

# Pacta Conventa

## Wersja 2.0.2

Data utworzenia: 6 czerwca 2011

Data ostatniej zmiany: 15 stycznia 2017

### **Autorzy:**

WOJCIECH „ALIEN” HERDZINA,

SEBASTIAN „SEBOL” PĘKALA,

PIOTR „ESSE” SZMIELEW,

KAMIL „APO” DŁUTOWSKI.

**Konsultacja merytoryczna:** Krzysztof „Ksch” Schechtel, Maciej „Sqva” Zasowski, Michał „Hrabia” Trojanowski, Jarosław „Żółw” Komorniczak, Marcin „Prezesinho” Gierej, Piotr „Kajakowski” Kajak, Krzysztof „Szafa” Szafranski, Michał „Wiewiór” Musiał, Krzysztof „Skaven” Żelazko, Bartłomiej „Veyder” Rudzki, Krzysztof „Krzysztof” Woźniak, Przemysław „Jan Onufry” Wolniewicz.

# Spis treści

<b>1</b>	<b>Podstawowe Zasady Turniejowe</b>	<b>4</b>
1.1	Typy i Formaty Turniejów . . . . .	4
1.2	Publikowanie Informacji Turniejowych . . . . .	4
1.3	Role Turniejowe . . . . .	4
1.3.1	Organizator . . . . .	5
1.3.2	Sędzia główny . . . . .	5
1.3.3	Sędzia liniowy . . . . .	5
1.3.4	Sędzia techniczny . . . . .	6
1.3.5	Gracze . . . . .	6
1.3.6	Widzowie . . . . .	7
1.4	Warunki Uczestnictwa . . . . .	7
<b>2</b>	<b>Mechaniki Turniejowe</b>	<b>8</b>
2.1	Rejestracja Talii . . . . .	8
2.2	Algorytm Parowania Graczy . . . . .	8
2.3	Struktura Meczu . . . . .	9
2.4	Początek Gry . . . . .	9
2.5	Poddawanie Gry i Intencjonalny Remis . . . . .	9
2.6	Procedury Końca Meczu . . . . .	10
2.7	Procedury Sprawdzania Talii . . . . .	10
2.8	Notatki . . . . .	10
2.9	Opuszczanie Turnieju Przed Czasem . . . . .	10
2.10	Apelacje do Sędziego Głównego . . . . .	10
<b>3</b>	<b>Zasady Turniejowe</b>	<b>12</b>
3.1	Interpretacja Treści Karty . . . . .	12
3.2	Tasowanie Kart . . . . .	12
3.3	Koszulki na Karty . . . . .	12
3.4	Informacja Niejawna . . . . .	13
3.5	Sakwa . . . . .	13
3.5.1	Sakwa w formacie kwarcianym . . . . .	13
3.5.2	Sakwa w formacie wybranieckim . . . . .	13
3.6	Komunikacja Między Graczami . . . . .	13
3.7	Skróty . . . . .	14
3.8	Zastępcze Karty Tymczasowe . . . . .	14
3.9	Karty Wydawnictwa . . . . .	15
<b>4</b>	<b>Zasady Turniejów Kwarcianych</b>	<b>16</b>
4.1	Ogólne zasady budowy talii w formatach kwarcianych . . . . .	16
4.1.1	Karty Legendarne . . . . .	16
4.1.2	Sojusze . . . . .	16
4.1.3	Karty frakcyjne . . . . .	16
4.2	Użycie Sakwy . . . . .	16
4.3	Formaty . . . . .	17
4.4	Dodatkowe Zasady Konstrukcji Kredensu . . . . .	17

<b>5</b>	<b>Zasady Turniejów Wybranieckich</b>	<b>18</b>
5.1	Ogólne Zasady Budowy Talii w Formatach Wybranieckich . . . . .	18
5.2	Karty frakcyjne . . . . .	18
5.3	Sojusze . . . . .	18
5.4	Użycie Sakwy . . . . .	18
5.5	Procedury Draftowania . . . . .	18
5.6	Procedury Budowy Talii Sealed Deck . . . . .	19
<b>6</b>	<b>Zasady Turniejów Drużynowych</b>	<b>20</b>
6.1	Nazwy Drużyn . . . . .	20
6.2	Skład Drużyny . . . . .	20
6.3	Zasady Komunikacji . . . . .	20
6.4	Zasady Meczy Drużynowych . . . . .	20
6.5	Dodatkowe Zasady Konstrukcji Kredensu . . . . .	21
6.6	Procedura Draftu Drużynowego . . . . .	21
<b>7</b>	<b>Zasady Turniejów Parowych</b>	<b>24</b>
7.1	Nazwy Par . . . . .	24
7.2	Skład Pary . . . . .	24
7.3	Zasady Komunikacji . . . . .	24
7.4	Dodatkowe Zasady Konstrukcji Kredensu . . . . .	24
<b>8</b>	<b>Wykroczenia i Kary</b>	<b>25</b>
8.1	Filozofia Kar . . . . .	25
8.1.1	Definicja Kar . . . . .	28
8.1.2	Aplikowanie Kar . . . . .	30
8.2	Wykroczenia Turniejowe . . . . .	30
8.2.1	Spóźnienie . . . . .	30
8.2.2	Powolna Gra . . . . .	31
8.2.3	Niedostateczne Tasowanie Kart . . . . .	31
8.2.4	Nieprzestrzeganie Oficjalnych Ogłoszeń i Procedur . . . . .	32
8.2.5	Znaczone Karty . . . . .	32
8.2.6	Problem z Talią lub Spisem Talii . . . . .	33
8.3	Wykroczenia Związane z Grą . . . . .	35
8.3.1	Pominięta Zdolność Wyzwalana . . . . .	35
8.3.2	Podglądanie Kart . . . . .	35
8.3.3	Dociąganie Dodatkowych Kart . . . . .	36
8.3.4	Zewnętrzna Pomoc . . . . .	37
8.3.5	Nieodslonięcie Karty . . . . .	37
8.3.6	Złamanie Zasad Gry . . . . .	38
8.3.7	Niedopilnowanie Stanu Gry . . . . .	39
8.4	Niesportowe Zachowanie . . . . .	40
8.4.1	Niesportowe Zachowanie – Pomniejsze . . . . .	40
8.4.2	Niesportowe Zachowanie – Poważne . . . . .	40
8.4.3	Nieodpowiednie Rozstrzygnięcie Zwycięzcy . . . . .	41
8.4.4	Przekupstwo i Zakłady . . . . .	42
8.4.5	Agresywna postawa i nieodpowiednie zachowanie . . . . .	42

8.4.6	Kradzież Materiałów Turniejowych . . . . .	43
8.5	Oszustwa . . . . .	44
8.5.1	Przedłużanie Gry . . . . .	44
8.5.2	Nieuczciwość . . . . .	44
8.5.3	Naruszenie Wiedzy o Informacjach Niejawnych . . . . .	45
8.5.4	Manipulacja Elementami Gry . . . . .	45
<b>Dodatki</b>		<b>46</b>
<b>A</b>	<b>Rekomendowane Limity Czasowe</b>	<b>46</b>
A.1	Tabela Czasu dla Turniejów Wybranieckich . . . . .	46
<b>B</b>	<b>Rekomendowana Liczba Rund w Turniejach Swiss</b>	<b>47</b>
<b>C</b>	<b>Warunki Sankcjonowania Turniejów</b>	<b>47</b>
<b>D</b>	<b>Klasy Turniejów</b>	<b>47</b>
D.1	Klasa Lokalna . . . . .	47
D.2	Klasa Mistrzowska . . . . .	48
D.2.1	Struktura . . . . .	48
<b>E</b>	<b>Zasady rankingu Veto</b>	<b>48</b>
E.1	Rangi . . . . .	48
E.2	Zyskiwanie i tracenie punktów . . . . .	49
E.3	Wymóg gry . . . . .	49
E.4	Inne zasady . . . . .	49
E.5	Dokładne wyliczenia . . . . .	50
E.6	Zasady punktacji w turniejach parowych . . . . .	51
<b>F</b>	<b>Warunki Obowiązujące na Turniejach Klasy Mistrzowskiej</b>	<b>52</b>
<b>G</b>	<b>Zasady Określania Końcowej Kolejności dla Graczy z Top 8 i Top 16</b>	<b>53</b>
<b>H</b>	<b>Wykroczenia i Kary - Zestawienie</b>	<b>54</b>

# 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 Wydawcę lub wybranych organizatorów. Mają one własną nazwę oraz cechy szczególne. Do turniejów specjalnych zaliczane są turnieje rangi mistrzowskiej oraz Mistrzostwa Polski.

Organizator turnieju klasy mistrzowskiej może zdecydować o nietypowym formacie turnieju nieprzewidzianym w niniejszym dokumencie, po wcześniejszym uzyskaniu zgody Rady Sędziowskiej i Wydawcy.

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. Niektóre turnieje specjalne mogą składać się z wielu formatów w obrębie tego samego turnieju.

