

Pacta Conventa

Wersja 1.4

Data utworzenia: 6 VI 2011r.

Data ostatniej modyfikacji: 20 III 2012 r.

Autorzy:

Wojciech „Alien” Herdzina,

Sebastian „Sebol” Pękała,

Piotr „Esse” Szmielew.

Konsultacja merytoryczna: Krzysztof „Ksch” Schechtel, Maciej „Sqva” Zasowski, Krzysztof „Szafa” Szafranski, Michał „Wiewiór” Musiał.

Wstęp:

Drodzy gracze!

Pacta Conventa są kolejnym, po Artykułach Henrykowskich, niezwykle ważnym dokumentem dla SGK Veto. Ich zasady stworzone są z myślą o uczestnikach turniejów, po to, aby zapewnić im równe szanse i możliwie komfortowe warunki gry. Nawet jeśli niektóre spośród nich mogą wydawać się oczywiste, albo budzić nasz sprzeciw, należy zastanowić się, czy są oczywiste dla wszystkich i czy sprzeciwiając się bierzemy pod uwagę okoliczności nieprzewidziane. Dla przykładu: wiele osób śmieje się z obowiązku przekładania lub tasowania talii przeciwnika. Wydaje się oczywistym, że jeśli nie chcę, to nie muszę rywala sprawdzać lub o cokolwiek podejrzewać. Tymczasem jest zupełnie inaczej. Co zrobić jeśli do tej pory nie przekładałem talii i nagle siadam do gry z kimś kogo nie znam? Przełożę to pomyśli, że mu nie ufam. Tymczasem obowiązek przekładania rozwiązuje tę sytuację – nie chodzi o zaufanie, lecz o zasadę turnieju! Co więcej mogą pojawić się gracze, którzy oszukują przy rozkładzie kart, a którzy zaczną posługiwać się hasłami: *ja Ci wierzę to Ci nie przekładam*, albo *honorowi gracze nie tasują talii innym*. Próba zrobienia tego jest zarzuceniem nieuczciwości rywalowi, albo ujmą na własnym honorze!

Nie może być też tak, że gracz będzie bał się zwrócić uwagę rywalowi, albo nie zrobi tego, bo wyszedłby w oczach innych na osobę, która chce wygrać za wszelką cenę. Obowiązek zgłaszania naruszeń w grze zmienia tę sytuację – zwracam Ci uwagę ponieważ muszę to zrobić.

Rozpisuję się nad tymi przykładami celowo, ponieważ wiem, że część z Was woli zasady *honorowe*, oparte na wzajemnym zaufaniu itd. Rozumiem to, ponieważ sam też takie preferuję i wiem, jak szczególnie jest nasze środowisko i ile wartościowych osób w nim się zajmuje. Pamiętajmy jednak, że nasza gra cały czas się powiększa i dostawać się będą do niej różni ludzie. Również Ci nieuczciwi.

Za każdym razem, kiedy macie wątpliwości co do jakiegoś zagrania podnoście rękę i wołajcie sędziego. Nie zdawajcie się na orzeczenia rywala.

Marszałkowie i sędziowie powinni stosować się do wszystkich punktów niniejszego dokumentu. Próba lokalnych zmian zasad jest niemile widziana o tyle, że każda osoba, której te lokalne zmiany się nie podobają będzie na straconej pozycji, musząc dostosować się do ogółu.

Oczywiście niektóre zmiany można przedyskutować z osobami z wydawnictwa i obowiązkowo ogłosić je na kilka przynajmniej dni przed turniejem.

Mam nadzieję, że zasady uznacie za przydatne i podejście do nich ze zrozumieniem.

Pozdrawiam serdecznie!

Krzysztof „Ksch” Schechtel

Lista zmian w stosunku do poprzedniej wersji:

Dodano punkty 4.4.1, 4.5.1 oraz 4.6. traktujące o nowych formatach rozgrywek kwarcianych.

1	Podstawowe zasady turniejowe	5
2	Mechaniki turniejowe	7
3	Zasady turniejowe.....	10
4	Zasady turniejów kwarcianych	13
5	Zasady turniejów wybranieckich.....	15
6	Wykroczenia i kary	16
7	Dodatki	32

1 Podstawowe zasady turniejowe

1.1 Typy i formaty turniejów

Sankcjonowane turnieje dzielą się na dwa rodzaje: zwykłe oraz specjalne. Specjalne turnieje prowadzone są przez wybranych organizatorów (najczęściej Marszałków) i mają własną nazwę oraz cechy szczególne. Do turniejów specjalnych zaliczane są turnieje rangi mistrzowskiej oraz Mistrzostwa Polski.

Istnieją dwa główne formaty turniejów: kwarciany oraz wybraniecki. Każdy z nich ma odpowiadające mu zasady. W formacie wybranieckim wszystkie karty potrzebne do gry dostarczane są podczas turnieju. W turniejach kwarcianych gracze rywalizują używając własnych talii przygotowanych przed turniejem.

1.2 Role turniejowe

Istnieje szereg ról turniejowych, jakie można pełnić:

- Organizator
- Sędzia główny,
- Sędzia liniowy,
- Sędzia techniczny,
- Gracz,
- Widz.

Osoby pełniące trzy pierwsze role tworzą oficjalną obsługę turnieju. Można jednocześnie pełnić kilka ról na danym turnieju. Osoby nie będące sędziami na danym turnieju są widzami we wszystkich meczach, w których nie biorą udziału.

1.2.1 Organizator

Organizatorem turnieju może zostać każdy użytkownik zalogowany na forum veto2ed.pl.

Organizator turnieju, odpowiedzialny jest za:

- zapewnienie sali do rozegrania turnieju,
- rozreklamowanie turnieju,
- dostarczenie produktu na turnieje wybranieckie,
- zapewnienie odpowiedniej liczby sędziów potrzebnych do obsługi turnieju,
- zapewnienie znaczników dla uczestników turnieju,
- zaraportowanie wyników turnieju.

1.2.2 Sędzia główny

Sędzia główny turnieju rozstrzyga ostatecznie wszelkie zaistniałe spory i problemy, jest najwyższym autorytetem w kwestii interpretacji kart i podejmuje wszystkie inne oficjalne decyzje. Uczestnicy turnieju powinni szanować decyzje sędziego głównego jako ostateczne.

Jeśli to możliwe, sędzią głównym turnieju powinien być marszałek. Sędzia główny:

- zapewnia podjęcie wszelkich niezbędnych kroków, aby przestrzegane były zasady gry SGK Veto oraz zasady turniejowe w razie wszelkich naruszeń, na które zwrócona zostanie jego

uwaga,

- ogłasza ostateczną decyzję w razie apelacji, potencjalnie zmieniając decyzję sędziego liniowego,
- koordynuje i deleguje zadania do sędziów liniowych.

1.2.3 Sędzia liniowy

Sędzia liniowy to każdy sędzia, poza sędzią głównym i technicznym. Sędziowie liniowi służą graczom i widzom odpowiadając na pytania, radząc sobie z nielegalnymi zagraniami oraz spełniając uzasadnione prośby uczestników turnieju.

Sędziowie nie powinni dostarczać graczom strategicznych informacji podczas gry, jednak mogą odpowiadać na pytania dotyczące zasad, interakcji między kartami oraz aktualnych treści kart.

Gracz ma prawo zadać pytanie z dala od stołu i jego prośba powinna zostać spełniona. Gracze nie mogą wzywać konkretnego sędziego do odpowiedzi na ich pytania. W razie niezadowolenia z orzeczenia sędziego, graczowi przysługuje apelacja do sędziego głównego.

1.2.4 Sędzia techniczny

Sędzia techniczny odpowiedzialny jest na turnieju za poprawne generowanie par oraz wszelkich danych turniejowych. Obowiązkami sędziego technicznego są:

- generowanie poprawnych par na rundę oraz wprowadzanie prawidłowych wyników,
- rozwiązywanie wszystkich problemów technicznych w porozumieniu z sędzią głównym,
- zapewnienie, że wszelkie niezbędne dane turniejowe zostaną dostarczone organizatorowi do zaraportowania wyników turnieju.

Sędzia główny podejmuje ostateczną decyzję w sprawie rozwiązywania problemów technicznych.

Sędzia techniczny nie musi mieć statusu sędziego SGK Veto.

1.2.5 Gracze

Gracze są odpowiedzialni za:

- kulturalne zachowanie wobec obsługi turnieju oraz wszystkich jego uczestników oraz widzów,
- powstrzymywanie się od niesportowego zachowania podczas turnieju,
- utrzymywanie jasnego i poprawnego stanu gry,
- przestrzeganie limitów czasowych na turnieju,
- zgłaszanie sędziom wszelkich nieprawidłowości w ich meczach oraz wynikach,
- znajomość zasad gry oraz zasad turniejowych.

1.2.6 Widzowie

Widzowie są odpowiedzialni za:

- zachowanie ciszy podczas obserwowanych meczów oraz w trakcie budowy talii i draftu na turniejach wybranieckich,
- zgłaszanie sędziom wszelkich zaobserwowanych nieprawidłowości.
- Gracze mogą poprosić, aby widz nie oglądał ich meczu. Prośba taka musi zostać skierowana poprzez sędziego. Obsługa turnieju może również zabronić widzom oglądanie danego

meczu.

2 Mechaniki turniejowe

2.1 Struktura meczu

Mecz składa się z serii gier, aż jeden z graczy osiągnie liczbę wygranych gier wymaganą do wygrania meczu. Liczba ta ogłoszona zostaje przed rozpoczęciem turnieju.

