



# STAR WARS

## SHATTERPOINT

### PREMIER SHOWDOWN EVENT

04.08.2023

rebel



# PREMIER SHOWDOWN EVENT

Niniejszy pakiet zawiera oficjalne zasady rozgrywania Shatterpoint Premier Showdown event.

*Premier Showdown event to turniej oparty na systemie szwajcarskim, w którym zwycięzcę wyłania się po serii 2-osobowych pojedynków. Ranking graczy jest tworzony w oparciu o wyniki bezpośrednich pojedynków oraz końcową tabelę wyników.*

*Poniżej opisano obowiązki graczy, sędziów i organizatorów turnieju, sposób kojarzenia graczy oraz zasady zdobywania punktów turniejowych podczas Premier Showdown event.*

## OBOWIĄZKI GRACZY

Uczestnicy turnieju używają własnych modeli, kart, kości, miarek, żetonów, znaczników, grup uderzeniowych i innych elementów gry wymaganych podczas rozgrywki.

### MODELE

Każdy z graczy musi mieć model reprezentujący każdą postać w jego grupie uderzeniowej. Gracze mogą w dowolny sposób modyfikować swoje modele, ale muszą przestrzegać następujących zasad:

1. Model musi być w większości wykonany z elementów modeli z serii *Shatterpoint* od Atomic Mass Games.
2. Postać, którą reprezentuje model, musi być łatwo rozpoznawalna.
3. Gracze nie mogą zmodyfikować modelu w taki sposób, aby jakkolwiek jego część odnosiła się do własności intelektualnej podmiotu innego niż Lucasfilm. Dotyczy to także chronionych prawem autorskim logotypów, symboli, elementów graficznych i innych elementów ikonografii.
4. Rozmiar i kształt przygotowanego przez gracza modelu nie może wpływać na rozgrywkę.
5. Figurki tworzące modele muszą być umocowane na podstawkach Atomic Mass Games lub na podstawkach odpowiadających oryginalnym figurkom pod względem rozmiaru i kształtu.

### KARTY

Gracz musi mieć wszystkie karty misji, karty rozkazów, karty jednostek oraz karty walki związane ze swoją grupą uderzeniową. Nie można używać kart zastępczych. Karty do gry *Shatterpoint* zostały przetłumaczone na wiele języków. Podczas Premier Showdown events gracze mogą używać każdej legalnej karty gry. W przypadku rozbieżności w tłumaczeniach, za prawidłową uznaje się wersję w języku angielskim.

### KOŚCI

Gracze muszą używać oryginalnych kości *Shatterpoint*. Obejmują one kości z zestawu podstawowego, rozszerzeń lub materiałów promocyjnych rozprowadzanych przez Atomic Mass Games. Nie można używać zamienników.

### MIARKI

Gracze muszą dysponować własnymi zestawami miarek. Dotyczy to zarówno miarek zasięgu, jak i miarek ruchu. Gracze nie mogą modyfikować swoich miarek, ale mogą je zastąpić innymi. Gracze, którzy używają zamienników, powinni przed rozpoczęciem turnieju zgłosić to organizatorowi, który sprawdzi, czy mają one odpowiedni rozmiar i kształt. Nie można używać miarek, które nie są odpowiednikami tych oferowanych przez Atomic Mass Games.

### ŻETONY

W grze występują dwa rodzaje żetonów: kluczowe i pomocnicze. Żetony kluczowe to takie, które umieszcza się na polu bitwy, aby oznaczać za ich pomocą cele lub różne efekty. Żetony te mają określony rozmiar i towarzyszą jednostkom oraz misjom, z którymi są powiązane. Żetony pomocnicze zwykle umieszcza się na kartach postaci i używa się ich do oznaczania obrażeń, punktów Mocy, stanów albo innych efektów.

Gracze nie mogą modyfikować swoich żetonów kluczowych, ale mogą je zastąpić innymi. Gracze, którzy używają zamienników, powinni przed rozpoczęciem turnieju zgłosić to organizatorowi, który sprawdzi, czy mają one odpowiedni rozmiar i kształt. Gracze mogą modyfikować żetony pomocnicze, a także zastępować je innymi, pod warunkiem, że używane żetony nie budzą wątpliwości i nie wpływają na rozgrywkę.