## 1.2 Publikowanie Informacji Turniejowych

Wydawca rezerwuje sobie prawo do publikowania informacji turniejowych w dowolnym momencie (nawet podczas trwania turnieju). Uczestnicy turnieju oraz widzowie zgadzają się na nieodpłatne wykorzystanie ich wizerunku w materiałach zamieszczanych na portalu internetowym gry, profilu gry w serwisie Facebook oraz w materiałach promocyjnych. Na informacje turniejowe składają się spisy talii graczy uczestniczących w turnieju, informacje o ich grach, wszelkiego rodzaju relację wliczając w to relację wideo, wszelkiego rodzaju zdjęcia z turnieju, wywiady itd. Organizator turnieju jest także upoważniony do publikowania tych informacji w momencie po zakończeniu turnieju.

## 1.3 Role Turniejowe

Istnieje szereg ról turniejowych, jakie można pełnić:

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

Osoby pełniące cztery 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.

### 1.3.1 Organizator

Organizatorem turnieju może zostać każda osoba, przy czym rekomendujemy zarejestrowanie się na forum gry: [www.veto.pl/forum](http://www.veto.pl/forum).

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 komputera wyposażonego w program parujący oraz zegara mierzącego czas przeznaczony na rozegranie rundy
- Zgłoszenie wyników turnieju

### 1.3.2 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 zobowiązani są szanować decyzje sędziego głównego jako ostateczne.

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, może zmienić decyzje sędziego liniowego
- Koordynuje i deleguje zadania do sędziów liniowych

Sędzia główny musi mieć status sędziego SGK Veto odpowiedniego poziomu w zależności od typu turnieju.

Sędzia główny podejmuje ostateczną decyzję w sprawie rozwiązywania problemów technicznych.

### 1.3.3 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 mogą 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.

Sędzia liniowy musi mieć status sędziego SGK Veto odpowiedniego poziomu w zależności od typu turnieju.

#### 1.3.4 Sędzia techniczny

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

- Obsługa aplikacji turniejowej, tj. między innymi generowanie par na rundę oraz wprowadzanie wyników poszczególnych meczów
- Rozwiązywanie wszystkich problemów technicznych w porozumieniu z sędzią głównym
- Zapewnienie, że wszelkie niezbędne dane turniejowe zostaną dostarczone organizatorowi do zgłoszenia wyników turnieju
- Mierzenie czasu pozostałego do końca aktualnej rundy oraz informowanie o tym uczestników turnieju

Sędzia techniczny nie musi mieć statusu sędziego SGK Veto.

#### 1.3.5 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 swoich meczach.
- Zgłaszanie sędziom wszelkich nieprawidłowości w wynikach swoich meczów.
- Posiadanie konta na forum gry [www.veto.pl/forum](http://www.veto.pl/forum).
- Znajomość zasad gry oraz zasad turniejowych.

Aby móc wziąć udział w turnieju gracz musi posiadać następujące rzeczy:

- Fizyczne i niezawodne metody aby utrzymywać i/lub zapisać informację o stanie gry (wszelkiego rodzaju znaczniki, kartę papieru i długopis, itd.)
- Wszelkie materiały wymagane w konkretnym formacie turnieju takie jak gotową talię i/lub spis talii dla turniejów kwarcianych.

### 1.3.6 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.

## 1.4 Warunki Uczestnictwa

Każda osoba może pełnić rolę gracza w turniejach sankcjonowanych za wyjątkiem:

- Osoby która pełni rolę sędziego głównego na turniejach mistrzowskich.
- Osoby która pełni rolę sędziego liniowego na turniejach mistrzowskich.

W turniejach mistrzowskich o frekwencji poniżej 20 graczy sędziowie główny oraz liniowi mogą brać udział w turnieju. Sędziowie nie mogą wydawać rozstrzygnięć w swoich sprawach. W sytuacji kiedy zachodzi sytuacja sporna w sprawie grającego sędziego głównego, odwołanie od decyzji sędziego liniowego rozpoznaje inny sędzia liniowy. Jeżeli na turnieju jest tylko jeden sędzia liniowy, jego decyzja jest ostateczna.

Każda osoba może pełnić rolę członka oficjalnej obsługi turnieju w turniejach sankcjonowanych (Organizator, Sędzia główny, Sędzia liniowy, Sędzia techniczny) za wyjątkiem:

- W turniejach klasy mistrzowskiej rolę sędziego głównego może pełnić tylko sędzia 3 poziomu.
- W turniejach klasy mistrzowskiej rolę sędziego liniowego może pełnić sędzia 2 i 3 poziomu.



## 2 Mechaniki Turniejowe

### 2.1 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.

Spis talii powinien być sporządzony alfabetycznie, według typów kart, powinien zawierać przydomki kart które je posiadają oraz zawierać wyraźną informację o frakcji którą gra gracz oraz sojuszu z którego korzysta w podstawowej wersji kredensu oraz w sakwie (jeżeli są to różne sojusze). Informacja o frakcji i sojuszu wybranych przez gracza powinny znajdować się na górze spisu talii, aby było to widoczne na pierwszy rzut oka dla sędziego technicznego sprawdzającego ten spis.

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

Gracz, aby wziąć udział w turnieju, na którym wymagany jest spis talii, musi oddać go podczas procedury zapisywania zawodników, która ma miejsce przed rozpoczęciem pierwszych meczów.

### 2.2 Algorytm Parowania Graczy

Na turniejach Veto domyślnym systemem punktowania jest system szwajcarski (swiss).

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

W meczach rozgrywanych do jednej wygranej poprawny zapis szczegółowych gier wygląda następująco:

- jeśli gracz wygrał przed terminacją - 2:0,
- jeśli gracz wygrał po rozpoczęciu terminacji - 1:0,
- bye - 1:0.

W przypadku gier do dwóch wygranych wynik odnotowywany jest dokładnie tak w jaki sposób zakończył się mecz (2:0, 2:1, 1:0, 1:1).

Intencjonalny remis w każdym typie turnieju jest zapisywany jako wynik 0:0.

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. Kolej-

ność graczy posiadających taką samą liczbę punktów określana jest na podstawie tak zwanych 'tie breakerów'<sup>1</sup>:

- 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.

## 2.3 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 (z wyjątkiem meczy rozgrywanych do jednej wygranej). Następuje to w momencie gdy po upływie czasu na mecz i rozstrzygnięciu partii będącej w toku stan gier w meczu jest równy.

## 2.4 Początek Gry

Gracz ma obowiązek stawić się przy stole do gry w przeciągu 5 minut od ogłoszenia par. Przekroczenie tego limitu skutkuje karą.

Po zajęciu miejsca przy odpowiednim stole gracze przygotowują się do gry. Każdy z graczy przygotowuje swój Kredens zgodnie z zasadami gry. Zapewnia wymagany poziom losowego rozkładu kart, a następnie daje go przeciwnikowi do przełożenia.

Pomiędzy grami (o ile mecz toczony jest do większej, niż jedna, liczby zwycięstw) można skorzystać z Sakwy. Czas na sakwowanie wynosi 5 minut.

Podczas pierwszej gry inicjatywa ustalana jest zgodnie z zasadami wynikającymi z Artykułów Henrykowskich.

Kolejne gry z inicjatywą rozpoczyna gracz, który przegrał poprzednią grę

## 2.5 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).

Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze mogą zdecydować o wzięciu intencjonalnego remisu,

---

<sup>1</sup>Jeśli organizator używa rekomendowanego programu do parowania DCI reporter, to tie breakery ustalone są automatycznie przez niego. Zasady tie breakers wg DCI reporter dostępne są u organizatora turnieju.

fakt ten należy niezwłocznie zgłosić sędziemu głównemu.

Odmowa gracza do przystąpienia do gry jest równoznaczna z poddaniem meczu.

## **2.6 Procedury Końca Meczu**

Kiedy ogłaszany jest koniec czasu w rundzie, a zwycięzca meczu nie został wyłoniony gracz, który w momencie ogłoszenia Terminacji jest przy głosie zostaje graczem 1, po oddaniu przez niego głosu jego przeciwnik stanie się graczem 2. Kiedy głos do niego wróci stanie się on graczem 3, itd. aż do momentu, w którym nie skończy się głos gracza nr 10, albo obaj gracze nie powiedzą bezpośrednio po sobie „pas”. Jeżeli nie stało się to wcześniej, to po oddaniu głosu przez gracza nr 10 gra wymusza na graczach dwa kolejne „pasy”, tym samym faza gry się kończy i następuje faza zakończenia. Po jej przeprowadzeniu, grę wygrywa gracz posiadający więcej kresek. Przy równej liczbie kresek, wygrywa gracz posiadający inicjatywę.

Gracze nie mogą zacząć kolejnej gry jeżeli czas do terminacji jest mniejszy niż 15 min.

## **2.7 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.

Ilość czasu, która jest przeznaczana na sprawdzanie talii jest dodawana graczom do czasu podstawowego rundy.