Zremisowanie pojedynczej gry nie jest możliwe, ale zremisowanie całego meczu już tak. Następuje to w momencie gdy po upływie czasu na mecz i rozstrzygnięciu partii będącej w toku stan gier w meczu jest równy.

2.2 Początek gry

Grę rozpoczyna gracz który posiada mniejszy skarb startowy wydrukowany na karcie frakcji.

Jeżeli skarb początkowy obu graczy jest równy, gracz, który zacznie grę w pierwszej grze meczu ustala się w sposób losowy. W kolejnych grach rozpoczyna gracz, który przegrał grę poprzednią

Przed każdą grą, poza pierwszą w meczu, gracze mogą skorzystać z Sakwy.

Gracze tasują swoje kredensy przed rozpoczęciem gry, a następnie przekazują swojemu przeciwnikowi aby on ją obowiązkowo przetasował/przełożył

Gracze dobierają po 7 kart. Następnie, w kolejności od gracza który rozpocznie grę, gracze podejmują decyzję o grymaszeniu.

Gra rozpoczyna się gdy obaj gracze zakończą grymaszenie.

2.3 Poddawanie gry i intencjonalny remis

Gracz, w dowolnym momencie ma prawo do poddania pojedynczej gry, lub całego meczu.

Gracze nie mogą proponować żadnych korzyści materialnych w zamian za poddanie meczu ani gry. Zachowanie takie jest traktowane jako przekupstwo (patrz punkt 6.4.4)

W dowolnym momencie meczu gracze mogą zgodzić się na intencjonalny remis.

Jeżeli gracz odmawia przystąpienia do gry, oznacza to że poddaje mecz.

2.4 Procedury końca meczu

Kiedy ogłaszany jest koniec czasu w rundzie, a zwycięzca meczu nie został wyłoniony, gracze dokończają aktualnie trwającą rundę. Po jej zakończeniu, grę wygrywa gracz posiadający więcej kresk (można stosować przeliczanie znaczników ze strategii na kreski).

2.4.1 Przeliczanie znaczników na kreski

W przypadku gdy jeden z graczy, gra na strategii z alternatywnym warunkiem zwycięstwa, można zastosować przeliczenie znaczników lub dukatów na kreski poprzez następujący wzór:

$\lceil 21/x \rceil$, gdzie x = liczba znaczników / dukatów niezbędnych do wygrania gry, dla $x < 21$. Jeśli natomiast $x \geq 21$, gdzie x = liczba znaczników / dukatów niezbędnych do wygrania gry, wtedy każde y znaczników / dukatów liczymy jak z kresk, gdzie $y = \lfloor x/6 \rfloor$, a

$$z = \lceil 21 / \lceil x / 25 \rceil \rceil$$

Do ostatecznego rozstrzygnięcia meczu, liczymy kreski lub przeliczone znaczki ze strategii – wybierając większą wartość spośród tych dwóch.

2.5 Rejestracja talii

W turniejach w formacie kwarcianym oddanie spisu talii jest wymagane tylko wtedy gdy zostanie ogłoszone to przed turniejem.

Spis talii obejmować musi wszystkie karty znajdujące się w talii. Karty wchodzące w skład sakwy powinny być wyraźnie oznaczone.

W turniejach w formacie wybranieckim gracze spisują całość zestawu który otrzymali, a następnie oznaczają karty które stanowią będą ich podstawowy kredens.

2.6 Procedury sprawdzania talii

Procedury sprawdzania talii są obowiązkowe na turniejach mistrzowskich.

Sprawdzenie talii polega wzięciu talii od graczy przez sędziego i sprawdzeniu ich zgodności z oddanym spisem talii.

Czas jaki trwać będzie sprawdzanie talii zostanie dodany graczom do czasu podstawowego rundy.

2.7 Notatki

W trakcie gry oraz pomiędzy grami gracze mogą korzystać z notatek sporządzonych zarówno w trakcie meczu jak i przed nim.

2.8 Opuszczanie turnieju przed czasem

Jeżeli gracz z jakiegokolwiek powodu chce opuścić turniej przed czasem zgłasza to sędziemu głównemu i jest wykreślany z dalszego uczestnictwa w turnieju.

2.9 Apelacje do sędziego głównego

Gracz zawsze może odwołać się od decyzji sędziego liniowego lub technicznego do sędziego głównego.

Decyzja sędziego głównego jest decyzją ostateczną i nie przysługuje od niej żadne odwołanie.

2.10 Algorytm parowania graczy

Na turniejach z użyciem Sakwy domyślnym systemem punktowania jest system szwajcarski (swiss).

W systemie szwajcarskim za zwycięstwo przyznawane są 3 punkty, za remis 1 punkt, za porażkę 0 punktów.

Gracze do kolejnych meczów parowani są poprzez odpowiedni algorytm. Algorytm ten stara się parować ze sobą graczy posiadających tą samą liczbę punktów jeżeli jest to możliwe. Kolejność graczy posiadających taką samą liczbę punktów określana jest na podstawie tak zwanych 'tie breakerów':

- pierwszy tie breaker jest to procent wygranych meczy wszystkich przeciwników gracza
- drugi tie breaker jest to procent wszystkich wygranych gier przez gracza,
- trzeci tie breaker jest to procent wszystkich wygranych gier przez wszystkich przeciwników gracza.

W żadnym wypadku do parowania i wyznaczenia kolejności graczy nie mogą być użyte zdobyte przez nich wcześniej kreski..

3 Zasady turniejowe

3.1 Zastępcze karty tymczasowe

Zastępcze karty tymczasowe są używane w zastępstwie za karty uszkodzone w trakcie turnieju.

Zastępczą kartę tymczasową może przygotować i nakazać jej stosowanie tylko sędzia.

Oryginał na którego podstawie przygotowano zastępczą kartę tymczasową powinien znajdować się w posiadaniu gracza któremu przyznano zastępczą kartę tymczasową, i zastępować ją po jej zagranie, kiedy znajduje się ona w Polu Gry co uniemożliwia wyróżnienie uszkodzonej kopii pośród kart w kredensie czy we dworze.

3.2 Interpretacja treści karty

Oficjalnym i obowiązującym tekstem karty jest tekst który znajduje się w wyszukiwarce kart lub w spisie kart poddanych erracie, jeżeli dana karta została zerratowana.

W razie wątpliwości podczas turnieju gracz powinien wezwać sędziego aby ten dokonał interpretacji treści karty.

3.3 Tasowanie kart

Przed grą oraz każdorazowo po przeszukaniu lub innej ingerencji w rozkład kart w kredensie wymagane jest jego przetasowanie w sposób zapewniający losowy rozkład kart w talii.

Przetasowanie talii nie jest wymagane jeżeli skutek karty lub zdolności pozwala lub wymusza zastosowanie rozkładu pewnej ilości kart w sposób zależny od gracza.

Za losowy rozkład kart w kredensie uznawana jest sytuacja kiedy żaden z graczy nie posiada informacji o rozkładzie kart lub pozycji żadnej z kart w kredensie.

Po przetasowaniu kredensu gracz musi zaprezentować talię przeciwnikowi do przełożenia lub przetasowania, które to jest elementem obligatoryjnym i nie może zostać pominięte.

Jeżeli którykolwiek z graczy podczas tasowania talii zobaczył awers dowolnej z kart które się w niej znajdują to rozkład kart w tej talii nie jest uznawany za losowy i talia musi zostać poddana ponownemu tasowaniu.

3.4 Koszulki na karty

Gracze mogą używać koszulek na karty w celu ich ochrony przed zniszczeniem.

Jeżeli gracz używa koszulek na karty wszystkie z nich muszą być identyczne i nie różnić się między sobą.

Wszystkie koszulki na karty, które znajdują się w talii, muszą być zwrócone w jednym kierunku. W przeciwnym wypadku, gracz popełnia wykroczenie z rozdziału 6.2.5 - Znaczone karty.

Gracz ma prawo wezwać sędziego żeby sprawdził czy koszulki jego przeciwnika znajdują się w odpowiednim stanie jeżeli posiada uzasadnione przypuszczenie że nie są identyczne lub dotyczą ich inne dolegliwości budzące wątpliwość.

3.5 Znaczone karty

Karta jest uznawana za znaczoną jeżeli posiada ona właściwości pozwalające na jej zidentyfikowanie w inny sposób niż przeczytanie tekstu, nazwy, zobaczenie obrazka etc. które zostały jej dodane w sposób nielegalny turniejowo lub znajduje się w koszulce posiadającej takie

właściwości.

Gracze są odpowiedzialni za utrzymywanie talii w takim stanie, aby żadna z kart nie mogła zostać zakwalifikowana jako karta znaczone.

3.6 Informacja niejawna

Podczas gry, draftowania oraz procedur początku gry gracze zobowiązani są do takiego trzymania kart aby nie były one widoczne dla przeciwnika.

Gracz może zdecydować się pokazać karty znajdujące się w jego dworze przeciwnikowi jeżeli tego chce.

Gracze nie mogą z premedytacją dążyć do uzyskania informacji niejawnych.

3.7 Sakwa

Sakwa składa się z 0 lub 15 kart. Gracz może skorzystać z Sakwy pomiędzy grami. Gracz musi wyjąć z podstawowej wersji kredensu dokładnie tyle kart ile do niego wkłada z sakwy, tak aby zawsze w sakwie znajdowało się dokładnie 0 lub 15 kart.

Gracz do meczu musi przystąpić z podstawową wersją kredensu. Po meczu gracz winien jest przywrócić kredens do podstawowej wersji.

3.8 Komunikacja między graczami

Komunikacja pomiędzy graczami jest kluczowa dla poprawnej rozgrywki. Jakkolwiek blefowanie jest dozwolone, tak musi istnieć wyraźna granica co można, a czego nie można powiedzieć lub przedstawiać przeciwnikowi w trakcie gry.