## WYBÓR GRUPY UDERZENIOWEJ

Podczas Premier Showdown event gracze nie przygotowują jednej grupy uderzeniowej, tak jak w grze standardowej. W zamian gracze przedstawiają listę 4 osobnych oddziałów i 1 zestawu z misją, z których będą formować swoją grupę uderzeniową przed każdą rozgrywką. Każdy oddział musi być utworzony zgodnie z zasadami opisanymi w podstawowej instrukcji do gry *Shatterpoint*, którą znajdziecie na [AtomicMassGames.com/shatterpoint](http://AtomicMassGames.com/shatterpoint). Ponadto podczas tworzenia listy gracz nie może umieścić na niej jednostki, jeśli ma już jednostkę o identycznej **nazwie jednostki** lub identycznej **unikalnej nazwie**. Specjalne zasady tworzenia grupy uderzeniowej dotyczą wszystkich 4 oddziałów gracza.

Na początku każdej rundy turnieju, przed wyznaczeniem pierwszego gracza, każdy gracz tworzy swoją grupę uderzeniową, wybierając 2 oddziały ze swojej listy oraz zestaw z misją. Gracze w sekrecie formują swoje talie rozkazów, a następnie równocześnie ujawniają ich zawartość przeciwnikowi.

## NIE MOŻESZ UCIEC OD SWOJEGO PRZEZNACZENIA

Podczas Premier Showdown event każdy oddział z listy gracza musi znaleźć się chociaż raz w grupie uderzeniowej wybranej do rozgrywki.

Gdy gracz otrzyma wolny los, nadal wybiera dwa oddziały ze swojej listy i uznaje się, że znalazły się one w grupie uderzeniowej.

## ZASADY FAIR PLAY

Podczas turnieju wszyscy gracze muszą przestrzegać podstawowych zasad kultury. W trakcie rozgrywek pojawiają się różne kwestie sporne, ale gracze zawsze muszą prezentować postawę szacunku wobec siebie nawzajem, organizatorów, a także przestrzeni, w której się znajdują. W przypadku zaostrzenia problemu, gracze winni natychmiast wezwać sędziego, aby rozstrzygnął spór. *Shatterpoint* jest grą, w której zdecydowana większość informacji jest jawna. Gracze w każdej chwili mogą poprosić przeciwnika o wgląd w jego karty jednostek, karty walki oraz karty rozkazów nieznajdujące się w danej chwili w talii rozkazów. Gracze nie mogą wprowadzać przeciwnika w błąd co do jakichkolwiek posiadanych atrybutów, kart lub zdolności.

## PRZEOCZENIE DZIAŁAŃ

Gracze winni przestrzegać zasad gry, pamiętając, aby wykonywać akcje i rozpatrywać efekty kart w odpowiednich momentach. Obowiązkiem każdego gracza jest pilnowanie stanu gry i upewnianie się, że wszystkie obowiązkowe zdolności oraz etapy gry zostały przeprowadzone i rozpatrzone. Jeśli gracz zapomni użyć efektu w odpowiednim czasie, nie może użyć go po tym czasie bez zgody przeciwnika. Oczekuje się, że gracze nie będą celowo odwracać uwagi lub poganiać przeciwnika, aby ten zapomniał o jakimś efekcie lub zdolności.

## MARGINES BŁĘDU

W trakcie gry może się zdarzyć, że postacie zostaną przypadkowo poruszone lub niedokładnie umiejscowione na polu bitwy. Jest to dopuszczalne, ale w określonym zakresie. Gracze nie mogą przekraczać ustalonego marginesu błędu i muszą używać komponentów z gry, aby ich działania były jak najdokładniejsze. Jeśli gracz uważa, że przeciwnik przekracza dopuszczalny margines błędu lub gdy będzie wykonywał szczególnie trudny ruch, powinien wezwać sędziego przed poruszeniem jakichkolwiek modeli.

## POSTĘPOWANIE W PRZYPADKU NIESPORTOWEGO ZACHOWANIA

Gracze niestosujący się do zasad turnieju i ogólnie przyjętych zasad kultury mogą zostać z turnieju wykluczeni albo mogą otrzymać ostrzeżenie ze strony sędziego bądź organizatora. Przykłady niesportowego zachowania:

- Okazywanie braku szacunku graczom, sędziom, organizatorom lub widzom.
- Celowe wprowadzanie w błąd przeciwnika, sędziego lub organizatora.
- Celowe przeszkadzanie w trakcie rozmieszczania modeli, elementów terenu lub znaczników na stole.
- Zbyt szybkie usuwanie kości ze stołu, tak aby przeciwnik nie był w stanie dostrzec wyników rzutu.