## **2.8 Notatki**

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

## **2.9 Opuszczanie Turnieju Przed Czasem**

Jeżeli gracz z jakiegokolwiek powodu chce opuścić turniej przed czasem zgłasza to sędziemu głównemu. Ten nie bierze go pod uwagę przy parowaniu kolejnych rund. Zachowuje dotychczas zdobyte punkty i nie może z powrotem wrócić do gry w tym turnieju.

## **2.10 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.

Gracz może zażądać poparcia wykładni sędziego odpowiednimi przepisami Artykułów Henrykowskich, Pacta Conventa, ogłoszonymi na portalu gry erratami, ogłoszeniami Rady Sędziowskiej lub wydawcy.

## **3 Zasady Turniejowe**

### **3.1 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.

### **3.2 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. Ten obowiązek nie może być wykorzystany przez żadnego z graczy do osiągnięcia przewagi w grze.

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.

### **3.3 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.

W turniejach klasy mistrzowskiej koszulki na karty są obowiązkowe i nie mogą być przezrocyste.

## 3.4 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.

Gracze nie mogą z premedytacją dążyć do uzyskania informacji niejawnych.

## 3.5 Sakwa

### 3.5.1 Sakwa w formacie kwarcianym

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.

Liczba kart wymienianych pomiędzy Sakwą a Kredensem jest informacją niejawną i gracze nie mogą z premedytacją dążyć do jej uzyskania. W dowolnym momencie gracz ma prawo ujawnić przeciwnikowi liczbę lub poszczególne karty wymieniane pomiędzy Sakwą a Kredensem.

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

### 3.5.2 Sakwa w formacie wybranieckim

W formacie wybranieckim sakwę stanowią wszystkie karty wchodzące w skład zestawu gracza, a nie znajdujące się w kredensie. Gracz może wymieniać karty pomiędzy sakwą a kredensem pomiędzy meczami bez ograniczeń.

## 3.6 Komunikacja Między Graczami

Komunikacja pomiędzy graczami jest kluczowa dla poprawnej rozgrywki. Gracz może blefować jeżeli chodzi o informacje niejawne dla jego przeciwnika, a znane graczowi. Gracz nie może kłamać w przedmiocie informacji jawnych.

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.

Gracz nie musi udzielać informacji dotyczących kart znajdujących się w jego kredensie (tak długo, jak pozostają one niejawne) lub sakwie. Jak również nie ma obowiązku informować o liczbie kart wymienionych pomiędzy grami, na linii sakwa-kredens.

Jeśli dana informacja jest niejawna, 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.

### **3.7 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 niezmaçoną technikaliaami 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 za- przestania 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.

### **3.8 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 zagraniu, kiedy znajduje się ona w Polu Gry co uniemożliwia wyróżnienie uszkodzonej kopii pośród kart w kredensie czy we dworze.

### **3.9 Karty Wydawnictwa**

Karty oznaczone przez Wydawnictwo mogą być używane na turniejach jedynie przez osoby uprawnione przez Wydawnictwo.



## 4 Zasady Turniejów Kwartcianych

### 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 kart w kredensie nie jest ograniczona.

Talia w formacie kwarcianym może zawierać kartę strategii.

W turniejach kwarcianych limit kopii tej samej karty wynosi 3 poza wyjątkami. (np. karty posiadające słowo kluczowe Legendarne)

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.

#### 4.1.1 Karty Legendarne

Karty ze słowem kluczowym „Legendarny” stanowią wyjątek od ogólnych zasad budowy kredensu w formacie kwarcianym. Gracz w swojej talii (tak kredensie podstawowym jak i sakwie) może posiadać jedynie jedną kopię karty posiadającej słowo kluczowe „Legendarny”. Gracz w swojej talii (łącznie kredensie podstawowym i sakwie) może posiadać jedną kartę legendarną za każde 15 kart znajdujące się w jego kredensie podstawowym.

Przykładowo, gracz posiadający 60 kart w kredensie podstawowym i 15 kart w sakwie, może łącznie posiadać 4 karty legendarne w swojej talii, w dowolnym stosunku kredens - sakwa, np. 3 karty legendarne w kredensie i 1 w sakwie, 0 kart legendarnych w kredensie i 4 w sakwie etc.

#### 4.1.2 Sojusze

Gracz może posiadać w swoim kredensie karty z maksymalnie jednego sojuszu. Gracz może posiadać w sakwie karty z innego sojuszu, jednakże w kredensie nie mogą się znaleźć w tym samym momencie karty z różnych sojuszy.

W formacie kwarcianym, przed rozpoczęciem gry gracz ma obowiązek poinformować przeciwnika, jakiego sojuszu kart będzie używał w grze bądź, że nie będzie używał żadnych kart sojuszniczych.

#### 4.1.3 Karty frakcyjne

Gracz może posiadać w swoim kredensie jedynie karty z frakcji, którą gra.

### 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). Czas na „sakwowanie” wynosi 5 minut.

### 4.3 Formaty

**Format Standardowy** W formacie Standardowym legalne są 3 ostatnie dodatki wydane w SGK Veto.

W Formacie Standardowym dopuszczalne są wyjątki rozszerzające ten format, a ogłoszone przez Wydawcę na oficjalnym forum i portalu gry.

**Format Klasyczny** W Formacie Klasycznym legalne są wszystkie dodatki począwszy od pierwszego dodatku sezonu Szpiedzy i Dyplomaci.

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

### 4.4 Dodatkowe Zasady Konstrukcji Kredensu

Organizator turnieju może wprowadzić na nim dodatkowe zasady konstrukcji kredensu.

Jeżeli turniej miałby być sankcjonowany, organizator musi uzyskać zgodę Rady Sędziowskiej na swoje propozycje.

## **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 Karty frakcyjne**

Gracz może posiadać w swoim kredensie karty z dwóch wybranych przez siebie frakcji. Frakcje te oznacza na specjalnej karcie elekta/karcie frakcji używanej w turniejach wybranieckich, którą dostarcza organizator turnieju.

### **5.3 Sojusze**

Gracz może posiadać w swoim kredensie karty z dowolnej liczby sojuszy.

### **5.4 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 i zawsze ma on prawo do jej użycia między grami bądź meczami.

Oznacza to, że gracz nie ma obowiązku – w przeciwieństwie do formatu kwarcianego – przywracania podstawowej formy kredensu pomiędzy meczami.

### **5.5 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, w odpowiednim kierunku, resztę. 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.

## **5.6 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 Zasady Turniejów Drużynowych

### 6.1 Nazwy Drużyn

W celu łatwej identyfikacji każda drużyna musi posiadać nazwę. Nazwa ta może być dowolna z tym, że organizator turnieju zastrzega sobie prawo do zabronienia każdej nazwy, którą uważa za obraźliwą i/lub nieprzyzwoitą.

### 6.2 Skład Drużyny

Drużyna składa się z trzech osób, spośród których jedna pełni funkcję kapitana. Jeżeli jeden z graczy zdecyduje się opuścić turniej przed czasem lub zostanie zdyskwalifikowany, cała jego drużyna zostaje automatycznie wykluczona z turnieju.

Kapitan drużyny podczas rejestracji do turnieju musi wyznaczyć pozycję poszczególnych graczy. Pozycja ta oznaczona jest numerem od 1 do 3. Gracze zachowują przypisane numery przez cały czas trwania turnieju. Numery te są ważne podczas procedury parowania oraz ewentualnie podczas procedury draftu drużynowego.

### 6.3 Zasady Komunikacji

Graczom nie wolno sobie podpowiadać podczas trwania meczu. Każdy gracz może 2 razy na mecz poprosić o konsultację z kapitanem drużyny. Kapitan ma prawo podejść do stolika swojego gracza i podpowiedzieć mu, jak powinien się zachować. Na konsultację jest czas 2 minuty. Aby kapitan mógł pomóc swojemu graczowi, nie może wcześniej wstać od stolika (poza skonsultowanymi z sędziami wyjściami np. do toalety). Kapitan może również poprosić o pomoc (także 2 razy na mecz), konsultuje się wtedy z wybranym przez siebie zawodnikiem ze swojej drużyny. Czas konsultacji jest wliczony do regulaminowego czasu na grę. Zabronione jest wykorzystywanie konsultacji do zapewnienia sobie przewagi w rozgrywce. W uzasadnionych przypadkach sędzia może uznać, że czas konsultacji będzie doliczony do regulaminowego czasu na mecz.

### 6.4 Zasady Meczy Drużynowych

Przed rozpoczęciem meczu kapitanowie spotykają się i informują nawzajem jakimi frakcjami oraz jakimi strategiami grają wszyscy członkowie drużyny.

Wracają do swoich drużyn i ustalają który gracz zostanie „wystawiony na środek”. Kapitanowie spotykają się na środku ponownie i wymieniają kartkami z numerem oraz nazwiskiem wystawionego zawodnika.

Wracają do drużyn, aby podjąć decyzję z kim zagra wystawiony zawodnik. Może to być jeden z dwóch niewystawionych zawodników drużyny przeciwnej.

Kapitanowie spotykają się po raz trzeci i informują o podjętej decyzji. W ten sposób tworzą się wszystkie pary.