W założeniach, gracz powinien mieć przewagę wynikającą z lepszego zrozumienia zasad gry, większej świadomości co do sytuacji w grze, zachodzących interakcji pomiędzy kartami oraz lepszego planowania i taktyki. Gracze nie muszą pomagać przeciwnikom w grze, lecz nie mogą odmówić udzielenia ogólnodostępnej informacji.

Jeśli dana informacja jest dostępna bezpośrednio, gracz musi jej udzielić, kiedy jest o nią zapytany przez przeciwnika.

Jeśli dana informacja jest dostępna poprzez wykonanie obliczeń lub zauważenie i zrozumienie interakcji zachodzących w grze, gracz nie musi udzielić odpowiedzi, lecz nie może utrudniać uzyskania tej informacji przeciwnikowi.

Jeśli dana informacja jest prywatna, a gracz uzyskał do niej dostęp w wyniku wcześniejszych akcji w grze, przeciwnik nie musi odpowiadać prawdy na temat tej informacji.

W każdej sytuacji, kiedy gracz jest pytany przez sędziego, musi udzielić pełnej, prawdziwej i rzetelnej informacji, w przeciwnym wypadku popełnia wykroczenie z kategorii Oszustwa – Nieuczciwość. Gracz, pytany o informacje, których nie chce wyjawiać przeciwnikowi, ma prawo udzielić odpowiedzi sędziemu z dala od stolika i sędzia powinien taką prośbę spełnić, jeśli nie istnieją żadne przeciwwskazania.

3.9 Skróty

Skrót to akcja wykonana przez gracza mająca na celu pominięcie sekwencji czynności jasnych dla obydwu graczy bez potrzeby wykonywania lub zapowiadania ich. Skróty są kluczowe dla płynnej rozgrywki i pozwalają na czystą i niezmaconą technikaliaми grę.

Stwierdzenia „Pas”, „Bene” i im podobne oznaczają przekazanie głosu kolejnemu graczowi.

Gracze mogą definiować własne skróty podczas gry. Przy pierwszym jego wykonaniu należy ustalić, co on obejmuje i oznacza oraz jak go wykonać – gestem, określeniem słownym itp. Dalsze użycia skrótu wymagają tylko jego wykonania, bez potrzeby zwracania uwagi, że to skrót.

Jeśli gracz przez całą dotychczasową grę stosował ustalony skrót, a jego przeciwnik chce zaprzestania stosowania tego skrótu, jego prośba powinna zostać uznana, a wszystkie potrzebne akcje muszą być wykonywane dokładnie tak, jak należy.

Jeśli gracz przez całą dotychczasową grę stosował ustalony skrót, a jego przeciwnik po jego zastosowaniu twierdzi, że tym razem go nie zastosował, ale nie zaznaczył tego wprost, skrót uznaje się za wykonany. Gracz po jego wykonaniu może zgłosić chęć zaniechania stosowania skrótu.

4 Zasady turniejów kwarcianych

4.1 Ogólne zasady budowy talii w formatach kwarcianych

Talia w formacie kwarcianym co do zasady składa się obligatoryjnie z karty frakcji, kredensu zawierającego minimum 60 kart oraz sakwy składającej się z 0 lub 15 kart. Maksymalna liczba karta w kredensie nie jest ograniczona.

Talia w formacie kwarcianym może zawierać kartę strategii.

Liczba kopii tej samej karty ograniczona jest do trzech sztuk łącznie w kredensie i sakwie.

Zasady budowy talii mogą być modyfikowane przez organizatora turnieju przed jego rozpoczęciem lub definiowane w sposób odmienny od wymienionego wyżej przez zasady ogólne formatu obowiązującego na turnieju.

4.2 Użycie Sakwy

Wymiana kart pomiędzy podstawowym kredensem a sakwą musi być wymianą 1 do 1 tak, żeby po zakończeniu używania sakwy znajdowało się w niej zawsze tyle kart ile zostało w niej zadeklarowanych (0 lub 15).

4.3 Format Sezon

W formacie Sezon legalne są dodatki i karty posiadające symbol aktualnego sezonu i nie będące w nim zbanowane.

Jeżeli jakaś karta została przedrukowana z symbolem sezonu, można używać jej kopii z wcześniejszych edycji nie posiadających symbolu sezonu.

Jeżeli wersje wcześniejsze mają inny tekst niż wersje nowsze, za tekst obowiązujący uznaje się tekst wersji nowszych.

4.3.1 *Format kwarciany magiczny (czwórniak)*

Jest to odmiana klasycznego formatu kwarcianego. Przy tym formacie w kredensie i sakwie mogą się znaleźć maksymalnie 4 kopie każdej karty.

4.4 Format Otwarty

W formacie Otwartym legalne są wszystkie karty SGK Veto począwszy od drugiej edycji z wyłączeniem kart zbanowanych.

4.4.1 *Format kwarciany setnik*

Kwarciany setnik jest odmianą graną w formacie otwartym. Minimalna karta w kredensie gracza wynosi 100 kart. Żadna karta nie może w kredensie wystąpić częściej niż raz. Nie można używać kart strategii.

4.5 Dodatkowe zasady konstrukcji kredensu

Organizator turnieju może wprowadzić na nim dodatkowe zasady konstrukcji kredensu.

Jeżeli turniej miałby być sankcjonowany, organizator musi uzyskać zgodę Rady Marszałkowskiej.

4.6 Formaty dwufrakcyjne

Dowolny format kwarciany opisany powyżej można połączyć z formatem dwufrakcyjnym. Przy takim formacie gracz wybiera frakcję główną, którą będzie grał oraz frakcję sojuszniczą. Gracz używa karty frakcji głównej. W kredensie może mieć następujące karty:

- a) wszystkie frakcyjne karty z frakcji głównej z wyjątkiem znajdujących się na liście ograniczeń (poniżej)
- b) wszystkie karty z frakcji sojuszniczej, które nie mają słów kluczowych Lojalny ani Zamek oraz nie znajdują się na liście ograniczeń
- c) wszystkie dozwolone bezfrakcyjne karty

Karty z frakcji sojuszniczej używane są jak karty frakcji głównej (np. nie jest podwajana lafa postaci i oddziałów)

W grach dwufrakcyjnych można korzystać z kart strategii oraz sakwy (jeżeli jej użycie przewidują zasady turnieju). Gdy zasada karty odnosi się do „twojej frakcji” dotyczy to kart frakcji głównej i sojuszniczej. Jeśli zasada odnosi się do kart z konkretnej frakcji (np. cechy bierne kart frakcji) dotyczy to tylko kart z tej wybranej frakcji.

Lista kart zastrzeżonych (nie można ich używać w kredensach dwufrakcyjnych niezależnie czy pochodzą z frakcji głównej czy sojuszniczej):

- Awanturnicy: „Rabunek”, „Zajazd”
- Dworscy: „Manipulanci”, „Koncept”
- Osmanowie: „W jasyr”, „Kazindzi”
- Radziwiłłowie: „Kompanija cała”, „Kłody pod nogi”
- Wiśniowieccy: „W potrzasku”, „Hej kto szlachta / Towarzysze ze Zbaraża”
- Wielofrakcyjne: „Warchołowi nikt nie da rady”, „Mądry salwuje się ucieczką”, „Ciach, idzie krach”
- Bezfrakcyjne: „Krew jego dawne bohaterzy”

Organizator turnieju dwufrakcyjnego może dopuścić możliwość grania taliami jednofrakcyjnymi. Takie talie tworzone są na klasycznych zasadach kwarcianych. Nie dotyczą ich żadne dodatkowe restrykcje.

5 Zasady turniejów wybranieckich

5.1 Ogólne zasady budowy talii w formatach wybranieckich

Talia w formacie wybranieckim składa się z karty frakcji dostarczonej przez organizatora oraz kredensu zawierającego minimum 30 kart. Niewykorzystana część zestawu stanowi Sakwę gracza. Maksymalna liczba kart w kredensie nie jest ograniczona.

Liczba kopii tej samej karty nie jest ograniczona.

Talia może się składać tylko z kart znajdujących się w zestawie dostarczonym przez organizatora lub wydraftowanych w trakcie trwania turnieju.

5.2 Użycie Sakwy

W formatach wybranieckich stosuje się ogólne zasady używania sakwy.

Sakwą gracza są wszystkie karty wchodzące w skład jego zestawu które nie zostały zastosowane w podstawowej wersji kredensu.

5.3 Karty używane w formatach wybranieckich

W budowie talii w formacie wybranieckim użyć można tylko kart dostarczonych przez organizatora turnieju.

5.4 Procedury draftowania

W turniejach typu draft organizator dostarcza każdemu graczowi 4 boostery, wybraną przez gracza kartę frakcji oraz odpowiedni zestaw kart uzupełniających.

Podczas draftowania każdego boostera gracz po otwarciu go wybiera jedną kartę i przekazuje resztę w odpowiednim kierunku. Po otrzymaniu kolejnego boostera od gracza siedzącego obok procedura ta jest powtarzana aż do skończenia się kart w boosterze.

W przerwie pomiędzy draftowaniem kolejnych boosterów gracz może przeglądać karty wydraftowane do tej pory.

Kolejność podawania boosterów:

- pierwszy w lewo
- drugi w prawo
- trzeci w lewo
- czwarty w prawo

Po zakończeniu draftowania gracze spisują wydraftowane karty i przystępują do budowy talii.

5.5 Procedury budowy talii Sealed Deck

W turniejach typu sealed deck organizator dostarcza każdemu graczowi 6 boosterów, wybraną przez gracza kartę frakcji oraz odpowiedni zestaw kart uzupełniających.