# OBOWIĄZKI ORGANIZATORA

Organizator to osoba, sklep lub wydarzenie, które organizuje dany turniej. Podobnie jak na graczach, na organizatorze spoczywa odpowiedzialność za przebieg całego wydarzenia.

## ZASADY PRZEPROWADZANIA TURNIEJU

Organizator jasno określa wszystkie szczegóły dotyczące turnieju. Dotyczą one wszystkich informacji, począwszy od długości rund, a skończywszy na jakichkolwiek zasadach specjalnych nie wymienionych w tym dokumencie.

## RAMY CZASOWE ROZGRYWANIA RUND

Każda runda turnieju *Shatterpoint* trwa określoną ilości czasu, w trakcie której gracze rozgrywają swoje pojedynki. Organizator uruchamia zegar na daną rundę po tym, gdy większość graczy zajmie swoje miejsca i rozpocznie przygotowania do gry. Jeśli rozgrywka nie zakończy się w czasie przeznaczonym na daną rundę, gracze dokończają bieżącą turę i obliczają wyniki. Runda standardowego turnieju trwa 120 minut. Po 90 minutach rozpoczyna się kluczowa faza rundy. Aby zróżnicować czas trwania rund, należy rzucić 5 kośćmi ataku. Należy dodać 1 minutę do czasu trwania rundy za każdy uzyskany symbol trafienia krytycznego (⚡) lub trafienia (\*).

## KLUCZOWA FAZA RUNDY

Podczas każdej rundy turnieju, na 30 minut przed jej końcem, sędzia główny ogłasza rozpoczęcie fazy kluczowej. Podczas fazy kluczowej, na początku kroku końca tury, aktywny gracz otrzymuje znacznik postępu. Faza kluczowa trwa do końca rundy turnieju.

## KOJARZENIE PRZECIWNIKÓW

W każdej rundzie gracze są dobierani w pary, w których rozegrają pojedynek. We wszystkich Premier Showdown events do kojarzenia uczestników używa się systemu szwajcarskiego (zob. niżej). W przypadku zastosowania podziału na kwalifikacje i finał (zob. niżej) przed rozpoczęciem turnieju organizator powinien ogłosić liczbę rund oraz szczegóły dotyczące kwalifikacji.

W razie konieczności, podczas kojarzenia jeden z graczy może otrzymać wolny los na daną rundę, co oznacza, że nie rozgrywa w jej trakcie pojedynek. Uznaje się, że gracz ten odniósł zwycięstwo poprzez wygranie 2 zmagania i zadał w tej rundzie 3 żetony osłabienia. Poniżej opisano zasady rządzące przyznawaniem wolnego losu.

Gracz nie powinien rozgrywać pojedynek z tym samym przeciwnikiem więcej niż jeden raz w trakcie jednego etapu turnieju. Za pierwszy etap turnieju 2-etapowego uznaje się etap kwalifikacyjny.

Gracz może opuścić turniej na kilka sposobów:

- Jeśli gracz nie chce już rozgrywać pojedynków, informuje o tym organizatora. Organizator nie będzie go już uwzględniał podczas kojarzenia kolejnych par. Gracz powinien poinformować organizatora o swoim zamiarze jak najszybciej. Jeśli tego nie zrobi, organizator może nałożyć na niego karę według własnego uznania, np. wstrzymać ewentualne nagrody.
- Gracz może także odpaść, gdy spóźni się na rozegranie nowej rundy ponad dopuszczalny limit czasu lub gdy nie będzie mógł grać z jakiegokolwiek innego powodu. W takim wypadku może jednak poprosić organizatora o powrót do turnieju. Graczowi, który powraca do turnieju, przypisuje się przegraną bez pary za każdą rundę, w której nie brał udziału.
- Gracze wykluczeni z turnieju nie mogą do niego powrócić.