Gracze grają od tej pory singlowy mecz do dwóch wygranych z użyciem sakwy pomiędzy grami.

Jeżeli jedna z drużyn odniesie więcej zwycięstw w singlowych meczach, wygrywa całą rywa-

lizację i należy zapisać na jej karcie 3pkt. Przegrany zapisuje 0pkt. W razie braku przewagi którejś ze stron jest remis i 1pkt.

## 6.5 Dodatkowe Zasady Konstrukcji Kredensu

Wszystkich członków drużyny obowiązują standardowe zasady konstrukcji kredensu obowiązujące w danym formacie.

Dodatkowo obowiązują następujące zasady konstrukcji kredensu:

- każdy z graczy w ramach drużyny musi grać inną frakcją.

## 6.6 Procedura Draftu Drużynowego

Podczas trwania turnieju drużynowego może zdarzyć się konieczność rozegrania draftu drużynowego. Jego zasady opisane są poniżej.

Przeciwnie drużyny siadają przy wyznaczonych przez sędziów stolikach. Gracze z jedynekami z przeciwnych drużyn siadają obok siebie, dwójki obok jedynek przeciwnika, a trójki obok przeciwnych dwójek.

Przed każdym z graczy sędziowie kładą 4 boostery. Gracze sprawdzają czy każdy jest odpowiednio zapakowany i/lub odpowiednio zabezpieczony. Jeśli nie są, informują o tym sędziego, jeśli są, mówią na głos, że zestaw zapakowany jest prawidłowo. Następnie zestawy nie są otwierane, dopóki nie pojawi się informacja: „otwieramy pierwszy booster”. Wówczas każdy otwiera pierwszy z leżących przed nim zestawów kart, które przelicza (rewersem do góry) i informuje na głos, czy ich liczba jest prawidłowa. Jeśli liczba się nie zgadza sędzia wymienia zestaw. Jeśli liczba kart we wszystkich otwartych zestawach, na wszystkich stolikach jest prawidłowa, rozpoczyna się procedura draftu.

Na komendę sędziego gracze odwracają karty i zastanawia się nad wyborem jednej, którą z tego zestawu chcą pozostawić dla siebie. Na wybór karty gracze mają określoną liczbę sekund, zależną od tego, która z kolei karta jest wybierana z tego zestawu (patrz Tabelka Czasu dla Turniejów Wybranieckich), po upływie którego pada informacja „podajemy kartę”. Ten czas musi wystarczyć graczowi do wybrania jednej karty i położenia jej przed sobą rewersem do góry. Po komendzie „podajemy kartę” każdy gracz podaje wszystkie karty z zestawu poza jedną wybraną, graczowi siedzącemu po swojej lewej stronie. Cała procedura jest niejawna dla przeciwników - podglądanie lub celowe pokazywanie kart jest poważnym przewinieniem wobec zasad turnieju, zagrożonym karą dyskwalifikacji. Gracze przeliczają otrzymane karty rewersem do góry. Jeśli ich liczba się nie zgadza należy niezwłocznie poinformować o tym sędziego. Procedura draftu na wszystkich stolikach zostaje w takiej sytuacji zatrzymana. Sędzia nakazuje wówczas przeliczenie stosu kart leżącego przed graczami rewersami do góry. Gracz, którego ilość kart nie jest prawidłowa popełnia wykroczenie turniejowe. Sędzia wymierza karę. Jeśli liczba kart była większa od przewidzianej, jedna z kart gracza w sposób losowy trafia do zestawu tego, który zgłosił, że otrzymał ich mniej. Jeśli liczba kart była mniejsza, nie otrzymuje on dodatkowej karty. Gracz, który otrzymał ich więcej podaje je normalnie. W momencie, w którym zostanie już tylko jedna, ponad-przepisowa karta, wręcza się ją graczowi, który miał ich zbyt mało. Jeśli ilość kart jest prawidłowa gracz informuje o tym na głos. Jeśli przy wszystkich stolikach ilość kart się zgadza, procedura draftu rusza dalej. Ponownie liczony

jest czas (patrz tabela czasu), ponownie przelicza się otrzymane karty, ponownie gracze wybierają jedną z nich i resztę podają graczowi po lewej. Procedura ta trwa, aż do momentu, gdy gracze otrzymują do rąk jedną kartę, którą dodają do leżącego przed nimi zestawu.

Co istotne, kiedy „draftujemy” kolejną kartę, nie możemy trzymać (np. w drugiej ręce) swoich już wybranych kart, lecz mają one leżeć na jednej kupce, rewersami do góry (nie wolno ich również podglądać). Gracze oglądają je jedynie w przeznaczonym na to czasie (patrz Tabela Czasu dla Turniejów Wybranieckich), po skończeniu wybierania kart, w każdym z trzech pierwszych zestawów. Kiedy on upłynie karty ponownie mają znaleźć się na jednej kupce przed graczem, rewersami do góry.

Następnie pada informacja o otwarciu drugiego zestawu, procedura się powtarza, przy czym tym razem kartę podaje się graczowi siedzącemu po prawej stronie podającego. Przy trzecim zestawie podaje się znowu na lewo, przy czwartym znowu na prawo.

Kiedy wszystkie karty zostaną już wybrane, mają one leżeć na jednej kupce rewersami do góry. Nie jest to moment na ich oglądanie, próby robienia tego, są przewinieniem wobec zasad turnieju.

Stoliki draftowe oznaczone są odpowiednimi numerami. Sędzia wskazuje która drużyna zmienia swoje miejsca z inną drużyną z wybranego stolika. Zawodnicy drużyn będą siedzieć naprzemiennie, tak samo, jak podczas draftowania. Kiedy wszyscy zawodnicy zajmą swoje miejsca, pada informacja o przeliczeniu, rewersami do góry, wydraftowanych kart. Jeśli liczba kart jest inna niż 44, należy niezwłocznie powiadomić o tym sędziego. Jeśli liczba kart jest większa niż 44, sędzia usuwa z zestawu losowo nadliczbowe karty. Jeśli jest mniejsza, zestawy nie są uzupełniane. Po ustaleniu prawidłowej liczby kart w zestawie, pada komenda spisujemy zestawy. Gracze zaznaczają na specjalnym arkuszu wszystkie wybrane przez siebie karty. Drużyny siedzą teraz wspólnie i mają 30 minut na wybraniu minimum 30 kart do gry. W tym czasie drużyny mogą się konsultować. Nie można wymieniać się w ramach drużyny kartami – każda taka próba karana będzie dyskwalifikacją całego zespołu. Po wybraniu kart do pierwszej gry, należy zaznaczyć na arkuszu, przy wybranych kartach znaczek w kolumnie kredens. Jakakolwiek potrzeba wprowadzenia do spisu poprawek musi być zgłoszone sędziemu przed ich wprowadzeniem. Nanosi się je w obecności sędziego i parafuje. Wszystkie niewybrane karty tworzą sakwę gracza. Pomiędzy grami gracze będą mogli z niej korzystać. Nie obowiązuje zasada wymiany kart do sakwy jeden do jednego. Talia po „sakwowaniu” ma liczyć minimum 30 kart spośród wybranych 44. Po grach nie trzeba się „odsakwowywać”.

Po zakończeniu czasu przewidzianego na spisanie talii gracze wracają na swoje miejsca, przy których rozegrają mecz.

Podczas całej procedury draftowania nie można odchodzić od stolika. Podczas spisywania kart również nie. Można to zrobić, podczas tworzenia kredensu do gry, ale po poinformowaniu o tym sędziego i nie ruszając swoich wydraftowanych kart.

Podczas draftowania oraz pomiędzy boosterami, w trakcie ich przeglądania, obowiązuje całkowity zakaz kontaktowania się. Wszystkie żarty, komentarze, historie itd. będą wygłaszane na własną odpowiedzialność. Drużyna hipotetycznie ma możliwość umówienia się na dowolny

sygnał, dlatego sędziowie, tak każdy komunikat będą traktować.

W tej rundzie drużyny grają trzy serie gier do jednej wygranej, na zasadach każdy z każdym.

Seria 1:

Gracz #1 – Gracz #2

Gracz #3 – Gracz #3

Seria 2:

Gracz #1 – Gracz #3

Gracz #2 – Gracz #2

Seria 3:

Gracz #1 – Gracz #1

Gracz #2 – Gracz #3



## **7 Zasady Turniejów Parowych**

### **7.1 Nazwy Par**

W celu łatwej identyfikacji każda para musi posiadać nazwę. Nazwa ta może być dowolna z tym, że organizator turnieju zastrzega sobie prawo do zabronienia każdej nazwy, którą uważa za obraźliwą i/lub nieprzyzwoitą.

### **7.2 Skład Pary**

Para składa się z dwóch osób, spośród których jedna pełni funkcję kapitana. Jeżeli jeden z graczy zdecyduje się opuścić turniej przed czasem lub zostanie zdyskwalifikowany, jego para zostaje automatycznie wykluczona z turnieju.