Po otrzymaniu zestawu gracz spisuje jego zawartość i przystępuje do konstrukcji talii.

6 Wykroczenia i kary

6.1 Filozofia kar

Sędziowie podczas turniejów pełnią rolę neutralnych arbitrów i promotorów zasad oraz procedur. Sędziowie nie interweniują w trakcie gier, chyba że nastąpiło naruszenie zasad, są przekonani, że nastąpiło naruszenie zasad lub gracz ma pytanie lub wątpliwość, tudzież by zapobiec eskalacji błędów. Sędziowie nie powstrzymują graczy przed popełnieniem błędu lub złamaniem zasady, lecz radzą sobie z wynikłymi problemami, karzą tych, którzy złamali zasady lub procedury oraz promują sportowe zachowanie poprzez dyplomację i dając dobry przykład wszystkim wokół.

Gracze są traktowani jednakowo, zgodnie z zasadami. Nierówne traktowanie graczy spowodowane ich udziałem w turniejach w przeszłości powodowałoby utrzymywanie graczy do różnych standardów i skutkowałoby niekonsystentnymi decyzjami zależnymi od znajomości gracza z sędzią.

Celem kary jest edukowanie gracza, by nie powtarzał podobnych błędów w przyszłości. Dokonywane jest to przez wy tłumaczenie, w którym miejscu zasady lub procedury zostały przekroczone oraz karę, by wzmocnić efekt edukacyjny. Kary są również używane jako ostrzeżenie dla innych graczy oraz widzów celem ich edukacji.

Sędzia główny ma prawo przyznawać kary odbiegające od zasad wymienionych poniżej. Przyczyną takiej decyzji muszą być zawsze wyjątkowe okoliczności. Wyjątkowymi okolicznościami nie są: wiek czy doświadczenie turniejowe gracza, stopień sędziego, chęć edukacji gracza, runda turnieju. Jeśli sędzia wydający orzeczenie uważa, że odpowiednia jest kara inna niż wynikająca z zasad, powinien skonsultować się z sędzią głównym przed wydaniem takiego orzeczenia i kary.

Wykroczenia opisane niżej zakładają, że występki były przypadkowe i niezamierzone, za wyjątkiem sekcji poświęconych oszustwom i niesportowemu zachowaniu. Jeśli sędzia uważa, że przekroczenie zasad było intencjonalne, należy rozważyć te sekcje jako pierwsze.

6.1.1 Definicja kar

Upomnienie

Upomnienie jest słownym zwróceniem uwagi graczowi przez sędziego. Jest to najłżejsza możliwa kara, którą może dać sędzia, używana w sytuacji pomniejszych wykroczeń. Sędzia nie musi wprost powiedzieć, że udziela kary upomnienia, poprawiając gracza. Kiedykolwiek sędzia udziela upomnienia i zajmuje to znaczną ilość czasu, kara powinna zostać podwyższona do ostrzeżenia.

Ostrzeżenie

Ostrzeżenie jest najniższą oficjalnie ogłaszaną karą. Używane jest w sytuacjach niepoprawnych zagrań, kiedy niewielka ilość czasu jest potrzebna by naprawić zaistniały stan gry lub rozwiązać problem. Jeśli orzeczenie zajęło więcej niż minutę, gracze powinni otrzymać dodatkowy czas na grę jako rekompensatę.

Kara gry

Kara gry udzielana jest kiedy sytuacja jest na tyle skomplikowana, że jej naprawienie zajmuje tak dużo czasu, że może opóźnić turniej, powoduje znaczące zamieszanie na turnieju lub jest niemożliwa do naprawienia i kontynuowania gry. Jest również stosowana w sytuacji wykroczeń, które cechują się większym prawdopodobieństwem, że gracz w wyniku wykroczenia uzyskał znaczącą przewagę.

Kara gry powoduje natychmiastowe zakończenie właśnie trwającej gry i liczy się jako przegrana przez gracza popełniającego wykroczenie. Jeśli orzeczenie skutkujące karą gry jest wydawane

przed rozpoczęciem meczu, żaden gracz nie może skorzystać z Sakwy w pierwszej rozegranej grze tego meczu. Jeśli kara gry przypadłaby na nową grę, a turniej jest pomiędzy kolejnymi rundami, karę należy nałożyć na następną odbywającą się grę. Jeśli gracz otrzymuje karę gry w tym samym momencie, gdy jego przeciwnik otrzymuje karę meczu, kara gry powinna być przeniesiona na kolejną rundę. Jednoczesne kary gry powinny być zaaplikowane razem, nawet w sytuacji, gdy oznacza to zakończenie meczu i zwycięstwo jednego z graczy. Dopuszczalne jest również wydłużenie meczu o dodatkowe gry, jeśli po nałożeniu kar żaden gracz nie wygrał większości gier. Gracze otrzymają karę gry nawet jeśli zrezygnują z dalszego udziału w turnieju lub są pomiędzy rundami i nie zostaną sparowani na kolejną rundę.

Kara meczu

Kara meczu jest surową karą udzielaną w sytuacjach, kiedy mecz nie może zostać ukończony ze względu na ograniczenia czasowe lub gdy integralność meczu została naruszona.

Kary meczu są dawane w meczach, w trakcie których wystąpiło wykroczenie, chyba że ten mecz już się skończył, a w tym przypadku kara jest przenoszona na kolejny mecz ukaranego gracza. Gracze otrzymają karę meczu nawet jeśli zrezygnują z dalszego udziału w turnieju lub są pomiędzy rundami i nie zostaną sparowani na kolejną rundę.

Dyskwalifikacja

Gracz zostaje zdyskwalifikowany z turnieju za działania, które naruszają integralność turnieju jako całości, za powtórzone wykroczenia lub wyjątkowo niesportowe zachowanie. Może to również nastąpić, jeśli gracz nie jest w stanie kontynuować swojego udziału w turnieju (na przykład z powodu utraty swojej talii), lecz odmawia zrezygnowania z udziału.

Dyskwalifikacja może nastąpić pomimo braku bezpośredniego dowodu wykroczenia, jeśli sędzia główny zdecyduje, że posiadane informacje są wystarczające do stwierdzenia, że integralność turnieju została naruszona.

Gracz zdyskwalifikowany traci prawa do wszelkich nagród, które miał by otrzymać za swoje wyniki w turnieju. Nagrody, które już otrzymał może zachować, lecz żadne należne nagrody nie będą mu już wydane.

Gracz zdyskwalifikowany jest usuwany z listy wyników turnieju i nie zajmuje miejsca w tabeli. Pozostali gracze otrzymują nagrody zgodnie z nową tabelą wyników. Jeśli dyskwalifikacja nastąpiła po wyłonieniu czołowej N-ki graczy, gracz z N+1 miejsca nie zajmuje jego miejsca w dalszych rozgrywkach, a jedynie awansuje na wyższe miejsce w tabeli wyników.

6.1.2 Aplikowanie kar

Zawsze, gdy sędzia karze gracza, musi wytłumaczyć graczom objętym orzeczeniem wykroczenie, procedurę jego naprawy oraz karę. Jeśli sędzia główny zdecydował się odstąpić od standardowej kary, powinien on wytłumaczyć standardową karę i powód odstąpienia od niej.

Niektóre wykroczenia mogą nie pasować do żadnej kategorii. Pomniejsze problemy powinny być rozwiązywane przez upomnienia, większe – przez wyższe kary, odpowiednio do czasu, jaki zajmuje ich rozwiązanie i jak wielki miały wpływ na integralność gry, meczu oraz turnieju.

6.2 Wykroczenia turniejowe

Wykroczenia turniejowe to naruszenia przepisów zawartych w Pacta Conventa. Jeśli sędzia uważa, że wykroczenie było intencjonalne, powinien najpierw rozważyć kategorię oszustw.

Drugie i każde kolejne ostrzeżenie dawane za to samo wykroczenie turniejowe powinno zostać podwyższone do kary gry.

6.2.1 Spóźnienie

Definicja

Gracz nie dostosowuje się do założonych limitów czasowych.

Kara

Kara gry.

Przykłady

- Gracz przychodzi do swojego stolika spóźniony 10 minut.
- Gracz oddaje spis talii po wyznaczonym przez sędziego lub organizatora terminie.
- Gracz gubi swoją talię i musi szukać kart na zastępstwo po rozpoczęciu rundy.
- Gracz siada przy złym stoliku i zaczyna grać z niewłaściwym przeciwnikiem.

Filozofia i sposób naprawy

Gracze są odpowiedzialni za bycie na czas na swoim miejscu do gry i dopełnianie obowiązków w wyznaczonych terminach.

Jeśli runda zaczęła się wcześniej niż planowano, kara nie obowiązuje.

Organizator może zdecydować się dać graczom dodatkowe 5 minut na przygotowanie do gry, zanim sędziowie zaczną dawać kary za spóźnienie na mecz. Jeśli gracz nie zajął swojego miejsca do gry w przeciągu 15 minut od rozpoczęcia rundy, otrzymuje drugą karę gry i jest usuwany z turnieju, chyba że zgłosi się do sędziego technicznego przed końcem rundy i potwierdzi chęć dalszego udziału w turnieju.

6.2.2 Powolna gra

Definicja

Gracz zużywa więcej czasu niż jest to konieczne do podjęcia akcji w grze. Jeśli sędzia uważa, że gracz świadomie i specjalnie gra powoli, by wykorzystać limit czasowy, odpowiednim wykroczeniem jest Oszustwa – Przedłużenie gry.

Kara

Ostrzeżenie.