## KOJARZENIE PAR W SYSTEMIE SZWAJCARSKIM

Premier Showdown events korzystają ze szwajcarskiego systemu kojarzenia par, w ramach którego zwycięzca każdego pojedynku zdobywa punkty turniejowe (zob. „Punkty turniejowe”). W każdej rundzie gracze są łączeni w pary. W ramach systemu dopasowuje się graczy z taką samą liczbą punktów turniejowych, jednocześnie uniemożliwiając graczom grę z tym samym przeciwnikiem więcej niż raz. Turniej wygrywa gracz z największą liczbą punktów turniejowych.

Podczas pierwszej rundy gracze są kojarzeni losowo. Podczas każdej kolejnej rundy są kojarzeni losowo, ale spośród graczy o tej samej liczbie punktów turniejowych.

W tym celu, w pierwszej kolejności tworzy się grupę o największej liczbie punktów i w jej ramach losowo kojarzy graczy w pary. Jeśli w grupie jest nieparzysta liczba graczy, pozostałego gracza należy skojarzyć z losowym graczem z grupy z następną największą liczbą punktów turniejowych. Następnie, kojarzy się losowo wszystkich pozostałych graczy z drugiej grupy. Proces ten należy kontynuować do momentu, aż wszyscy gracze zostaną skojarzeni.

Jeśli w turnieju bierze udział nieparzysta liczba graczy, jeden losowy gracz otrzymuje w pierwszej rundzie wolny los. W kolejnych rundach, w przypadku nieparzystej liczby graczy,

wolny los otrzymuje jeden z uczestników z najmniejszym dorobkiem punktowym, który jeszcze takiego losu nie otrzymał. Gdy gracz otrzymuje wolny los, uznaje się, że w tej rundzie odniósł zwycięstwo poprzez wygranie 2 zmagania i że zadał 3 żetony osłabienia.

## ETAP KWALIFIKACYJNY

Niektóre Premier Showdown events zostają podzielone na 2 etapy. Po rozegraniu ustalonej liczby rund gracze spełniający określone kryteria przechodzą do następnego etapu, a wszyscy pozostali gracze odpadają z turnieju. Pierwszy etap nosi nazwę „etapu kwalifikacyjnego”.

Jeśli gracz, który zakwalifikował się do następnego etapu, odpadnie z turnieju przed rozeganiem jakichkolwiek meczów tego etapu, kolejny najwyżej sklasyfikowany gracz zostaje dodany na listę następnego etapu jako gracz najniżej w nim sklasyfikowany.

| liczba graczy | liczba rund | etap kwalifikacyjny |
|---------------|-------------|---------------------|
| 4             | 3           | nd.                 |
| 5-16          | 4           | nd.                 |
| 17-32         | 4           | top 4               |
| 33-64         | 4           | top 8               |
| 65 lub więcej | 5           | top 16              |

## KONIEC POJEDYNKU

Każdy pojedynek w *Shatterpoint* kończy się w jednej z poniższych sytuacji:

- **Zwycięstwo:** Jeden z graczy wygrał grę.
- **Limit czasowy:** Skończył się czas przeznaczony na daną rundę. Gracze dokończają bieżącą turę. Po przesunięciu znacznika zmagania na koniec tury, jeśli żaden z graczy nie wygrał tego zmagania, gracz, który kontroluje więcej celów, wygrywa to zmaganie. Gracz, który wygrał więcej zmagania, wygrywa grę. W przypadku remisu, wygrywa gracz, który zadał przeciwnikowi więcej żetonów osłabienia. Jeśli remis się utrzymuje, pojedynek kończy się oficjalnym remisem.
- **Poddanie:** Jeden z graczy dobrowolnie poddał mecz. Poddający gracz odnotowuje porażkę, a jego przeciwnik zwycięstwo. Uznaje się, że zwycięzca wygrał 2 zmagania i zadał 3 żetony osłabienia, chyba że faktyczne statystyki pojedynku były wyższe (zmagania i osłabienia rozpatruje się osobno). Zgodnie z zasadami sportowej rywalizacji zawartymi w tym dokumencie niedopuszczalna jest zmowa między graczami. Jeśli sędzia uważa, że gracze próbują manipulować systemem punktacji, gracze mogą otrzymać ostrzeżenie albo nawet zostać wykluczeni z turnieju.

## PUNKTY TURNIEJOWE

Gracze zdobywają punkty turniejowe na koniec każdej rundy w następujący sposób:

- **Zwycięstwo** – 3 punkty
- **Porażka** – 0 punktów
- **Remis** – 1 punkt

Zwycięzcą całego turnieju zostaje gracz z największą liczbą punktów turniejowych.