### **7.3 Zasady Komunikacji**

Partnerzy mogą się ze sobą komunikować aż do momentu opuszczenia stolika przy, którym toczy się mecz. Jeżeli gracz opuści stół, nie może on do niego wrócić aż do czasu zakończenia meczu.

### **7.4 Dodatkowe Zasady Konstrukcji Kredensu**

Graczy obowiązują standardowe zasady konstrukcji kredensu obowiązujące w danym formacie. Dodatkowo obowiązują następujące zasady konstrukcji kredensu:

- każdy z graczy w ramach pary musi grać inną frakcją,
- gracze mogą używać strategii z tym że każdy z partnerów musi mieć inną strategię.

## 8 Wykroczenia i Kary

### 8.1 Filozofia Kar

Sędziowie podczas turniejów pełnią role neutralnych arbitrów i promotorów zasad oraz procedur.

Sędziowie nie interweniują w trakcie gier, chyba że nastąpiło naruszenie zasad, a i wówczas dają chwilę czasu graczom na samodzielne zareagowanie na błąd i jego skorygowanie (nie zawsze wystarczy to, aby od kary odstąpić całkowicie). Sędzia reaguje również, kiedy gracz ma pytanie lub wątpliwość. Sędziowie nie powstrzymują graczy przed popełnieniem błędów lub złamaniem zasady, lecz radzą sobie z wynikłymi problemami, karzą tych, którzy złamali zasady lub procedury oraz promują sportowe zachowanie dając dobry przykład wszystkim wokół.

Gracze muszą być traktowani jednakowo, jakiegokolwiek wyróżnianie, ze względu na stopień znajomości z sędzią, albo dowolny inny powód, jest niedopuszczalne. Celem kary jest edukowanie gracza tak, aby nie powtarzał podobnych błędów w przyszłości.

W tym celu sędzia tłumaczy, w którym miejscu zasady lub procedury zostały przekroczone oraz wyjaśnia zasadność wymierzonej kary. Jest to równocześnie informacja dla innych graczy oraz widzów, celem ich edukacji.

Sędzia główny ma prawo przyznawać kary odbiegające od zasad wymienionych poniżej. Przyczyną takiej decyzji muszą być jednak zawsze okoliczności związane z sytuacją w grze oraz stopniem surowości turnieju (patrz niżej), którymi nie są: wiek czy doświadczenie turniejowe gracza, chęć jego edukacji, albo 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.

Stopień surowości turnieju:

**Poziom 1 – bardzo łagodne aplikowanie kar.** Turniej, chociaż rankingowy, to ma charakter mniej formalny. Nie wszyscy gracze w nim uczestniczący, znają zasady w stopniu średnim lub zaawansowanym. Sędzia, chociaż powinien zwracać uwagę na przewinienia związane z grą, to nie musi aplikować za nie kar. Oczywiście, jeśli podejrzewa kogoś o oszustwo, to reaguje tak samo, jak w każdym innym turnieju.

Ten poziom dedykowany jest małym turniejom lokalnym (zazwyczaj do 16 graczy) oraz wszystkim turniejom dla początkujących.

**Przykład podejścia do sędziowania:**

Gracz dobiera dukaty przed dobraniem kart – sędzia może nie ingerować.

Gracz płaci za mało za postać i sędzia przekonany jest, że robi to niecelowo – sędzia zwraca uwagę na błąd, nie aplikuje kary.

Gracz niewłaściwie używa zasady karty – sędzia zwraca uwagę na błąd i informuje gracza, że kolejna taka próba będzie penalizowana (ostrzeżenie).

Sędzia zauważa, że gracz dokłada pomiędzy grami do talii karty, których nie miał wcześniej (w turnieju nie obowiązuje sakwa) – sędzia dyskwalifikuje gracza.

**Poziom 2 – łagodne aplikowanie kar.** Turniej wciąż przebiega pod znakiem małej ingerencji sędziów, lecz za ważniejsze przewinienia w grze sędzia powinien aplikować kary. Wciąż nie udziela ostrzeżeń za najmniejsze uchybienia.

Takie sędziowanie dedykowane jest większym turniejom lokalnym (zazwyczaj ponad 16 osób).

#### **Przykład podejścia do sędziowania:**

Gracz dobiera dukaty przed dobraniem kart – sędzia powinien zwrócić uwagę graczy na to uchybienie, poza tym może nie ingerować.

Gracz płaci za mało za postać i sędzia przekonany jest, że robi to niecelowo – sędzia zwraca uwagę na błąd, może udzielić upomnienie, albo ostrzeżenie.

Gracz niewłaściwie używa zasady karty – sędzia zwraca uwagę na błąd i aplikuje ostrzeżenie.

Sędzia zauważa, że gracz dokłada pomiędzy grami do talii karty, których nie miał wcześniej (w turnieju nie obowiązuje sakwa) – sędzia dyskwalifikuje gracza.

**Poziom 3 – pełne egzekwowanie zasad.** Sędziowie obserwują mecze i zwracają uwagę graczom na wszystkie błędy i występki, jednak za pomniejsze skłonni są łagodzić kary i rzadziej aplikować te odnotowywane. Filozofia takiego sędziowania zakłada ingerencję w najmniejsze nawet błędy w grze, aby promować poprawność rozgrywki oraz ściśle trzymanie się zasad. Równocześnie sędziowie zakładają, że wiedza graczy, chociaż już wysoka, to nie zawsze jest perfekcyjna, zatem nie zawsze penalizują ich za pomniejsze wykroczenia.

To sędziowanie dedykowane jest pierwszym dniom mistrzów oraz dużym i prestiżowym turniejom lokalnym.

#### **Przykład podejścia do sędziowania:**

Gracz dobiera dukaty przed dobraniem kart – sędzia musi ingerować, tłumacząc błąd – a więc upomina graczy.

Gracz płaci za mało za postać i sędzia przekonany jest, że robi to niecelowo – sędzia zwraca uwagę na błąd, a więc upomina graczy, albo aplikuje zgodnie z taryfikatorem kar ostrzeżenie.

Gracz niewłaściwie używa zasady karty – sędzia zwraca uwagę na błąd i aplikuje ostrze-

żenie, albo karę gry.

Sędzia zauważa, że gracz dokłada pomiędzy grami do talii karty, których nie miał w sakwie – sędzia dyskwalifikuje gracza.

**Poziom 4 – restrykcyjne podejście do zasad.** Sędziowie zakładają, że gracze znają zasady niemal idealnie. Dlatego nie tylko ingerują w każde ich niedopełnienia, ale i rzadko obniżają za nie kary. Nawet jednak w takich turniejach sędzia może założyć, że występki nie mógł mieć wpływu na grę. Nie mógł, a więc nie ma potencjalnej ścieżki zyskania na nim przewagi.

Poziom 4 powinien być używany wyłącznie w rozgrywkach topu drugiego dnia mistrzów, względnie podczas ostatnich rund na najwyższych stolikach, jeśli turniej nie ma topu. Może być również używany podczas szczególnie prestiżowych mistrzów (np. Elitarny mistrz w całości będzie rozgrywany przy pomocy #4).

#### **Przykład podejścia do sędziowania:**

Gracz dobiera dukaty przed dobraniem kart – sędzia musi ingerować, tłumacząc błąd – a więc upomina graczy i może udzielić im za to ostrzeżenie, jednak robi to, jeśli zauważy, że taki występki mógł przynieść komuś jakikolwiek zysk (a zazwyczaj nie przyniesie).

Gracz płaci za mało za postać i sędzia przekonany jest, że robi to niecelowo – sędzia aplikuje zgodnie z taryfikatorem kar ostrzeżenie.

Gracz niewłaściwie używa zasady karty – sędzia zwraca uwagę na błąd i aplikuje karę gry, którą może zmniejszyć do ostrzeżenia, jeśli nie widzi jakiegokolwiek zysku z takiego użycia karty dla gracza.

Sędzia zauważa, że gracz dokłada pomiędzy grami do talii karty, których nie miał w sakwie – sędzia dyskwalifikuje gracza.

Sędzia nie musi ogłaszać poziomu surowości sędziowania – jeśli tego nie zrobi zakłada się, że jest on taki, jak wynika z dedykowanego, danemu rozmiarowi i znaczeniu turnieju. Czyli:

Turniej lokalny – do 16 osób – poziom #1

Turniej lokalny – ponad 16 osób – poziom #2.

Turniej mistrzowski – pierwszy dzień – poziom #3.

Turniej mistrzowski – top 8 – poziom #4.

Turniej lokalny może być dowolnego poziomu.

Turniej mistrzowski tylko jednego z dwóch najwyższych.

Turnieje dla początkujących zawsze rozgrywane są na pierwszym poziomie.

### 8.1.1 Definicja Kar

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.

Decydując o wymiarze kary, należy każdorazowo wziąć pod uwagę kilka zmiennych: czy jestem przekonany (nie jest tożsamy z posiadaniem dowodu), że gracz dopuścił się przewinienia celowo? Czy błąd popełniony przez gracza mógł dać mu przewagę (nie jest tożsamy ze stwierdzeniem, że dał mu przewagę)? Jak duża jest to przewaga? Czy naprawa błędu będzie czasochłonna, a jeśli tak, to jak bardzo?