Przykłady

- Gracz kilkakrotnie przegląda Posesje przeciwnika, podczas gdy nie zaszła żadna zmiana w stanie gry.
- Gracz spędza czas na zapisywaniu zawartości talii przeciwnika, zamiast podjąć wymaganą akcję.

Filozofia i sposób naprawy

Gracze są zobowiązani grać wystarczająco szybko, by ich przeciwnicy nie byli pokrzywdzeni z

powodu limitu czasu. Gracz może popełniać to wykroczenie nieświadomie. Zwrócenie uwagi graczowi, że powinien grać szybciej, powinno wystarczyć, a kolejnym razem sędzia powinien udzielić ostrzeżenia.

Jeśli powolna gra w sposób znaczący wpłynęła na wynik meczu, sędzia główny może zdecydować o podwyższeniu kary.

6.2.3 Niedostateczne tasowanie kart

Definicja

Gracz nieświadomie zaniedbuje tasowanie kart. Karty nie są dostatecznie potasowane, jeśli sędzia uważa, że gracz może znać pozycję lub rozkład jednej lub kilku kart. Jeśli niedostateczne tasowanie było świadome, odpowiednim wykroczeniem jest Oszustwa – Manipulacja elementami gry.

Kara

Ostrzeżenie.

Przykłady

- Gracz zapomina przetasować Kredens po rozpatrzeniu karty Znajome Szlaki.
- Gracz przeszukuje Kredens w poszukiwaniu karty, a następnie jedynie przekłada talię.

Filozofia i sposób naprawy

Tasowanie kart jest istotną częścią losowości gry. Od graczy wymaga się odpowiedniego tasowania oraz zrozumienia wagi tego faktu. Jednakże, przeciwnik ma możliwość przetasowania po pierwszym gracz, więc potencjalna uzyskana przewaga jest znacznie mniejsza, jeśli przestrzegane są procedury turniejowe.

Kiedykolwiek gracz byłby w stanie zobaczyć fronty kart podczas tasowania, dotychczasowe tasowanie jest nieważne, nawet jeśli tylko jedna lub dwie karty były widoczne. Gracze powinni uważać, by nie ujawniać tasowanych kart.

Gracze powinni używać zróżnicowanych metod tasowania kart. Tasowanie przez usystematyzowany rozkład na stopy nie jest wystarczającą metodą. Jakikolwiek ustawianie kart przed tasowaniem jest dozwolone, pod warunkiem, że następnie karty zostaną dostatecznie potasowane. Świadome układanie kart, by skorzystać z niedostatecznego tasowania podpada pod kategorię Oszustwo – Manipulacja elementami gry.

6.2.4 Nieprzestrzeganie oficjalnych ogłoszeń i procedur

Definicja

Gracz nie przestrzega oficjalnych ogłoszeń instrukcji wydanych grupie graczy lub innych procedur. Niewypełnione instrukcje skierowane bezpośrednio do gracza podpadają pod kategorię Niesportowe zachowanie – Pomniejsze.

Kara

Ostrzeżenie.

Przykłady

- Gracz zapomina podpisać się na oddawanym sędziom spisie talii, choć było to ogłoszone jako wymagane.
- Gracz pali w miejscu, w którym zabronione jest palenie tytoniu.

Filozofia i sposób naprawy

Od graczy wymaga się wypełniania poleceń kierowanych do nich przez sędziów i obsługę turnieju.

6.2.5 Znaczone karty

Definicja

Karty gracza są znaczone lub ustawione w sposób, który potencjalnie mógłby dać przewagę temu graczowi.

Kara

Ostrzeżenie.

Przykłady

- Gracz ma małe znaczenia na kilku koszulkach na karty.
- Gracz bez koszulek na karty ma kilka zniszczonych kart, wyraźnie odstających od reszty talii.

Filozofia i sposób naprawy

Karty oraz koszulki na nie często ulegają zabrudzeniu lub uszkodzeniu podczas turnieju, więc dopóki gracz nie stara się z tego skorzystać (co podpadałoby pod kategorię Oszustwa – Manipulacja elementami gry), zwrócenie uwagi powinno być wystarczające.

Gracz musi zastąpić znaczone karty lub koszulki nieznaczonymi odpowiednikami. Jeśli nie używał koszulek, można użyć koszulek zakrywających znaczenia.

Jeśli sędzia główny uważa, że zauważenie przez gracza znaczeń na kartach mogło dać mu znaczną przewagę i naruszyć integralność gry, ma możliwość podwyższenia kary do kary gry.

6.2.6 Problem z talią lub spisem talii

Definicja

Gracz ma problem z talią lub spisem talii, jeśli zachodzi jedno z poniższych:

- Talia lub spis talii zawiera nielegalną liczbę kart w danym formacie.
- Talia lub spis talii zawiera jedną lub więcej nielegalnych kart w formacie.
- Karta na spisie talii wypisana jest w sposób niejednoznaczny, na przykład przez użycie skrótu lub bez podania przydomka.
- Zawartość talii i spisu talii nie zgadzają się ze sobą.

Na potrzeby tej kary, karty tworzące Kredens i Sakwę traktujemy jako całość – talię.

Kara

Kara gry.

Przykłady

- Gracz ma talię w formacie kwarcianym składającą się z 59 kart, pomimo 60 na spisie talii.
- Talia gracza na turnieju w formacie kwarcianym *Sezon* ma kartę nie mieszczącą się w formacie.
- Spis talii gracza liczy 57 kart. Talia składa się z 60 kart, z czego 3 *Znajome Szlaki* nie znajdują się na liście.

Filozofia i sposób naprawy

Spisy talii są używane do zapewnienia, że talie graczy nie są zmieniane w trakcie turnieju. Jeśli sędzia nie ma podejrzeń co do legalności talii w formacie, kara powinna być przyznana pomiędzy rundami. Zalecane jest sprawdzenie legalności spisów talii tak szybko, jak to możliwe.

Jeśli spis talii jest nielegalny, należy usunąć z talii wszystkie karty nielegalne w formacie lub naruszające limit maksymalnej ilości kopii w talii, a następnie poprawić spis talii. Jeśli po tej operacji liczba kart w talii jest zbyt mała dla formatu, należy podwyższyć karę do kary meczu i umożliwić graczowi uzupełnienie talii legalnymi w formacie kartami, a następnie nanieść poprawki na spis talii.

Jeśli spis talii jest legalny, ale talia mu nie odpowiada, a gracz nie ma, nie może lub nie chce zdobyć brakujących kart, należy je usunąć ze spisu talii (tymczasowe karty zastępcze nie są dozwolone w przypadku brakujących kart).

Jeśli błąd w spisie jest oczywistym błędem pisarskim, sędzia główny może zdecydować o obniżeniu kary do ostrzeżenia. Spis talii należy poprawić, by był poprawny.

6.3 Wykroczenia związane z grą

Wykroczenia związane z grą to naruszenia zasad ogólnych SGK Veto!, zawartych w Artykułach Henrykowskich oraz wszelkich innych, wynikających z treści kart. Wiele wykroczeń pasuje do tej kategorii i niemożliwym by było wypisanie ich wszystkich, dlatego poniższe punkty opisują najpopularniejsze z nich, a zarazem te, które wymagają innego, indywidualnego sposobu naprawy.

6.3.1 Pominięta zdolność wyzwalana

Definicja

Gracz kontrolujący źródło zdolności wyzwalanej nie jest świadomy jego istnienia i/lub zapomina podjąć wymagane przez nią czynności.

Kara

Ostrzeżenie.

Przykłady

- Gracz zapomina zaznaczyć wszystkie postaci z dołączonym moderunkiem „Umowa”, kiedy jedna z nich zostaje zaznaczona.

Filozofia i sposób naprawy

Zdolności wyzwalone są niewidoczne, więc gracze mogą o nich łatwo zapomnieć.

Jeśli zdolność wyzwalana była opcjonalna (pozwalająca coś zrobić lub nie), zakłada się wybranie braku akcji ze strony gracza i nie daje kary za opuszczoną zdolność wyzwalaną.

Jeśli pominięta zdolność miała widoczny wpływ na grę, na przykład poprzez znaczniki, zmianę wartości Szabli postaci itp, a nie każdy gracz miał od czasu pominięcia zdolności możliwość wykonania czynu, zdolność należy rozpatrzyć natychmiast, biorąc pod uwagę tylko Elementy Stałe Stołu, na które zdolność mogła wpływać w swoim momencie wyzwolenia. W przeciwnym wypadku, zdolność nie zostaje już rozpatrzona. W obydwu przypadkach gracz, który kontrolował źródło zdolności wyzwalanej w momencie jej wyzwolenia, podlega karze. Jego przeciwnik, za niedopilnowanie stanu gry, również podlega karze, jednak z innej kategorii.

Jeśli gracz nie jest świadomy istnienia lub działania zdolności wyzwalanej z kontrolowanego przez niego źródła, lub o niej zapomniał, a jego przeciwnik zgłosi taki fakt sędziemu, tylko gracz kontrolujący źródło zdolności podlega karze.

6.3.2 Podglądanie kart

Definicja

Gracze są postrzegani jakby podglądali karty, jeśli byli w stanie zobaczyć front niejawnej karty lub jeśli karta jest przesunięta na znaczną od stosu Kredensu, lecz zanim dotknie kart we Dworze. Kiedy karta dotknie innych kart we dworze, odpowiednią kategorią jest Dociąganie dodatkowych kart.

Gracz nie podgląda kart, kiedy wyklada je zwrócone wierzchem do góry podczas dociągania kart, celem przeliczenia ich właściwej ilości.

Kara przyznawana jest tylko raz, nawet jeśli podczas jednego wydarzenia gracz miał okazję podejrzeć więcej niż jedną kartę.

