do organizatora przed turniejem rozpiski eskadry wraz z wymienionymi kartami ulepszeń, łączną sumą punktów, talią obrażeń i przeszkodami.

Statki wielu frakcji

Karty pilotów oraz żetony statków w rozpisce jednego gracza muszą należeć do tej samej frakcji. Jeżeli statki gracza posiadają różne wersje w więcej niż jednej frakcji, może on użyć dowolnej wersji statku i wskaźnika manewrów w swojej eskadrze.

Statki wielu frakcji - przykład: Szymon dowodzi eskadrą Szumowin i Nikczemników zawierającą czterech Łowców Główn Z-95 oraz jeden statek Firespray. Jego model Firespray oraz wskaźnik manewrów pochodzą z rozszerzenia do Imperium, natomiast jego dwa modele i wskaźniki manewrów Z-95 pochodzą z rozszerzeń do Rebelii, a dwa z rozszerzenia Scigani do Szumowin i Nikczemników. Jakkolwiek wszystkie karty pilotów oraz żetony statków należą do frakcji Szumowin i Nikczemników.

Dzielenie komponentów

Przed rozpoczęciem rundy turnieju, każdy gracz może poprosić o to by linijka zasięgu, zestaw wzorników lub/ oraz kości były wspólne na czas rundy. Wszelkie decyzje podlegają weryfikacji przez komandora lub sędziego.

Modyfikowanie komponentów

Podczas turnieju od graczy wymaga się wykorzystywania oficjalnych produktów **X-Wing** (patrz „Dozwolone produkty” na stronie 4). Komandor podejmuje ostateczną decyzję o tym, czy dany komponent jest dozwolony na turnieju. Jeżeli element jest nielegalny, a gracz nie może go zastąpić, dany gracz zostaje zdyskwalifikowany z turnieju.

Gracze muszą rozróżnić kopie tych samych statków w swojej eskadrze oraz w odpowiadających im kartach statków za pomocą żetonów lub innych znaczników.

Dozwolone jest personalizowanie eskadr przez graczy zgodnie z poniższymi zasadami.

- Modele statków mogą być malowane dowolnie o ile zmiany nie są obraźliwe dla pozostałych graczy. Rozmiar i kształt statków nie może być modyfikowany w żaden sposób.
- Nie można modyfikować kształtu i rozmiaru podstawki statku. Można dodać element obciążający do podstawki statku, o ile nie zmienia on jej kształtu. Kolumny statku (w tym element mocujący w statku) mogą być modyfikowane lub wymieniane dowolnie na inne elementy łączące statek z podstawką.
- Karty muszą pozostać niezmienione, jednak mogą zostać umieszczone w koszulkach. Wszystkie koszulki na karty obrażeń muszą być identyczne i niezmienione.
- Gracze mogą oznaczać swoje żetony oraz wskaźniki manewrów, aby zaznaczyć własność o ile funkcjonalność komponentów nie zostanie zagrożona. Gracze powinni uważać, aby nie oznaczyć tyłów wskaźników manewrów w sposób, który mógłby spowodować, że ich przeciwnicy będą w stanie rozszyfrować jaki manewr został wybrany.
- Gracze mogą oznaczać swoje żetony asteroidów oraz odłamków chmur, jednak nie mogą ich modyfikować w żaden sposób.
- Gracze mogą w delikatny sposób oznaczyć kości markerem niezmywalnym do oznaczenia własności, jednak nie mogą ich modyfikować w żaden sposób.
- Jeżeli dwa lub więcej modeli w grze mogłoby potencjalnie sobie przeszkadzać powodując problem z ruchem (np. dwa Sokoły Millennium stykają się ze sobą) gracze muszą manewrować liczbą kolumn, zwiększając lub zmniejszając wysokość modelu, tak by modele nie stykały się ze sobą.

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 komponenty **X-Wing** są dopuszczone do Standardowej rozgrywki turniejowej, o ile nie są oznaczone symbolem epickim (ⓔ). Więcej informacji dotyczących Rozgrywki Epickiej znajduje się w dokumencie Alternatywne Formaty, które można znaleźć na naszej stronie internetowej.

Asteroidy oraz inne przeszkody nie mogą być modyfikowane w żaden sposób. Korzystanie ze specjalnych wzorników, które mogą pomóc graczom w rozstawianiu statków nie jest dozwolone. Gracze mogą wykorzystywać linijki zasięgu i wzorniki manewrów, aby ułatwić sobie ustawianie formacji podczas przygotowania.