#1 Przewinienie celowe to kategoria oszustwo i zasługuje każdorazowo na najwyższy wymiar kar.

#2 Przewaga w grze poprzez błąd gracza, mimo tego, że zakładamy, że był on niecelowy, musi zostać ukarana. Skala tej przewagi determinuje rozmiar kary (oczywiście jest on również uzależniony od surowości turnieju – patrz wyżej). Natomiast kluczowe jest ocenienie, czy błąd mógł w ogóle przynieść przewagę, albo wprowadzić „zamieszanie” w grze. Zauważmy, że np. próba wykonania drugiego Czynu z rzędu przez gracza jest poważnym złamaniem zasad, dającym zawsze potencjalną przewagę w grze. Ale już próba obniżenia lafy wystawianej postaci repliką, zanim swoją wykona rywal, niekoniecznie. Gracz zrobił coś zbyt szybko, należy zwrócić mu uwagę, ale można odstąpić od wymierzenia kary, ponieważ ta próba nie dała mu przewagi – przeciwnie, dała przewagę jego rywalowi.

#3 Naprawa błędu, o ile jest możliwa, czyli tak naprawdę cofnięcie gry, umożliwia nałożenie innej kary, niż kara gry. Sędzia może równocześnie uznać, że błąd był na tyle nie rzutuujący na rozgrywkę, że mimo niemożności jego cofnięcia, gracz popełniający wykroczenie, otrzyma jedynie ostrzeżenie. W przykładzie o próbie wykonania drugiego czynu, istotne jest, czy coś się po tej próbie działo. Oponent odruchowo spróbował zagrać replikę – sytuacja w grze jest już w zasadzie nie do naprawienia. Czy ukarać gracza popełniającego wykroczenie karą gry? Sędzia na pewno może to zrobić. Ale może również uznać, że błąd był obustronny – wszak przeciwnik nie zauważył błędu, a więc nie dopilnował stanu gry. Rozważyć w tej sytuacji można również obustronne ostrzeżenie (wykonujący Złamanie zasad gry, oponent Niedopilnowanie stanu gry). Jeśli zaraz po zagranie repliki oponent zorientował się w sytuacji i zawołał sędziego, to nie powinien on otrzymać nawet ostrzeżenia, a jedynie upomnienie (odsłonięcie swojej karty można sklasyfikować jako dostateczną karę). Jeśli nie było repliki, a zagrywający drugi czyn od razu reaguje, naprawia błąd i woła sędziego, również może on nie zostać ukarany ostrzeżeniem. Może nie zostać oczywiście nie oznacza, że musi nie zostać ukarany – sędzia weźmie np. w tym momencie pod uwagę fakt, czy gracz robił wcześniej takie przewinienie.

**Upomnienie** Upomnienie jest to słowne zwrócenie uwagi, którego nigdzie się nie zapisuje, ale sędzia musi starać się pamiętać komu udzielał upomnień i za co – na pewnym poziomie sędzia musi założyć, że gracz po upomnieniu będzie już grał poprawnie. Upomnienie jest szczególnie adekwatną karą, kiedy przekroczenie zasad, nie tylko nie dało korzyści w grze, ale i potencjalnie nie mogło jej dać.

**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.

Trzy ostrzeżenia nałożone na gracza za ten sam paragraf skutkują karą gry. Dwa ostrzeżenia dokładnie za to samo (czyli np. za wykonanie drugiego czynu w jednym byciu przy głosie) to również kara gry.

Pięć dowolnych ostrzeżeń to kara gry. Jednak ta liczba jest „zerowana” z tą różnicą, że po takim „zerowaniu” gracz otrzyma kolejną karę gry za trzy następne dowolne ostrzeżenia. I po tej karze nastąpi „zerowanie”, ale po kolejnych trzech ostrzeżeniach gracz otrzyma karę meczu.

Ostrzeżenia są także zerowane pomiędzy dniami jednego turnieju.

**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” w grze lub jest niemożliwa do naprawienia i kontynuowania gry. Jest również stosowana w sytuacji wykroczeń, które cechują się większym prawdopodobieństwem, że gracz w jego wyniku uzyskał znaczącą przewagę.

Kara Gry bywa również nakładana jako suma ostrzeżeń danego gracza.

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. Jednoczesna kara gry w rundach „przegraną odpada”, która doprowadzi do wyniku nierozstrzygniętego, nie powinna być aplikowana, o ile błąd jest możliwy do cofnięcia, a sytuacja w grze do naprawienia. Wydłużenie meczu o dodatkowe gry jest konieczne, 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 Mecz** Ta kara udzielana jest w sytuacji poważnych wykroczeń, które mogły wypaczyć wynik całego meczu, naruszyły jego integralność w trakcie jego trwania, albo uniemożliwiły jego ukończenie.

Kary meczy są dawane w rozgrywkach, 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.

Kary gry nie sumują się w karę meczu.

**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.

### 8.1.2 Aplikowanie Kar

Zawsze, gdy sędzia karze gracza, musi wytłumaczyć graczom, objętym orzeczeniem, na czym polegało 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 ostrzeżenia, większe – przez wyższe kary, odpowiednio do czasu, jaki zajmuje ich rozwiązanie i jak wielki miały wpływ na integralność gry, meczu oraz turnieju.

## 8.2 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.

### 8.2.1 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.

### 8.2.2 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.

Przy przeglądaniu dworu przeciwnika (na skutek zagranej karty, użytej zdolności etc.) co do zasady nie powinno przekraczać 1 minuty.

**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.

### 8.2.3 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 pozwalającej wyszukać kartę w Kredensie.
- 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 stosy 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.

### 8.2.4 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. W przypadku uporczywego nieprzestrzegania procedur, kara może zostać podniesiona do kary gry.

## 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.

### 8.2.5 Znaczone Karty

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

**Kara** Ostrzeżenie, albo kara gry.

## 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.

### 8.2.6 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 Bujdy i bajania 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.

## 8.3 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.

### 8.3.1 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 wyzwalane 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 znaczники, 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.

### 8.3.2 Podglądanie Kart

**Definicja** Gracze są postrzegani jakby podglądali karty, jeśli byli w stanie zobaczyć front niejawną kartę 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 podejrzec 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.

### 8.3.3 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** Ostrzeżenie albo kara gry. Ostrzeżenie w przypadku natychmiastowego poinformowania o tym fakcie przeciwnika oraz sędziego. Kara gry, kiedy gracz rozpoczął dalszą grę z nieprawidłową liczbą kart.

### 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.

Jeśli sędzia zaaplikował ostrzeżenie, gracz który popełnił to wykroczenie tasuje swój dwór i umożliwia przeciwnikowi odrzucenie tylu losowych kart, o ile więcej uprzednio dociągnął.

Jeśli sędzia ma uzasadnione podejrzenie (liczba kart wynosi 10, gdy limit kart wynosi 7, albo obserwował grę i widział, że gracz dociąga dodatkowe karty świadomie) że gracz dociągnął dodatkowe karty celowo, należy zastosować kary z działu Oszustwa – Nieuczciwość.

### 8.3.4 Zewnętrzna Pomoc

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

- Szuka pomocy lub informacji niejawnych pomocnych w ich meczy 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. Jakikolwiek rady strategiczne, wskazówki czy pomoc w budowie talii w formatach wybranieckich są uważane za zewnętrzną pomoc.

Niedozwolone jest również jakiegokolwiek szeptanie do ucha gracza toczącego rozgrywkę, zakłada się wówczas, że wszyscy uczestniczący w tej sytuacji popełniają poważne wykroczenie.

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

### 8.3.5 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 kartę Italscy Architekci i bierze kartę z Kredensu do Dworu, bez odsłaniania jej.
- Gracz używa zdolności postaci Burchard Muller 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.

### 8.3.6 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 zagranie 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.

### 8.3.7 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 zostanie 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.



## 8.4 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. 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, to jednak sędziowie powinni przede wszystkim uspokajać sytuację, a następnie zajmować się wykroczeniami i karami.

### 8.4.1 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.

### 8.4.2 Niesportowe Zachowanie – Poważne

**Definicja** Poważne niesportowe zachowanie można podzielić na dwie kategorie:

- Niezastosowanie się do bezpośrednich poleceń obsługi turnieju.
- 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 pouczania uczestników turnieju.

Znieważanie uczestników turnieju jest nie na miejscu i należy je zdecydowanie, lecz delikatnie zakańcząć 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.

### 8.4.3 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.

#### 8.4.4 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.

#### 8.4.5 Agresywna postawa i nieodpowiednie zachowanie

**Definicja** Gracz zachowuje się w sposób groźny dla innych osób lub ich mienia lub w sposób nieodpowiedni w środowisku graczy VETO.