Kara

Ostrzeżenie.

Przykłady

- Gracz przez przypadek odsłania kartę podczas tasowania talii przeciwnika.
- Gracz przewraca dodatkową kartę podczas dociągania kart z Kredensu.
- Gracz widzi ostatnią kartę z Kredensu, kiedy oddaje przeciwnikowi swoją talię do przetasowania.

Filozofia i sposób naprawy

Gracze mogą łatwo w sposób przypadkowy zauważyć dodatkowe karty. Dociąganie dodatkowych kart omówione jest w oddzielnej kategorii. Gracze nie powinni używać tego wykroczenia jako sposobu na „darmowe przetasowanie”, by pozbyć się nieprzydatnych kart. Próba takiego zachowania podpada pod Oszustwa – Nieuczciwość.

Losową część Kredensu należy potasować (z uwagą na karty, które zostały umieszczone w określonym miejscu Kredensu), a następnie znane, nielosowe karty umieścić na ich miejscu.

6.3.3 Dociąganie dodatkowych kart

Definicja

To wykroczenie jest popełnione, kiedy gracz nielegalnie dociągnie jedną lub więcej kart do Dworu, a zaraz przed tym jak to zrobił nie nastąpiło żadne inne wykroczenie związane z grą.

Dodatkowo, jeśli gracz ma we Dworze za dużo kart i nie jest w stanie wytłumaczyć ich obecności we Dworze, popełnia to wykroczenie.

Kara

Kara gry.

Przykłady

- Gracz dociąga 4 karty po zagranii *Konceptu*.
- Gracz dociąga kartę ze zdolności *Miodu Korzennego*, po czym dociąga kartę jeszcze raz.
- Gracz dociąga 3 karty po zagranii *Konceptu*, zapominając, że *Jan Andrzej Morsztyn* został chwilę wcześniej zabity.

Filozofia i sposób naprawy

Chociaż błąd łatwo jest popełnić przypadkiem, potencjał niezauważenia przez przeciwnika zobowiązuje do wyższej kary. Dociągnięcie dodatkowej karty daje znaczną przewagę w grze, co również wpływa na wysokość tej kary.

6.3.4 Zewnętrzna pomoc

Definicja

Gracz, widz lub inny uczestnik turnieju robi jedną z poniższych rzeczy:

- Szuka pomocy lub informacji niejawnych pomocnych w ich meczu u osób trzecich, po tym jak zasiadł już do meczu.
- Daje wskazówki związane z grą lub wyjawia niejawne informacje graczowi, który już zasiadł do meczu.

Kara

Kara meczu.

Przykłady

- Widz wskazuje graczowi, który o to nie prosił, optymalne zagranie.
- Gracz prosi widza o wskazanie optymalnego zagrania.

Filozofia i sposób naprawy

Turnieje służą testowaniu umiejętności graczy, a nie ich zdolności do korzystania z zewnętrznej pomocy lub wskazówek. Jakiegokolwiek rady strategiczne, wskazówki czy pomoc w budowie talii w formatach wybranieckich są uważane za zewnętrzną pomoc.

Widzowie popełniający to wykroczenie, a nie grający w turnieju, mogą zostać poproszeni o opuszczenie miejsca turnieju.

6.3.5 Nieodsłonięcie karty

Definicja

Nieodsłonięcie karty występuje, kiedy od gracza wymagane jest ujawnienie informacji, która jest konieczna do stwierdzenia legalności zagrania. Jeśli odsłonięcie karty było opcjonalne, zakłada się, że gracz wybrał inną możliwość.

Kara

Kara gry.

Przykłady

- Gracz zagrywa *Znajome Szlaki* i bierze kartę z Kredensu do Dworu, bez odsłaniania jej.
- Gracz używa Strategii *Ojczyzna w Potrzebie* i wyszukuje kartę z Kredensu, a następnie bierze ją do Dworu, nie odsłaniając jej.

Filozofia i sposób naprawy

Nieodsłonięcie karty powstrzymuje przeciwnika od sprawdzenia legalności rozpatrzenia efektu lub zdolności. Choć wykroczenie to łatwo jest popełnić przez nieuwagę, potencjalne nadużywanie go jest bardzo niebezpieczne i może w znaczący sposób wpłynąć na integralność gry.

Jeśli karta jest wciąż jednoznacznie rozpoznawalna (na przykład jest jedyną kartą we Dworze), należy ją odsłonić i obniżyć karę do ostrzeżenia.

6.3.6 Złamanie zasad gry

Definicja

Ta kategoria obejmuje wszystkie wykroczenia inne niż Niedopilnowanie stanu gry, nie mieszczące się w pozostałych kategoriach wykroczeń związanych z grą.

Kara

Ostrzeżenie.

Przykłady

- Gracz, wystawiając postać, opłaca lafę o 1 niższą, niż jest wymagana.
- Gracz, którego postać została zabita, kładzie jej kartę do Lazaretu zamiast do Żalnika.

Filozofia i sposób naprawy

Złamania zasad gry najczęściej dokonuje jeden gracz, lecz jeśli przeciwnik nie zwraca na to uwagi, popełnia wykroczenie z kategorii Niedopilnowania stanu gry, gdyż jest odpowiedzialny za to, co dzieje się w grze, tak jak jego przeciwnik.

Jeśli wykroczenie zostało wykryte w czasie, w którym oczekuje się po przeciwniku, by wykrył takie

zagraniem i sytuacja jest na tyle prosta, że można bezpiecznie cofnąć stan gry, sędzia może dostać pozwolenie od sędziego głównego, by cofnąć stan gry do momentu sprzed błędu i od tej chwili gracze kontynuują rozgrywkę zgodnie z zasadami. Jeśli sytuacja jest zbyt skomplikowana, lecz stan gry jest legalny, należy go pozostawić bez zmian i po udzieleniu kar i pouczeniu graczy, pozwolić im kontynuować grę.

Jeśli stan gry jest nielegalny, jakieś decyzje musiały zostać podjęte itp – sytuacja jest naprawiana, gracze muszą podjąć decyzje w odniesieniu do Elementów Stałych Stołu, których te decyzje mogły dotyczyć w momencie ich poprawnego rozpatrywania i gra jest kontynuowana.

6.3.7 Niedopilnowanie stanu gry

Definicja

To wykroczenie popełniane jest przez gracza, a który pozwolił innemu graczowi w grze popełnić wykroczenie związane z grą, nieświadomie łamiąc zasady i nie zauważył tego w wystarczająco krótkim czasie. Jeśli sędzia uważa, że gracz specjalnie unikał wzywania sędziego wcześniej, by skorzystać z wyższej kary dla przeciwnika w razie eskalacji zdarzeń, gracz popełnił wykroczenie z kategorii Oszustwa – Nieuczciwość.

Kara

Ostrzeżenie.

Przykłady

- Gracz, wystawiając postać, opłaca lafę o 1 niższą, niż jest wymagana i nie jest to zauważone do końca tury.
- Gracz, którego postać została zabita, kładzie jej kartę do Lazaretu zamiast do Żalnika i nie jest to zauważone do końca gry.

Filozofia i sposób naprawy

Jeśli błąd jest uchwycony zanim gracz mógłby odnieść korzyść, zagrożenie poważniejszego naruszenia stanu gry jest znacznie mniejsze. Jeśli błąd pozostanie niezauważony, co najmniej część winy leży po stronie przeciwnika, który na ten błąd pozwolił i również go nie zauważył.

Sędziowie nie powinni podwyższać tej kary, gdyż może to skutkować tym, że gracze mniej chętnie będą wołali sędziego, jeśli wydaje im się, że mogą za to dostać znaczącą karę.

6.4 Niesportowe zachowanie

Niesportowe zachowanie graczy może wpływać na bezpieczeństwo i dobrą zabawę uczestników turnieju w negatywny sposób. Przewinienie, które nie daje żadnej przewagi wewnątrz gry jest najczęściej przewinieniem z kategorii Niesportowego zachowania.

Brak sportowego zachowania nie jest jednoznaczny z zachowaniem niesportowym. Postawą pośrednią jest postawa zdrowego współzawodnictwa, która nie musi się odznaczać uprzejmością, ani też niegrzecznością. Sędzia główny podejmuje ostateczną decyzję, co podpada pod niesportowe zachowanie.

Sędziowie powinni informować graczy, kiedy ich zachowanie jest nieodpowiednie. W takiej sytuacji od gracza oczekuje się poprawy zachowania i naprawy sytuacji w trybie natychmiastowym. Jakkolwiek edukowanie graczy jest ważne, tak sędziowie powinni przede wszystkim uspokajać

sytuację, a następnie zajmować się wykroczeniami i karami.

6.4.1 Niesportowe zachowanie – pomniejsze

Definicja

Ta kategoria obejmuje pomniejsze zachowania graczy, mające destrukcyjny wpływ na turniej i jego atmosferę. Mogą one wpływać na samopoczucie innych uczestników turnieju, lecz nie jest to konieczne do ustalenia przy karaniu za to wykroczenie.

Kara

Ostrzeżenie.

Przykłady

- Gracz w sposób nieodpowiedni domaga się kary dla swojego przeciwnika.
- Gracz wnosi apelację do sędziego głównego przed wysłuchaniem do końca decyzji sędziego liniowego.
- Gracz pozostawia śmieci na stole do gry, opuszczając go po meczu.

Filozofia i sposób naprawy

Wszyscy uczestnicy turnieju mogą oczekiwać bezpiecznego i przyjemnego otoczenia podczas turnieju, więc wszyscy gracze zakłócający ten porządek powinni zostać pouczeni przez sędziego.