Korzystanie ze specjalnych wzorników, które mają pomóc graczom w rozstawianiu 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.

Komponenty mogą być modyfikowane zgodnie z opisem w rozdziale „Modyfikowanie komponentów”.

ROZGRYWKA TURNIEJOWA

Ten rozdział zawiera informacje i ustalenia dotyczące rozgrywania gry podczas turnieju.

Przygotowanie turnieju

Przed rozpoczęciem turnieju, organizator musi przygotować stoły do gry. Każdy stół musi posiadać obszar o wymiarach 90x90 cm z wyraźnie zaznaczonymi krawędziami. Gracze powinni posiadać odpowiednią przestrzeń przy stole, aby umieścić wszystkie niezbędne komponenty do swoich eskadr.

Przygotowanie gry

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 przypadkach kiedy występują duplikaty. Jeśli obaj gracze wystawiają eskadry z tej samej frakcji, żetony identyfikacyjne są przypisywane do wszystkich statków. 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 przełożyć, 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.

Kiedy wszystkie kroki przygotowania gry zostaną wykonane, gracze powinni poczekać do czasu ogłoszenia o starcie rundy, zanim rozpoczną grę. Jeżeli runda już się rozpoczęła, gracze mogą od razu rozpocząć grę.

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.

Zniszczone statki

Aby umożliwić obliczenie rozmiaru 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, takimi jak rakiety i bomby). Zniszczone statki i odrzucone rozwinięcia gracza są jawną informacją.

Karty odrzucone

Kiedy gracz ma odrzucić kartę 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.

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 sporu, gracze powinni poprosić o pomoc sędziego, do którego należy ostateczna decyzja w tej kwestii.

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 ani poganiania ich, co mogłoby doprowadzić do przegapienia stosownej okazji.

Założenia turnieju

Założenia turnieju tworzą ramy dla każdego turnieju *X-Winga*.

Standardowy turniej w *X-Winga* składa się z serii 75-minutowych rund. Jeśli osiągnięty zostaje limit czasu na rundę, a gracze w dalszym ciągu grają, dokończają aktualną rundę po czym kończą rozgrywkę. Liczba rund w turnieju określona jest w „Strukturze turnieju” na stronie 7.

Definicje

Poniższe frazy są ważnymi terminami wykorzystywanymi do opisu turniejów *X-Winga*.

- **Rundy w systemie szwajcarskim:** Turnieje *X-Winga* 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:** Zdarza się, że 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.

- **Rozmiar zwycięstwa:** jest pierwszym wyznacznikiem, służącym do rozstrzygania remisów, wykorzystywanym do ustalenia klasyfikacji. Rozmiar zwycięstwa jest liczbową oceną występów podczas turnieju pomiędzy wygranymi i przegranymi grami.
- **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.

Parowanie

W każdej rundzie, gracze są parowani z przeciwnikiem, z którym będą grać w *X-Winga*. Sposób parowania może być różny w zależności od tego rodzaju rund. Bez względu na metodę, każda runda trwa 75 minut.

Organizator musi ogłosić przed turniejem liczbę rund w turnieju oraz rozmiar odcięcia, jeżeli będzie miało miejsce.

System szwajcarski

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 jest losowo parowany 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.

Przykład parowania: Jan, Sara i Bartek posiadają po 15 punktów turniejowych. Kuba ma 13 punktów turniejowych. Sara zostaje sparowana przeciwko Bartkowi, ponieważ grała już wcześniej z Janem. Jan jest sparowany z Kubą ponieważ nie ma innego gracza z 15 punktami.

Rundy pucharowe pojedynczej eliminacji

Wiele turniejów *X-Winga* 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 losem 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