**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.
- Gracz pod wpływem alkoholu ubliża innym graczom, krzyczy, swoim zachowaniem utrudnia przebieg turnieju i psuje jego atmosferę przyjaznej rywalizacji.
- Gracz obraża inną osobę w oparciu o religie, rasę, pochodzenie, wiek, płeć, poglądy polityczne, itp

**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. Pamiętać też należy, że turnieje SGK VETO są okazją do wspólnej gry, rozmowy, przyjemnego spędzania czasu. Nie ma tutaj miejsca na postawy agresywne, ubliżanie innym graczom. Uczestnicy turnieju którzy swoim zachowaniem nie dostosują się do tych wymogów zostaną usunięci z turnieju.

Osoba dopuszczająca się powyższego przewinienia zostaje usunięta z miejsca turnieju przez jego organizatora.

#### **8.4.6 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.

## 8.5 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.

### 8.5.1 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 zagranie, 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.

### 8.5.2 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 zwykłe 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.

### 8.5.3 Naruszenie Wiedzy o Informacjach Niejawnych

**Definicja** Gracz, widz lub 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.
- Gracz ogląda zawartość kredensu, sakwy, albo spisu talii przeciwnika, bez jego zgody.
- Gracz podgląda zasłonięte karty będące na stole, a znajdujące się pod kontrolą przeciwnika, bez jego zgody.

### 8.5.4 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.

## Dodatki

### A 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 – 80 minut (plus Terminacja)
- w meczach rozgrywanych systemem pucharowym – 120 minut (plus Terminacja)

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. Jakikolwiek odchylenia od tych rekomendacji muszą być ogłoszone przed zapisami na turniej.

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

#### A.1 Tabela Czasu dla Turniejów Wybranieckich

Tabela czasu:

Liczba kart pozostałych w boosterze	Czas
11 kart	60 sekund
10 kart	60 sekund
9 kart	60 sekund
8 kart	30 sekund
7 kart	30 sekund
6 kart	30 sekund
5 kart	30 sekund
4 karty	15 sekund
3 karty	15 sekund
2 karty	15 sekund
1 karta	-

Oglądanie kart po wydraftowaniu całego boostera:

Numer boostera	Czas
1	60 sekund
2	90 sekund
3	120 sekund

## B 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 osoby organizującej 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.

## C 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.

W wypadku turniejów do 8 uczestników nie jest potrzebna obecność sędziego posiadającego uprawnienia.

Poza zwykłymi turniejami sankcjonowanymi dopuszczalne jest również organizowanie mini turniejów lokalnych oraz rozgrywanie pojedynków pomiędzy dwoma graczami. Dokładny opis tych form rywalizacji znajduje się w punkcie E4.

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

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

## D Klasy Turniejów

Istnieją dwie klasy turniejów: lokalne i mistrzowskie.

### D.1 Klasa Lokalna

Turniej klasy lokalnej może być zorganizowany przez dowolną osobę i zostać ogłoszony zgodnie z Warunkami sankcjonowania turniejów.



## D.2 Klasa Mistrzowska

W roku kalendarzowym organizowane są turnieje klasy mistrzowskiej. Dokładna liczba i miejsca turniejów tej klasy są ogłaszane przed rozpoczęciem kolejnego roku kalendarzowego.

Maksymalnie 25% turniejów może odbywać się w jednym mieście.

Wydawca podejmuje decyzję o przyznaniu prawa do organizacji turniejów klasy mistrzowskiej biorąc pod uwagę aktywność organizatorów w mijającym roku.

### D.2.1 Struktura

Turnieje klasy mistrzowskiej co do zasady rozgrywane są w systemie dwufazowym. Faza pierwsza to turniej w systemie swiss w którym biorą udział wszyscy uczestnicy turnieju. Po zakończeniu fazy swiss, do drugiej fazy - fazy pucharowej - awansuje ilość graczy ustalona przed rozpoczęciem turnieju (co do zasady najlepsza ósemka, ale istnieje możliwość modyfikacji liczby awansujących graczy zależnie od ilości uczestników. Jeżeli gracz zakwalifikowany do fazy pucharowej rezygnuje z dalszego udziału w turnieju przed rozpoczęciem swojego meczu w tej fazie, na jego miejsce wchodzi osoba zajmująca kolejne miejsce w statystykach turnieju prowadzonych zgodnie z zasadami zawartymi w Pacta Conventa.

## E Zasady rankingu Veto

Ranking VETO to system oparty na systemie **Elo**, używanym na turniejach szachowych, ale także w grach takich jak League of Legends czy Duel of Champions. Poniżej opiszę w bardzo przystępny sposób jego zasady a na samym końcu (dla zainteresowanych i maniaków obliczeń matematycznych) przedstawię zasady szczegółowe.

### E.1 Rangi

W rankingu VETO istnieją cztery „rangi” graczy wzorowane na hierarchii społecznej polskiej szlachty:

- Skartabellus (szlachcic nowomianowany) to gracz, który rozegrał mniej niż 36 gier rankingowych. Jego ranking zawsze traktowany jest jako **1000** pkt, niezależnie od wyników rozegranych dotychczas gier.
- Nobilis (szlachcic zagrodowy) to gracz, którego ranking plasuje się w przedziale **0 - 1000** pkt
- Generosus (szlachcic urodzony) to gracz, którego ranking plasuje się w przedziale **1001 - 1800** pkt
- Magnificus (wielmożny, magnat) to gracz, którego ranking wynosi **1800+** pkt

Punkty w rankingu można zarówno zyskiwać jak i tracić, wartość liczbowa rankingu określa **przybliżony poziom** gracza.

Ranking nie jest resetowany po zakończeniu sezonu. O ewentualnym resecie może zdecydować wydawca gry, informując o tym uprzednio graczy.

## E.2 Zyskiwanie i tracenie punktów

Po zakończony meczu turniejowym zwycięzca otrzymuje punkty do ranking, zaś przegrany je traci. Ilość punktów które gracz zyska/straci zależy od różnicy punktowej pomiędzy nim a jego przeciwnikiem. Oznacza to, że gracz którego przeciwnik ma więcej punktów otrzyma ich więcej za zwycięstwo, a jego przeciwnik więcej straci. Gdy przeciwnik ma tych punktów mniej, to gracz zyska mniej, a przeciwnik mniej straci.

Czynnikiem wpływającym na ilość zdobywanych punktów jest też ranga turnieju, każdy turniej posiada swój współczynnik. Dla przykładu, na turnieju lokalnym gracz może zyskać/stracić mniej punktów, niż na turnieju mistrzowskim.

## E.3 Wymóg gry

Jedną ze słabości systemu Elo jest to, że ktoś mógłby rozegrać szybko 36 pierwszych gier, wszystkie wygrać i radośnie czekać na pierwszym miejscu ranking na zakończenie sezonu i tytuł lidera ranking. Aby uniknąć stagnacji polegającej na tym, że osoby z czołowych miejsc ranking nie grają, z obawy przed utratą punktów, wprowadzony został wymóg regularnego grania. Dokładniej rzecz ujmując:

„Każdy Magnificus musi rozegrać w każdym miesiącu przynajmniej **4 gry na turniejach rankingowych**, w przeciwnym wypadku straci **40 punktów**.”

Ten wymóg spowoduje, że czołowe miejsca w zmaganiach o tytuł Pierwszej Szabli Rzeczypospolitej będą zajmowane przez graczy aktywnych na scenie turniejowej.

## E.4 Inne zasady

W celu ułatwienia organizacji w mniejszych ośrodkach, wprowadziliśmy tak zwane mini turnieje lokalne. Są to turnieje składające się z **3 gier**, na których grają minimum **4 osoby**. Jednocześnie wprowadzamy ograniczenie do **8 takich turniejów miesięcznie** (dla każdego gracza). Co to oznacza? Otóż gracz, który gra na dziewiątym lub kolejnym takim turnieju w miesiącu:

- nie zdobywa punktów rankingowych za wygrane gry (jednocześnie: może je **stracić** za przegrane!)
- nie zdobywa za taki turniej **Czerwonych Złotych**

Kolejną nowością są Pojedyńki. Są to pojedyncze gry rankingowe między dwoma graczami (poza turniejami), których wpływ na ranking jest najprostsz y z możliwych: wygrany otrzymuje **+1 pkt**, przegrany **-1 pkt**. Każdy gracz może rozegrać 4 Pojedyńki miesięcznie, co do kolejnych pojedynków stosowana jest analogiczna zasada jak w wypadku mini turniej lokalnych - za wygrany pojedynek gracz nie uzyskuje punktu, za przegrany może stracić 1 pkt. Pojedyńki nie zaliczają się do limitu gier wymaganych od graczy posiadających rangę Magnificus.