Za kolejne wykroczenia z tej kategorii, karą dawaną przez sędziego powinna być kara gry. Jeśli kara gry jest udzielana pod koniec toczącej się gry, sędzia może zdecydować o zaaplikowaniu kary dopiero na kolejną grę danego gracza.

6.4.2 Niesportowe zachowanie – poważne

Definicja

Poważne niesportowe zachowanie można podzielić na trzy kategorie:

- Niezastosowanie się do bezpośrednich poleceń obsługi turnieju.
- Obrażanie innej osoby w oparciu o religię, rasę, pochodzenie, wiek, płeć itp.
- Agresywne zachowanie nieukierunkowane na inną osobę lub jej własność.

Kara

Kara gry.

Przykłady

- Gracz poproszony o opuszczenie przestrzeni do gry, po kilku minutach nadal ogląda mecz.
- Gracz toczy kłótnię z sędzią na temat jego orzeczenia po tym, jak został poproszony o uspokojenie się.
- Gracz znieważa swojego przeciwnika.
- Po przegranym meczu, gracz rzuca talią o stół i kopie krzesło ze złości.

Filozofia i sposób naprawy

Obsługa turnieju ma prawo wymagać posłuszeństwa i wykonywania poleceń bez dodatkowego pouczenia uczestników turnieju.

Znieważanie uczestników turnieju jest nie na miejscu i należy je zdecydowanie, lecz delikatnie zakańczać w taki sposób, by nie urazić klasy chronionej.

Nieukierunkowane agresywne zachowanie może być bardzo destrukcyjne zarówno dla atmosfery turnieju, jak i poczucia bezpieczeństwa jego uczestników, dlatego osoby agresywne powinny być uspokajane i karane odpowiednio.

Uczestnik popełniający to wykroczenie zobowiązany jest poprawić swoje postępowanie i może być usunięty z miejsca turnieju przy kolejnym takim zachowaniu.

6.4.3 Nieodpowiednie rozstrzygnięcie zwycięzcy

Definicja

Gracz używa lub proponuje użycia alternatywnej metody wyłonienia zwycięzcy gry lub meczu.

Kara

Dyskwalifikacja.

Przykłady

- Kiedy czas na rundę się kończy, gracze rzucają kostką by ustalić zwycięzcę meczu.
- Gracz proponuje rzut monetą by rozstrzygnąć o zwycięzcy meczu.
- Dwaj gracze siłują się na rękę, ustalając zwycięzcę meczu.

Filozofia i sposób naprawy

Użycie losowej metody do ustalenia zwycięzcy poważnie narusza integralność turnieju.

Mecze kończące się remisem powinny być zgłaszane jako zremisowane i nie są wyłączone z tej kary, jeśli gracze użyli losowej metody dla ustalenia wyniku.

W większości przypadków ta kara zostanie przyznana obydwu graczom, chyba że gracz zawoła sędziego zaraz po tym, jak zostanie mu zaproponowane losowe ustalenie zwycięzcy meczu.

6.4.4 Przekupstwo i zakłady

Definicja

Przekupstwo występuje, kiedy gracz oferuje korzyść materialną drugiemu graczowi w zamian za poddanie, zremisowanie lub zmienienie wyniku meczu, lub kiedy gracz akceptuje taką ofertę.

Zakłady dotyczące wyników meczów turniejowych lub turnieju jako całości są zabronione nawet, jeśli przedmiotem zakładu nie są pieniądze.

Kara

Dyskwalifikacja.

Przykłady

- Gracz oferuje przeciwnikowi 100zł za poddanie meczu.
- Gracz oferuje przeciwnikowi kartę ze swojej talii w zamian za remis.
- Gracz obiecuje przeciwnikowi pizzę za poddanie meczu, który da mu awans do czołowej ósemki turnieju.
- Dwóch widzów zakłada się o wynik trwającego meczu.

Filozofia i sposób naprawy

Przekupstwo i zakłady naruszają integralność turnieju i są surowo zabronione.

6.4.5 Agresywna postawa

Definicja

Gracz zachowuje się w sposób groźny dla innych osób lub ich mienia.

Kara

Dyskwalifikacja.

Przykłady

- Gracz grozi, że uderzy przeciwnika, jeśli nie podda meczu.
- Gracz wyciąga krzesło spod innego gracza, powodując jego upadek na podłogę.
- Gracz grozi sędziemu po wysłuchaniu jego orzeczenia.
- Gracz targa kartę należącą do jego przeciwnika.
- Gracz świadomie przewraca stół do gry.

Filozofia i sposób naprawy

Bezpieczeństwo wszystkich ludzi na turnieju jest najwyższym priorytetem. Nie może być żadnej tolerancji dla przemocy fizycznej, gróźb i niszczenia cudzego mienia.

Agresywna osoba powinna zostać wyproszone z sali przez organizatora.

6.4.6 Kradzież materiałów turniejowych

Definicja

Gracz kradnie materiały turniejowe, takie jak karty, czy wyposażenie turnieju.

Kara

Dyskwalifikacja.

Przykłady

- Gracz na turnieju w formacie wybranieckim chowa do kieszeni drogą kartę, którą otworzył w zestawie, który do niego nie należy.
- Gracz kradnie karty z Sakwy przeciwnika.

- Gracz kradnie numer ze stolika.
- Gracz zdaje sobie sprawę, że ma kartę swojego poprzedniego przeciwnika, lecz chowa ją zamiast powiedzieć obsłudze turnieju.

Filozofia i sposób naprawy

Gracze, przychodząc na turniej, oczekują, że ich mienie i materiały turniejowe będą chronione. Nie zwalnia to graczy od chronienia ich własności, lecz mogą oczekiwać, że dostaną z powrotem produkt, z którym zaczęli udział w turnieju.

Osoba popełniająca to wykroczenie powinna zostać wyproszona z sali przez organizatora.

6.5 Oszustwa

Wykroczenia z tej kategorii obejmują wszelkie naruszenia zasad i procedur podejmowane świadomie i z premedytacją, dla uzyskania przewagi w grze. Filozofia dla wszystkich tych sytuacji jest taka sama – takie postępowanie nie jest mile widziane na turniejach, gdyż narusza ich integralność.

6.5.1 Przedłużanie gry

Definicja

Gracz z premedytacją gra powoli, by wykorzystać limit czasu. Jeśli powolna gra nie jest intencjonalna, odpowiednią kategorią dla wykroczenia jest Wykroczenia turniejowe – Powolna gra.

Kara

Dyskwalifikacja.

Przykłady

- Gracz ma we Dworze 2 karty postaci, których nie może zagrać i przez długi czas „myśli” nad swoim zagranieniem, by zużyć płynący czas.
- Gracz prowadzący 1-0 w meczu znacząco obniża swoje tempo gry, żeby przeciwnik nie miał szansy zremisować.
- Gracz grający powoli, składa apelację do sędziego głównego, próbując wykorzystać dodatkowy czas na podjęcie decyzji w grze.
- Gracz z premedytacją wydłuża czas tasowania talii przed grą, by utrudnić przeciwnikowi zwycięstwo.

6.5.2 Nieuczciwość

Definicja

Osoba, która świadomie i z premedytacją narusza lub przekręca brzmienie zasad, procedur, informacji osobistych lub jakichkolwiek innych ważnych informacji turniejowych, popełnia wykroczenie z tej kategorii. Nieuczciwość, jak większość przewinień z kategorii Oszustw, z początku przypomina zwykle Wykroczenie turniejowe lub Wykroczenie związane z grą.

Gracz musi być świadomy, że popełnił błąd w reprezentacji informacji, by popełnić to wykroczenie.

Osoba, która zauważy nielegalne zagranie i go nie zgłosi, też popełnia to wykroczenie, nawet jeśli nie bierze udziału w danym meczu.

Kara

Dyskwalifikacja.

Przykłady

- Gracz zapisuje się do turnieju pod fałszywym nazwiskiem, żeby manipulować rankingami.
- Gracz przekręca wynik meczu po jego zakończeniu.
- Gracz kłamie sędziemu by uzyskać lub utrzymać przewagę w grze.
- Gracz kłamie przeciwnikowi na temat stanu gry.
- Widz, obserwujący mecz, zauważa błąd, lecz nie wzywa sędziego, gdyż jest to na korzyść jego znajomego.

6.5.3 Naruszenie wiedzy o informacjach niejawnych

Definicja

Gracz, widz, lubi inny uczestnik turnieju świadomie i z premedytacją dąży do pozyskania informacji niejawnych, niedostępnych dla niego, by uzyskać przewagę w grze. Gracz nie popełnił tego wykroczenia jeśli informacja została mu wyjawiona bez jego udziału, ani nie jest on w obowiązku informować o tym fakcie przeciwnika, dopóki korzystanie z zaistniałej sytuacji nie przedłuża gry. Gracze mogą wyjawiać tajne dla ich przeciwników informacje, chyba że zasada wprost tego zabrania.

Kara

Dyskwalifikacja.

Przykłady

- Gracz podgląda fronty kart przy tasowaniu talii przeciwnika.
- Gracz podgląda karty na ręce przeciwnika.
- Gracz podgląda, jakie karty draftuje jego sąsiad.

6.5.4 Manipulacja elementami gry

Definicja

Gracz fizycznie manipuluje elementami gry – kostkami, znacznikami, koszulkami na karty – w sposób nielegalny, by uzyskać przewagę w grze.

Kara

Dyskwalifikacja.

Przykłady

- Gracz układa karty w swojej talii podczas szukania karty i nie tasuje wystarczająco kart.

- Gracz zaznacza wszystkie karty postaci w swojej talii lekkim nacięciem koszulki na kartę.
- Gracz dociąga dodatkową kartę, kiedy przeciwnik nie patrzy.
- Gracz w turnieju w formacie wybranieckim dodaje karty do swojego zestawu.