Runda każdego turnieju kończy się w jeden z poniższych sposobów

- **Porażka jednego gracza:** Na końcu rundy gry wszystkie statki gracza zostały zniszczone. Gracz z przynajmniej jednym pozostałym statkiem natychmiastowo zyskuje zwycięstwo, a przeciwnik przegraną.
- **Wzajemne zniszczenie:** Na końcu rundy gry, wszystkie statki graczy są zniszczone. Gra kończy się remisem, a obaj gracze otrzymują rozmiar zwycięstwa o wartości 100 punktów.
- **Czas:** Wraz z końcem rundy, w której upłynął wyznaczony czas (jeśli koniec czasu zostanie ogłoszony w trakcie rundy gry, gracze dogrywają ją do końca) Gracz z wyższym wynikiem zostaje zwycięzcą, a jego przeciwnik przegranym. Jeśli wynik zwycięzcy jest mniejszy niż wynik przeciwnika +12 punktów, wówczas ten gracz otrzymuje zwycięstwo warunkowe. Jeśli obaj gracze mają ten sam wynik, gra kończy się remisem.
- **Poddanie gry:** Gracz dobrowolnie poddaje się w dowolnym momencie podczas gry. Wszystkie statki tego gracza zostają zniszczone. Gracz ten jest przegranym, a jego przeciwnik zwycięzcą.

Jeżeli podczas rund eliminacyjnych skończy się runda a obaj gracze posiadają ten sam wynik, gracz z inicjatywą otrzymuje zwycięstwo, a jego przeciwnik przegraną.

Podliczanie punktów gracza

Punkty gracza pomagają w ustaleniu kto wygrał grę w niektórych okolicznościach oraz wykorzystywane są do obliczenia Rozmiaru Zwycięstwa. Każdy gracz oblicza swoje punkty przez dodanie do siebie łącznej sumy punktów zniszczonych statków przeciwnika, wliczając w to karty ulepszeń dołączone do tych statków. W dodatku każdy gracz otrzymuje połowę wartości punktów (wraz z kartami ulepszeń) za każdy wrogi duży statek, którego suma kadłuba i osłon została zredukowana o przynajmniej połowę.

Jeżeli gracz zniszczy wszystkie statki przeciwnika, eskadra przeciwnika warta jest 100 punktów na potrzeby liczenia punktów, nawet jeżeli całkowita wartość kart statków oraz ulepszeń jest warta mniej.

Jeżeli gracz podda grę, wszystkie jego pozostałe statki zostają zniszczone przed podliczaniem punktów gracza.

Przykład połowy punktów: *Han Solo nie posiada żadnych tarcz i jest do niego przypisana karta uszkodzeń „Trafienie bezpośrednie”. Posiada 7 obrażeń, które jest więcej niż połową 13 możliwych obrażeń, dlatego jest warty połowę jego wartości punktowej (wliczając karty ulepszeń), zaokrąglając w dół.*

Punkty turniejowe:

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, do wyłonienia graczy, którzy będą uprawnieni do wzięcia udziału w finałowych rundach pucharowych.

Zamierzony remis

Podczas rund szwajcarskich, gracze mogą celowo zdecydować się na remis pod warunkiem, że komandor lub sędzia jest obecny podczas porozumienia pomiędzy graczami. Obecność komandora lub sędziego jest wymagana w celu zapobiegania naruszenia integralności turnieju. Nie będzie on interweniował, dopóki gracze postępują zgodnie z wytycznymi z rozdziału „Niesportowe zachowanie” na stronie 4.

Jeżeli gracze zdecydują się na celowy remis, każdy gracz otrzymuje 1 punkt turniejowy oraz Rozmiar Zwycięstwa 100, tak samo jakby zremisowali w normalny sposób podczas gry.

Rozmiar Zwycięstwa

Na koniec każdego meczu, gracz który zniszczył więcej punktów eskadry przeciwnika, dodaje ilość punktów, o którą przekroczył wartość zdobytą 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 100 punktów eskadry przeciwnika. Przeciwnik Anakina, Biggs, zniszczył 24 punkty eskadry Anakina. Anakin wygrywa więc 79 punktami, które dodaje do 100 uzyskując Rozmiar zwycięstwa 179. Biggs przegrywa 79 punktami, które odejmuje od 100, uzyskując rozmiar zwycięstwa 24.*

Jeśli obaj gracze zniszczą statki o identycznej wartości w punktach eskadry, rozmiar zwycięstwa obu graczy wyniesie 100 punktów.

Kiedy gracz otrzymuje bay (wolny los), otrzymuje on rozmiar zwycięstwa 150 punktów.

Rozstrzygnięcie remisów

Jeśli dwóch graczy uzyskało taką samą liczbę punktów turniejowych, należy wykorzystać rozstrzygnięcie remisów do ustalenia kolejności graczy w danej grupie punktowej. Rozstrzygnięcie remisów wykorzystywane jest w poniższej kolejności, aż wszyscy gracze w danej grupie będą posiadali konkretne miejsce.