## ROZSTRZYGANIE REMISÓW

Jeśli dwóch lub więcej graczy ma taką samą liczbę punktów turniejowych, należy ustalić kolejność miejsc między remisującymi graczami. Kolejnymi kryteriami rozstrzygnięcia remisów (aż wszystkim graczom zostaną przydzielone miejsca) są:

- **Wygrane zmagania:** Gracz z największą liczbą wygranych w sumie zmagania zajmuje najwyższe miejsce spośród graczy o tej samej liczbie punktów turniejowych. Gracz z drugą największą sumą wygranych zmagania zajmuje drugie miejsce i tak dalej.
- **Siła przeciwników (SoS):** Ta wartość jest obliczana przez podzielenie punktów turniejowych zdobytych przez każdego z przeciwników gracza przez liczbę rund rozegranych przez danego przeciwnika, a następnie dodanie do siebie tych wyników i podzielenie sumy przez liczbę przeciwników. Gracz z największą wartością siły przeciwników zajmuje najwyższe miejsce spośród graczy bez przyznanych jeszcze miejsc w danej grupie. Gracz z drugą największą liczbą punktów pomocniczych zajmuje drugie miejsce i tak dalej.
- **Żetony osłabienia:** Gracz, który zadał najwięcej żetonów osłabienia wrogim jednostkom zajmuje najwyższe miejsce spośród graczy o takiej samej liczbie punktów turniejowych.
- **Los:** Jeśli jacyś gracze nadal remisują po zastosowaniu wszystkich powyższych kryteriów, to zajmują oni losowe miejsca względem siebie, poniżej graczy z ustalonymi już miejscami w tej grupie.

## TEREN

Organizatorzy są odpowiedzialni za zapewnienie graczom elementów terenu 3D oraz mat do gry, a także za przygotowanie pola bitwy przed każdą rundą. Organizatorzy powinni starać się tworzyć pola bitwy o jednakowej wielkości dla wszystkich stołów, jeśli to możliwe. Pola bitwy na wszystkich stołach powinny uwzględniać cechy terenu o różnych poziomach.

Podczas Premier Showdown events gracze nie tworzą sami pola bitwy. W zamian na przygotowanym przez organizatorów polu bitwy przygotowują wybraną misję.

## SĘDZIOWIE

Na każdym Showdown event organizator musi zapewnić co najmniej 1 sędziego. Sędzią może być sam organizator lub osoba przez niego wyznaczona. Podczas Showdown events sędzia nie może uczestniczyć w turnieju jako zawodnik. Sędzia powinien bardzo dobrze znać reguły gry *Shatterpoint*, a także najnowszą erratę oraz wszelkie uściślenia. Zadaniem sędziów jest pilnowanie, aby pojedynki przebiegały bez zakłóceń oraz rozwiązywanie ewentualnych sytuacji spornych. Decyzja sędziego jest ostateczna, nawet jeśli w późniejszym czasie okazałaby się błędna.

Sędziowie mogą dawać graczom ostrzeżenia oraz wykluczać ich z turnieju. Sędziowie winni dawać ostrzeżenia graczom, którzy łamią jedną lub więcej zasad sportowego zachowania wymienionych wcześniej. Sędziowie powinni również dawać ostrzeżenia graczom próbującym naruszyć margines błędu lub jawność informacji w grze, a także tym grającym nieuczciwie. Sędziowie powinni wykluczyć gracza z turnieju natychmiast, gdy tylko uznają, że jest to konieczne. Oto przykłady zachowań mogących prowadzić do natychmiastowego wykluczenia z turnieju:

- Zdenerwowany gracz jest agresywny w czynie lub mowie wobec przeciwnika, widza lub jakiegokolwiek innej osoby.
- Sędzia ma uzasadnione podejrzenia, że gracz celowo oszukuje.
- Gracz otrzymał co najmniej 3 ostrzeżenia podczas tego turnieju.

## SĘDZIOWIE GŁÓWNI

Na dużych turniejach organizator powinien wyznaczyć sędziego głównego oraz jednego lub kilku sędziów asystentów. Jeśli gracz nie zgadza się z decyzją sędziego asystenta, może odwołać się do sędziego głównego. Sędzia główny wydaje w takim wypadku decyzję, która jest ostateczna i może podważyć decyzję sędziego asystenta.