7 Dodatki

7.1 Rekomendowane limity czasowe

Minimalny limit czasu na rundę w turniejach bez Sakwy (do jednego zwycięstwa) wynosi 40 minut. Rekomendowane jest użycie 50 minut na rundę.

Rekomendowane limity czasu na rundę w turniejach z Sakwą (do dwóch zwycięstw):

- w turniejach kwarcianych i wybranieckich – 90 minut
- w meczach rozgrywanych systemem „przegrywy odpada” w 1/8 i 1/4 finału – 120 minut
- w meczach półfinałowych i finałowych rozgrywanych systemem „przegrywy odpada” - bez limitu czasu

Dodatkowe rekomendowane limity czasu na turniejach wybranieckich:

- Sealed Deck – 30 minut na złożenie talii
- Draft – 20 minut na złożenie talii

Sędzia główny turnieju jest najwyższym autorytetem w sprawie limitów czasu na turnieju. Jakiegokolwiek odchylenia od tych rekomendacji muszą być ogłoszone przed zapisami na turniej.

W rundach z limitowanym czasem, gracze muszą zaczekać z rozpoczęciem rozgrywki na start rundy.

7.2 Rekomendowana liczba rund w turniejach Swiss

Poniższa liczba rund jest stosowana na turniejach rangi mistrzowskiej i Mistrzostwa Polski. Na pozostałych turniejach liczba rund zależy od decyzji Sędziego lub Marszałka organizującego turniej. Tabela stanowi o rekomendowanej liczbie rund Swiss.

Liczba graczy	Liczba rund
5-8	3
9-16	4
17-32	5
33-64	6
65-128	7
129+	8

Na turniejach drużynowych każda drużyna liczy się jako jeden gracz na potrzeby ustalania liczby rund.

W turniejach, które wyłaniają czołową 16-kę graczy do dalszej gry, należy odjąć jedną rundę.

W turniejach, które wyłaniają czołową 4-kę graczy do dalszej gry, należy dodać jedną rundę.

W turniejach, które wyłaniają czołową 2-kę graczy do dalszej gry, należy dodać dwie rundy.

7.3 Warunki sankcjonowania turniejów

Aby turniej został mógł zostać sankcjonowany w ogólnopolskim rankingu, musi wziąć w nim udział co najmniej 6 osób, a turniej musi poprowadzić osoba posiadająca odpowiednie uprawnienia (Sędzia lub Marszałek).

Turniej musi zostać wcześniej wpisany do rankingu znajdującego się na forum gry pod adresem <http://www.veto2ed.pl/ranking.php>

Gracze wpisywani są do rankingu po loginie z forum i przypisanym do niego numerze ID.

7.4 Klasy turniejów

Istnieją dwie klasy turniejów: lokalne i mistrzowskie.

7.4.1 Klasa lokalna

Turniej klasy lokalnej może być zorganizowany przez dowolnego Sędziego lub Marszałka i zostać ogłoszony zgodnie z *Warunkami sankcjonowania turniejów*.

7.4.2 Klasa mistrzowska

W roku kalendarzowym 2011 organizowanych jest 12 turniejów klasy mistrzowskiej w tym IMP, DMP i Mistrzostwa Par.

W roku kalendarzowym 2012 organizowanych będzie 8 turniejów klasy mistrzowskiej w tym IMP, DMP i Mistrzostwa Par. Maksymalnie 25% turniejów (czyli 2) może odbywać się w jednym mieście.

Marszałkowie zgłaszają do końca roku chęć organizacji turnieju klasy mistrzowskiej.

Przedstawiciele wydawnictwa Kuźnia Gier podejmuje decyzje o przyznaniu prawa do organizacji mistrzostw na następny rok biorąc pod uwagę aktywność marszałków w mijającym roku.

Turnieje klasy mistrzowskiej są dodatkowo punktowane w rankingu turniejowym.

7.5 Punktacja w rankingu

Za udział w sankcjonowanych turniejach gracze uzyskują punkty rankingowe.

7.5.1 Rok 2011

W roku kalendarzowym organizowanych jest 12 turniejów klasy master w tym IMP, DMP i Mistrzostwa Par.

Każdy gracz ma sklasyfikowane do rankingu **osiem turniejów**, w których zdobył największą liczbę punktów.

W zależności od klasy turnieju przyznaje się następującą liczbę punktów w rankingu, gdzie LU = Liczba uczestników turnieju.

Turnieje lokalne:

1 miejsce = LU +3;
2 miejsce = LU;
3 miejsce = LU -2;
kolejne miejsca = LU - miejsce +1;

Turnieje mistrzowskie:

1 miejsce = LU +35;
2 miejsce = LU +25;
3 miejsce = LU +20;
4 miejsce = LU +16;
5 miejsce = LU +13;
6 miejsce = LU +11;
7 miejsce = LU +9;
8 miejsce = LU +7;
9 miejsce = LU +5;
10 miejsce = LU +3;
11 miejsce = LU +1;
12 miejsce = LU -1;
kolejne miejsca = LU - miejsce +11;

7.5.2 Rok 2012

Każdy gracz ma klasyfikowane do rankingu najlepsze swoje:

- ▲ 4 turnieje mistrzowskie
- ▲ 4 turnieje lokalne: kwarciane,
- ▲ 4 turnieje lokalne: wybranieckie.

Turnieje mistrzowskie (liczba punktów niezależna od liczby graczy):

#1 miejsce = 90,
#2 miejsce = 78,
#3 miejsce = 69,
#4 miejsce = 61,
#5 miejsce = 54,
#6 miejsce = 47,
#7 miejsce = 41,
#8 miejsce = 35,
#9 miejsce = 25,
#10 miejsce = 22,
#11 miejsce = 20,
#12 miejsce = 18,
#13 miejsce = 16,
#14 miejsce = 14,
#15 miejsce = 12,
#16 miejsce = 11,
Pozostali uczestnicy 10pkt za udział.

Premia za odwiedzenie innego ośrodka o ponad 100km drogi +10 pkt.

Na turnieju mistrzowskim wymagana jest obecność minimum 16 osób - w przeciwnym wypadku gracze dostają nagrody należne za turniej mistrzowski, ale punkty do rankingu otrzymują jak za turniej lokalny.

Turnieje lokalne:

Liczba punktów zależy od liczby uczestników turnieju = LU.

#1 miejsce = LU + 15 (maksimum 40pkt)

#2 miejsce = LU + 8 (maksimum 33pkt)

#3 miejsce = LU + 5 (maksimum 30pkt)

#4 miejsce = LU + 2 (maksimum 27)

#5 miejsce = LU (maks 25)

#6 miejsce = LU -1 (maks 24)

#7 miejsce = LU -2 (maks 23)

#8 miejsce = LU-3 (maks 22)

#9 miejsce = LU -8 (maks 17)

#10 miejsce = LU -9 itd. (maks 16)

Minimum 6 osób, aby turniej lokalny był zaliczony do rankingu.

Sędzia turnieju może zdecydować aby nie grać w turnieju – wówczas otrzymuje liczbę punktów równą przyznawanym za czwarte miejsce.

Ranking jest prowadzony za dany rok kalendarzowy i kończy się podczas Indywidualnych Mistrzostw Polski na ten rok. Po IMP rozpoczyna się naliczanie punktów do nowego rankingu.

Zwycięzca rankingu w danym roku kalendarzowym otrzymuje tytuł Pierwsza Szabla Rzeczypospolitej, a także nagrodę rzeczową.

7.6 Warunki obowiązujące na turniejach klasy mistrzowskiej

Warunki obowiązkowe:

1. Rozgrywki prowadzone są zawsze w systemie do dwóch wygranych, jeśli turniej jest kwarciany.
2. Na masterze należy rozegrać minimum 5 rund. Jeśli liczba uczestników przekracza 32, konieczna jest 6. runda.

Nie można rozgrywać jednego dnia więcej niż 6 rund.

3. Czas na rundę to minimum 1,5h
4. Terminacja oznacza dogranie bieżącej rundy.
5. Turniej musi sędziować marszałek, który musi być cały czas do dyspozycji i w dobrej dyspozycji.
6. Obowiązują spisy talii, PC i AH bez żadnych odstępstw. Marszałek, który sędziuje inaczej traci tytuł.
7. Tiebreakery - wg programu DCI Reporter.
8. Przy losowaniu swissa, lub grup, nie ma unikania mirrorów, albo gry osób z tego samego miasta.
9. Minimum osób na turnieju, aby był zaliczony - 16. Jeśli osób jest mniej to turniej punktowany jest wg punktacji lokalowych, lecz gracze otrzymują wszelkie karty okazyjne oraz inne nagrody tak, jakby był to turniej mistrzowski.
10. Gracz opuszczający turniej przed ostatnią rundą automatycznie uznawany jest za porzucającego zawody i wpisywany na ostatnie miejsce, lub wyższe, jeśli przed nim turniej porzucili jacyś gracze. Powyższa sytuacja nie dotyczy poddania ostatniej partii w turnieju, po wylosowaniu par.
11. Miejsce rozegrania turnieju musi być: wygodne, umożliwiające skupienie i spokojne rozegranie gier.

Rekomendujemy:

1. Rozgrywanie turniejów w systemie dwudniowym. Drugiego dnia rozgrywane są 3 rundy swiss dla top 8, pozostali gracze grają turniej lokalny wybraniecki, lub inny event towarzyszący.
2. Dopuszczalne jest rozbiecie turnieju na dwa dni dla wszystkich uczestników, jeśli turniej ma trwać minimum 6 rund (wówczas 5 jednego dnia).