- **Jeden na jeden:** Każdy gracz, który grał i pokonał wszystkich innych graczy w danej grupie punktowej jest klasyfikowany wyżej od pozostałych.
- **Rozmiar zwycięstwa:** Gracz z wyższym Rozmiarem zwycięstwa jest klasyfikowany najwyżej z graczy z tą samą liczbą punktów turniejowych. Gracz z drugim najwyższym rozmiarem zwycięstwa jest klasyfikowany jako drugi. Gracz z trzecim najwyższym rozmiarem zwycięstwa jest klasyfikowany jako trzeci i tak dalej.
- **Siła tabeli:** Siła tabeli gracza jest podliczana przez podzielenie wszystkich punktów turniejowych każdego przeciwnika przez liczbę rund w których grał, sumując rezultat każdego przeciwnika i dzieląc go przez łączną liczbę przeciwników z którymi gracz grał. Gracz z najwyższą siłą tabeli jest klasyfikowany najwyżej w grupie jeszcze niesklasyfikowanej. Gracz z drugą najwyższą siłą tabeli jest klasyfikowany jako drugi i tak dalej.

- **Losowo:** Jeżeli gracze w dalszym ciągu remisują po rozpatrzeniu wszystkich danych służących rozstrzygnięciu remisów, są oni klasyfikowani losowo poniżej tych, którzy już zostali sklasyfikowani.

STRUKTURA TURNIEJU

Struktura turnieju określa jak wiele rund w systemie szwajcarskim oraz pucharowych ma się odbyć. Wszystkie turnieje *X-Wing* muszą wykorzystywać jeden z poniższych typów.

Struktura podstawowa

Struktura podstawowa jest prosta i łatwo dostępna, stworzona z myślą o nowych uczestnikach i zapewnia turniejowe doświadczenie wymagające niewielkiego zaangażowania czasu i środków od uczestników i organizatorów.

Liczba graczy	Liczba rund w systemie szwajc.	Rundy finałowe
4-8	3	Bez rund finałowych
9-16	4	Bez rund finałowych
17-24	4	Top 4
25-40	5	Top 4
41-44	5	Top 8
45-76	6	Top 8
77-148	6	Top 16
149 i więcej	7	Top 16

Struktura zaawansowana

Struktura zaawansowana przeznaczona jest dla uczestników lubiących rywalizację. Ta struktura zapewnia solidne turniejowe doświadczenie, które wymaga znacznego zaangażowania czasowego i środków od organizatorów i uczestników.

Liczba graczy	Liczba rund w systemie szwajc.	Rundy finałowe
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

Struktura niestandardowa dotyczy wszystkich struktur turniejowych innych niż podstawowe i zaawansowane. Również w turniejach z niestandardową strukturą zawierają się te, które oferują liczbę rund lub odcięcie niezależnie od liczby uczestników. Harmonogram oficjalnego turnieju w niestandardowej strukturze będzie zawierał dokładne informacje dotyczące przebiegu turnieju, który organizator przedstawi uczestnikom.

POZIOMY ROZGRYWEK TURNIEJOWYCH

Rozgrywki turniejowe zostały podzielone na trzy poziomy. Każdy poziom ma spełnić określone oczekiwania graczy, sędziów i organizatorów turniejów w grę figurkową *X-Wing*. Poziomy służy do wykluczenia graczy z uczestnictwa, ale do przedstawienia czego gracze mogą spodziewać się po turnieju. Organizatorzy nieoficjalnych turniejów zachęcani są do organizowania turniejów towarzyskich, jeżeli nie jest są one przeznaczone 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 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. Główny nacisk tych turniejów jest kładziony na przyjazną rywalizację.

Poziom mistrzowski

Turnieje mistrzowskie są najwyższym poziomem rywalizacji wśród rozgrywek turniejowych. Skierowane są do graczy, sędziów i organizatorów turniejów reprezentujących wysoki poziom doświadczenia w rozgrywkach. Od graczy wymaga się dobrej znajomości zasad oraz zapisów najnowszych wersji FAQ i zasad turniejowych. Na tym poziomie główny nacisk kładzie się na sprawiedliwą i zdrową rywalizację.

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.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

© & ™ Lucasfilm Ltd. The FFG logo is © of Fantasy Flight Publishing, Inc.