## E.5 Dokładne wyliczenia

Liczba zdobytych punktów zależy od tego, czy przeciwnik jest lepszy czy słabszy. Dokładniej rzecz biorąc zależy od **różnicy** między wartościami rankingowymi obydwu graczy. Na podstawie tej różnicy wyliczane jest według wzoru podstawowe prawdopodobieństwo wygranej gracza A z graczem B. Założenia są następujące:

- jeżeli gracze mają równy ranking, szansa każdego z nich na wygraną wynosi **50%** (to chyba oczywiste)
- jeżeli ich ranking różni się o **1000** lub więcej punktów, przyjmuje się, że szansa silniejszego gracza na wygraną wynosi **99%** a słabszego **1%**
- jeżeli ich ranking różni się o mniej niż 1000 punktów to prawdopodobieństwo wygranej zmienia się liniowo, według dokładnego wzoru:  $P(A) = 0.5 + 0.00049 * (\text{rankA} - \text{rankB})$

Prościej: każde 20 punktów rankingowej różnicy to 1% szans więcej na wygraną lepszemu graczowi - dzięki temu możecie w przybliżeniu oszacować, jakie szanse bazowo daje Wam system rankingowy na wygraną z przeciwnikiem.

Po rozegranej grze wynik każdego gracza to: 100% (wygrana), 0% (przegrana) albo 50% (remis). Po odjęciu od tego bazowej szansy na wygraną widzimy, czy graczowi poszło lepiej niż zakładał system czy gorzej.

Przykładowo: gracz A ma ranking 1600, gracz B ma ranking 1400. Różnica między nimi wynosi 200 pkt, a zatem system zakłada, że gracz A ma szansę na wygraną równą 59.8% a gracz B: 40.2%

W przypadku wygranej gracza A:

gracz A:  $100\% - 59.8\% = +40.2\%$

gracz B:  $0\% - 40.2\% = -40.2\%$

W przypadku wygranej gracza B:

gracz A:  $0\% - 59.8\% = -59.8\%$

gracz B:  $100\% - 40.2\% = +59.8\%$

A w przypadku remisu:

gracz A:  $50\% - 59.8\% = -9.8\%$

gracz B:  $50\% - 40.2\% = +9.8\%$

Teraz te wyniki mnożymy przez tzw. „współczynnik K”, który zależy od rangi turnieju:

- mini-lokal:  $K = 5$
- turniej lokalny:  $K = 2 + 2$  za każdym 2 graczy (do max. 20 przy 18 graczach)
- draft:  $K = 3 + 3$  za każdym 2 graczy (do max. 30 przy 18 graczach)
- turniej premierowy:  $K = 20$
- master / draft pocieszenia:  $K = 30$

- IMP / DMP / PMP / drafty pocieszenia na MP:  $K = 60$

Jeden bardzo istotny wyjątek: Skartabellus ma zawsze  $K = 60$ , obojętnie na jakim turnieju gra. Innymi słowy: pierwsze 36 gier rankingowych liczy się tak, jakby gracz grał na Mistrzostwach Polski!

Wróćmy do naszego przykładu. Jeżeli byłyby to gry rozgrywane na masterze, zmiany punktów byłyby następujące:

Przy wygranej gracza A:

Gracz A =  $+40.2\% * 30 = +12.06$  pkt, po zaokrągleniu: +12 pkt

Gracz B =  $-40.2\% * 30 = -12.06$  pkt, po zaokrągleniu: -12 pkt

Przy wygranej gracza B:

Gracz A =  $-59.8\% * 30 = -17.94$  pkt, po zaokrągleniu: -18 pkt

Gracz B =  $+59.8\% * 30 = +17.94$  pkt, po zaokrągleniu: +18 pkt

A w przypadku remisu:

Gracz A =  $-9.8\% * 30 = -2.94$  pkt, po zaokrągleniu: -3 pkt

Gracz B =  $+9.8\% * 30 = +2.94$  pkt, po zaokrągleniu: +3 pkt

Gdyby ci sami gracze grali na IMP, PMP lub DMP ich zysk/strata byłyby 2 razy większe (czyli przykładowo przy wygranej gracza A z graczem B na IMP zyskałby on +24 pkt).

Tyle skomplikowanej matematyki, na zakończenie garść informacji, które warto zapamiętać:

- Skartabellus zawsze jest traktowany jak gracz o rankingu **1000**, niezależnie od wyników rozegranych do tej pory gier
- $K$  dla Skartabellusa jest zawsze równe **60**, niezależnie od rangi turnieju oraz  $K$  przeciwnika
- Za wygraną w **Pojedyнку** gracz zawsze otrzymuje +1 punkt a za przegraną traci 1 punkt.
- Jeżeli grają ze sobą gracze o równym rankingu, wygrany zdobywa  $K/2$  punktów, przegrany tyle samo traci a w przypadku remisu ich rankingi się nie zmieniają
- Ranking nie jest resetowany po zakończeniu każdego sezonu

## E.6 Zasady punktacji w turniejach parowych

W przypadku turniejów parowych każda para ma obliczany swój tymczasowy ranking według następującego wzoru:

delta = szansa wygranej gracza A1 z graczem A2 (na podstawie różnic w ich rankingu)

**Ranking pary** = Ranking gracza A1 \* delta + Ranking gracza A2 \* (1-delta)

Przykładowo: W parze grają gracz A1 z rankingiem 1600 oraz gracz A2 z rankingiem 1400. Szansa na wygraną gracza A1 z graczem A2 wynosi (jak w jednym z przykładów powyżej) 59.8%

Ranking pary A1/A2 =  $1600 \cdot 0.598 + 1400 \cdot (1 - 0.598) = 1520$

Innymi słowy: gracz z pary, który statystycznie wygrałby z partnerem w pojedynku 80Przyznawane (bądź odejmowane) punkty dla każdego gracza wyliczane są na podstawie jego współczynnika K (K turnieju lub K=60 dla Skartabellusa) oraz jego szansy na wygraną z hipotetycznym graczem o rankingu równym rankingowi pary przeciwnej.

Przykład:

Para A1(1600)/A2(1400) vs. Para B1(1250)/B2(1000)

Ranking pary A = 1520 (jak wyżej)

Ranking pary B =  $1200 \cdot 0.6225 + 1000 \cdot (1 - 0.6225) = 1125$

W przypadku wygranej pary A (na masterze; K=30):

Gracz A1 = +8 pkt

Gracz A2 = +11 pkt

Gracz B1 = -11 pkt

Gracz B2 = -7 pkt

W przypadku remisu:

Gracz A1 = -7 pkt

Gracz A2 = -4 pkt

Gracz B1 = +4 pkt

Gracz B2 = +8 pkt

W przypadku wygranej pary B:

Gracz A1 = -22 pkt

Gracz A2 = -19 pkt

Gracz B1 = +19 pkt

Gracz B2 = +23 pkt

## **F 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 80 minut (plus terminacja)
4. Obowiązują spisy talii, PC i AH bez żadnych odstępstw.
5. 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 turniej towarzyszący.
2. Dopuszczalne jest rozbitcie turnieju na dwa dni dla wszystkich uczestników, jeśli turniej ma trwać minimum 6 rund.

## **G Zasady Określania Końcowej Kolejności dla Graczy z Top 8 i Top 16**

O kolejności zajmowanych miejsc przez graczy, którzy odpadli w 1/4, 1/2 dla Top 8 i 1/8, 1/4 i 1/2 dla Top 16 decyduje kolejność zajmowana przez tych graczy przed rozgrywkami Top 8 czy Top 16.

O wyłonieniu gracza, który ma zająć 3 miejsce może zadecydować również bezpośredni mecz rozegrany pomiędzy osobami, które odpadły w 1/2.

Organizator turnieju może również zarządzić mecze o konkretne miejsca.

## H Wykroczenia i Kary - Zestawienie

Wykroczenie	Kara
<b>Wykroczenia Turniejowe</b>	
Spóźnienie	Kara gry
Powolna Gra	Ostrzeżenie
Niedostateczne Tasowanie Kart	Ostrzeżenie
Nieprzestrzeganie Oficjalnych Ogłoszeń i Procedur	Ostrzeżenie
Znaczone Karty	Ostrzeżenie albo Kara gry
Problem z Talią lub Spisem Tali	Kara gry
<b>Wykroczenia Związane z Grą</b>	
Pominięta Zdolność Wyzwalana	Ostrzeżenie
Podglądanie Kart	Ostrzeżenie
Dociąganie Dodatkowych Kart	Ostrzeżenie albo Kara gry
Zewnętrzna Pomoc	Kara Meczu
Nieodsłonięcie Karty	Kara gry
Złamanie Zasad Gry	Ostrzeżenie
Niedopilnowanie Stanu Gry	Ostrzeżenie
<b>Niesportowe Zachowanie</b>	
Niesportowe Zachowanie – Pomniejsze	Ostrzeżenie
Niesportowe Zachowanie – Poważne	Kara Gry
Nieodpowiednie Rozstrzygnięcie Zwycięzcy	Dyskwalifikacja
Przekupstwo i Zakłady	Dyskwalifikacja
Agresywna Postawa	Dyskwalifikacja
Kradzież Materiałów Turniejowych	Dyskwalifikacja
<b>Oszustwa</b>	
Przedłużanie Gry	Dyskwalifikacja
Nieuczciwość	Dyskwalifikacja
Naruszenie Wiedzy o Informacjach Niejawnych	Dyskwalifikacja
Manipulacja Elementami Gry	Dyskwalifikacja