

# ZASADY TURNIEJOWE

Wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. „Racial Wars”, „świat Ithilion” oraz postacie, wydarzenia, przedmioty i miejsca w nich zawarte są własnością Wydawnictwa Pentakl. Wszystkie ilustracje dostępne w grze Racial Wars, na stronie internetowej [www.racialwars.pl](http://www.racialwars.pl), [www.pentakl.pl](http://www.pentakl.pl) są własnością Wydawnictwa Pentakl. Wydawnictwo Pentakl będące częścią firmy Trynet.pl mieści się w Gliwicach przy ul. Górnych Wałów 3-5/22, Polska.

## ZASADY ZGŁOSZENIA TURNIEJÓW

1. Aby zorganizować oficjalny turniej gry Racial Wars należy go ogłosić na forum w dziale Turnieje (<http://pentakl.pl/forum/>) oraz zgłoszenie musi być w formie e-mail do Wydawnictwa Pentakl ([turnieje@pentakl.pl](mailto:turnieje@pentakl.pl)). Oficjalne turnieje muszą spełniać kilka warunków:
  - a. Zgłoszenie musi zawierać informacje: kto organizuje turniej, datę, miejsce i godzinę turnieju, informacje o wpisowym i nagrodach
  - b. Zgłoszenie musi pojawić się na forum min. 7 dni przed jego rozpoczęciem
  - c. Liczba uczestników nie może być mniejsza niż 6 osób,
  - d. Organizator musi opublikować wyniki turnieju na forum nie później niż 3 dni od jego rozpoczęcia oraz wysłać dane uczestników do Wydawnictwa. Raport e-mail powinien być zgodny z kartą turniejową (link)

## ORGANIZATORZY TURNIEJU

2. Każdy może zorganizować turniej Racial Wars, w szczególności właściciel lub pracownik sklepu, sędzia czy doświadczony gracz zwany dalej Organizatorem.
3. Organizator może zarządzić wpisowe, które zostanie przeznaczone na zakup nagród na ten turniej. Nagrody w formie produktów Racial Wars mogą zostać zakupione w sklepie wydawnictwa Pentakl po promocyjnych cenach ustalonych specjalnie dla organizatorów turnieju. O wpisowym należy poinformować wcześniej uczestników turnieju.
4. Organizator podaje graczom wszystkie informacje dotyczące turnieju: kwota wpisowego, nagrody, rodzaj i format turnieju oraz system rozgrywania turnieju
5. Organizator musi zapewnić uczestnikom:
  - a. miejsce do grania – lokal, stoły, krzesła,
  - b. obowiązujące karty gracza (link).
  - c. obowiązujące karty turniejowe (link)

## ZASADY PRZEPROWADZENIA TURNIEJÓW

6. Przed rozpoczęciem turnieju (i pobraniem ewentualnej opłaty za udział) należy poinformować graczy o zasadach jego przeprowadzenia i dostępnych nagrodach,
7. Turniej musi przeprowadzić minimum jeden Sędzia, który może być jednocześnie jego organizatorem. Sędzia turnieju jest zobowiązany do sędziowania, może jednak być również jego uczestnikiem. Jeśli tak się dzieje, gracze wyznaczają dwóch spośród siebie, którzy będą rozstrzygać spory, dotyczących gier, w których uczestniczy Sędzia turnieju.
8. Jeżeli Sędzia nie bierze udziału w turnieju za jego organizację otrzymuje 60% z sumy wszystkich punktów zdobytych przez zwycięzcę w danym turnieju.
9. Raport z turnieju oprócz wyników podanych w formie zapisu na forum, powinien zawierać również dane poszczególnych graczy oraz skany wszystkich kart graczy przesłanych drogą email ([turnieje@pentakl.pl](mailto:turnieje@pentakl.pl)). Raport powinien być zgodny z kartą turniejową (link)
10. Każdy uczestnik musi posiadać własną talię do gry (chyba, że jest to turniej premierowy). Talia musi składać się z ustalonej zasadami gry liczby kart. W czasie trwania turnieju nie wolno zmieniać składu talii. Sędzia ma prawo przed turniejem sprawdzić talię graczy.

11. W czasie turnieju obowiązują zasady gry z instrukcji Racial Wars wraz z aktualnymi erratami. W spornych kwestiach dotyczących kart i zasad należy odwoływać się do oficjalnego FAQ zamieszczonego na stronie Racial Wars. Ostateczny głos w rozstrzygnięciu sporu należy do Sędziego turnieju.

## RODZAJE TURNIEJU

12. Lokalny – tradycyjny turniej, który musi spełnić jedynie dwa wymogi: minimum sześciu uczestników oraz zgłoszenie 7 dni wcześniej na forum oraz do Wydawnictwa.
13. Do czasu opublikowania pierwszego dodatku Edycji: Narodziny liderów wspieramy tylko lokalne inicjatywy, od roku 2013 organizowane będą turnieje mistrzowskie i ogólnopolskie.

## FORMATY TURNIEJÓW

14. Standardowy - każdy gracz posiada swoją talię, która jest jedynie ograniczona ogólnymi zasadami gry Racial Wars.
15. Premierowy – karty pochodzą wyłącznie z nowego dodatku. Przed turniejem z wpisowego każdy otrzymuje losowy zestaw lidera lub zestaw lidera wraz z boosterkami nowego dodatku, z których buduje swoją talię na turniej. Wydawnictwo wspiera turnieje premierowe poprzez promocyjne ceny zestawów przygotowane wyłącznie dla organizatorów turniejów.

## SYSTEMY ROZGRYWANIA TURNIEJÓW

16. Turniej można przeprowadzić systemem pucharowym, grupowo-pucharowym lub szwajcarskim (SWISS). Poniżej opis systemów.
17. System pucharowy:
- System pucharowy można rozgrywać przy małej liczbie uczestników podzielonej przez 4,
  - Uczestnicy rozgrywają partię pomiędzy sobą w drodze losowania lub wg ras, tak aby w miarę możliwości rasy się nie powtarzały, po rozgrywkach zwycięzca klasyfikuje się do dalszych gier, pokonany odpada z rywalizacji
  - Po rozegraniu partii pokonani uczestnicy mogą grać między sobą partie, dzięki którym mogą po wpisaniu ich do karty graczy wpisać się do rankingu globalnego
18. System grupowo-pucharowy
- Sędzia turnieju dzieli uczestników na grupy (można zastosować losowanie lub podział wg ras)
  - Przy podziale należy kierować się zasadą, aby w jednej grupie w miarę możliwości rasy się nie powtarzały albo było podzielone po równo.
  - W grupie toczy się pojedynki każdy z każdym. Zwycięstwo to 1 punkt, porażka 0 punktów.
  - Należy również zapisywać wyniki całych meczy w kartach graczy, np. 2-0, 2-1, 1-0 etc.
  - Po rozegraniu fazy grupowej ustalona przed turniejem liczba graczy z każdej grupy przechodzi do finału. Jeżeli jest więcej graczy o takiej samej liczbie punktów bierze się pod uwagę ich rozgrywki indywidualne. Pozostali uczestnicy nie kwalifikujący się do finału, mogą grać między sobą partie, dzięki którym mogą po wpisaniu partii do karty graczy wpisać się do rankingu globalnego.

f. Finały rozgrywa się systemem pucharowym, lecz w razie nietypowej liczby graczy można zdecydować się na SWISS– patrz dalej.

#### 19. System SWISS:

- a. Sędzia turnieju ustala liczbę rund do rozegrania (zazwyczaj od 4 do 6). Liczba rund powinna być uzależniona od ilości uczestników. Im jest ich więcej, tym więcej należy rozegrać rund.
- b. W pierwszej rundzie Sędzia turnieju losowo dobiera pary grających, przy czym powinien unikać powtórzeń ras.
- c. Dobór par przeciwników w kolejnych rundach zależy od wyników uzyskanych w poprzednich. Pary dobiera się w miarę możliwości spośród tych uczestników, którzy dotychczas zdobyli jednakową liczbę punktów.
- d. Zawodnik, który grał w poprzedniej rundzie z zawodnikiem o większej (mniejszej) liczbie punktów nie powinien być ponownie skojarzony z zawodnikiem o większej (mniejszej) liczbie punktów
- e. Punkty podlicza się co turę: zwycięstwo 1 punkt, przegrana 0 punktów
- f. Nie można spotkać się dwa razy z tym samym przeciwnikiem.
- g. Jeśli jest nieparzysta ilość graczy w metodzie swiss Sędzia turnieju przydziela graczowi pauzującemu wolny los, która liczy się jako wygrana.
- h. Gracz może mieć tylko jeden wolny los w turnieju.
- i. W pierwszej rundzie swissa wolny los trafia do losowego gracza, w kolejnych do najsłabszego.
- j. Co decyduje o zwycięstwie w swissie bądź grupie?
  - zdobyte punkty;
  - przy równej ich ilości sprawdzamy czy porównywani gracze spotkali się ze sobą, jeśli tak to, wygrywa zwycięzca danej partii;
  - jeżeli nadal nie mamy rozstrzygnięcia, wówczas są dwie drogi – dodatkowa rozgrywka lub rozgrywki pomiędzy zainteresowanymi lub przyznanie równorzędnych miejsc. Sposób rozstrzygnięcia ustala na początku turnieju Sędzia turnieju.

## PUNKTY RANKINGOWE

20. W turnieju musi brać udział minimalnie 6 osób, aby był liczony do rankingu.

21. Aby turniej był liczony do rankingu musi zostać dostarczony (w nieprzekraczalnym terminie 3 dni) do Wydawnictwa e-mailem raport z turnieju, w wymaganym formacie (link) oraz należy opublikować wyniki na forum wydawnictwa.

22. Punktacja rankingowa turniejowa:

- a. Punkty za rozegraną lecz przegraną partię: 3
- b. Punkty za rozegraną i wygraną partię: 6
- c. Punkty za zwycięstwo w turnieju: +10 do łącznej sumy punktów zdobytych w turnieju

23. Punktacja rankingowa nie turniejowa (partie poza turniejem):

- a. Punkty za rozegraną lecz przegraną partię: 1
- b. Punkty za rozegraną i wygraną partię: 3

24. Punkty do rankingu globalnego można również zdobyć poprzez rejestrację produktów:

1 produkt = 1 punkt.

## NAGRODY, KARTY OKAZYJNE I PROMOCYJNE

1. Dla każdego sędziego od momentu pojawienia się II części edycji „Narodziny liderów” Podstawa 2012, który zorganizuje w ciągu 3 miesięcy minimum 5 turniejów przygotowaliśmy specjalne karty, które mogą otrzymać tylko zarejestrowani sędziowie.
2. Każdy sędzia który nie bierze udziału w turnieju otrzymuje za jego organizację 60% z sumy wszystkich punktów zdobytych przez zwycięzcę w danym turnieju
3. Dla każdego organizatora turniejów (obojętnie czy jest w nim sędzią czy też nie)- bezpośrednio przed turniejem i po jego zarejestrowaniu można zamówić towar na nagrody korzystając z 35% zniżki na produkty Racial Wars w sklepie Wydawnictwa Pentakl.
4. Dla każdego zwycięzcy turniejów poczynając od II części edycji „Narodziny liderów” Podstawa 2012 przygotowaliśmy specjalne karty promocyjne, które zmieniają się w momencie wyczerpania się karty albo przy nowym dodatku, edycji. Karty te będą publikowane na stronie gry Racial Wars.
5. W czasie turniejów, spotkań organizowanych przez Wydawnictwo Pentakl możecie wezwać na pojedynek twórcę gry, za wygrana otrzymacie specjalną promocyjną kartę danej edycji.
6. Do każdego zamówienia w sklepie Wydawnictwa produktów Racial Wars za kwotę powyżej 100zł można będzie otrzymać kartę promocyjną danego dodatku.