

## **VETO! 2EDYCJA**

### **ZASADY TURNIEJOWE**

#### **Organizatorzy turniejów**

Turniej gry karcianej Veto! 2 Edycja może zorganizować uprawniona do tego osoba. Osobami uprawnionymi są Marszałkowie Veto! ich lista znajduje się na stronie internetowej wydawnictwa Imperium. Turniej organizuje i prowadzi tylko jeden Marszałek, w szczególnie dużych turniejach Imperium może pozwolić na organizację i prowadzeniu dwóm Marszałkom.

#### **Sponsorowanie turniejów przez Imperium**

Imperium sponsoruje wyłącznie turnieje o randze Mistrzostwa. W szczególnych sytuacjach Imperium może zdecydować o zasponsorowaniu turnieju o niższej randze.

#### **Nagrody na turniejach**

Organizujący turniej Marszałek może zarządzić wpisowe, które zostanie przeznaczone na zakup nagród na ten turniej. Marszałek może zakupić nagrody w wydawnictwie po preferencyjnych cenach, może też dokonać zakupu w lokalnym sklepie.

#### **Rodzaje turniejów**

- Premierowy – turniej organizowany przez Marszałków w porozumieniu z Imperium, tylko przy starcie edycji lub nowego dodatku. Liczony normalnie do Rankingu.
- Standard – turniej organizowany przez Marszałków. Liczony normalnie do Rankingu.
- Mistrzowski – turniej organizowany przez Imperium lub Marszałka w porozumieniu z Imperium. Status mistrzowskiego turnieju przyznaje Imperium, kryterium jest liczba uczestników, (co najmniej 16) oraz Unikatowość turnieju – czyli odbywa się raz w roku kalendarzowym (np.: Mistrzostwa Polski 2007, Mistrzostwa Małopolski 2007 itd.) Liczony normalnie do Rankingu

#### **Zasady prowadzenia turnieju**

- Turniej organizuje i ogłasza za pośrednictwem strony internetowej oraz forum Imperium upoważniony Marszałek. Turniej należy ogłosić minimum na 3 dni przed planowanym dniem odbycia się turnieju.
- Marszałek jest zobowiązany do prowadzenia turnieju, może jednak być również jego uczestnikiem.
- Każdy uczestnik musi posiadać własną talię do gry (chyba, że jest to turniej premierowy). Talia musi składać się z minimum 60 kart do liczby tej nie wlicza się karty frakcji oraz karty strategii. Uczestnik powinien dostarczyć spis talii Marszałkowi przed turniejem. W czasie trwania turnieju nie wolno zmieniać składu talii.
- Marszałek musi zapewnić uczestnikom:
  - miejsce do grania
  - znaczniki kresek i skarbu

- karty turniejowe (do zapisywania wyników)
- W czasie turnieju obowiązują zasady gry z instrukcji Veto! 2 Edycja wraz z ewentualnymi erratami. W spornych kwestiach dotyczących kart i zasad należy odwoływać się do oficjalnego FAQ zamieszczonego na forum wydawnictwa Imperium. Ostateczny głos w rozstrzygnięciu sporu należy do Marszałka.
- Od graczy oczekuje się, że będą zachowywać się w sposób dojrzały, przestrzegać zasad i nie omijać ich. Zalicza się do wyżej wymienionych również celowe opóźnianie gry i grę na czas, obraźliwe i nieodpowiednie zachowanie. Marszałek może usunąć gracza z turnieju za nie sportowe zachowanie.
- Turniej można przeprowadzić zasadą grupowo-pucharową lub zasadą szwajcarską (swiss)

#### *Zasada grupowo-pucharowa*

Marszałek dzieli uczestników na grupy (można zastosować losowanie lub rozstawienie) Przy rozstawieniu należy kierować się zasadą, aby w jednej grupie w miarę możliwości nie powtarzały się frakcje.

W grupie toczy się pojedynki każdy z każdym. Pojedynek rozgrywany jest do 2 zwycięstw. Limit czasu na pojedynek to 60 minut. Zwycięstwo to 2 punkty, remis 1 punkt porażka 0 punktów. Należy również zapisywać zdobyte kreski (decydują przy równej liczbie punktów w grupie).

Po rozegraniu fazy grupowej zwycięzcy grup oraz Ci, którzy zajęli 2 miejsce przechodzą do fazy finałowej, pozostali do finału B.

Fazę finałowa i finał B rozgrywa się systemem pucharowym.

System ten sprawdza się w mniejszych turniejach do 16 osób.

#### *Zasada Swiss*

Marszałek ustala liczbę rund do rozegrania (zazwyczaj od 4 do 6). Liczba rund powinna być uzależniona od ilości uczestników. Czym jest ich więcej tym więcej rund.

W pierwszej rundzie Marszałek losowo dobiera pary grających.

W drugiej rundzie pary losujemy tak, aby zwycięzcy pierwszych pojedynków grali ze zwycięzcami, a pokonani z pokonanymi.

W trzeciej i kolejnych rundach o parach decyduje kolejność. Marszałek ustawia graczy według zdobytych w 2 pierwszych rundach punktów (przy równej liczbie decydują kreski). Następnie ustawia pary począwszy od 2 ostatnich osób aż do czołówki.

Pojedynki w rundach Swissa rozgrywane są do 2 zwycięstw. Limit czasu na pojedynek to 60 minut. Zwycięstwo to 2 punkty, remis 1 punkt porażka 0 punktów. Należy również zapisywać zdobyte kreski, gdyż przy równej liczbie punktów decydują o kolejności.

System ten sprawdza się w większych turniejach powyżej 12 osób.

- Jeśli jest nieparzysta ilość graczy w formacie Swiss Marszałek przydziela graczowi pauzującemu Victorię. Liczy się on jak wygrana. Gracz może mieć tylko jedną Victorię w turnieju. Za Victorię gracz otrzymuje 2 punkty, nie otrzymuje jednak kresek.

### **Punkty do rankingu dla graczy**

- Turniej musi zostać poprowadzony przez Marszałka, aby był liczony do rankingu.
- W turnieju musi brać udział minimalnie 8 osób, aby był liczony do rankingu.
- Raport (kompletne wyniki) musi zostać dostarczony do Imperium e-mailem lub tradycyjną pocztą, aby turniej był liczony do rankingu.
- W zależności od liczby uczestników Imperium przyznaje następującą ilość punktów w rankingu:
  - 1 miejsce - liczba punktów = liczba uczestników turnieju +3
  - 2 miejsce - liczba punktów = liczba uczestników turnieju
  - 3 miejsce - liczba punktów = liczba uczestników turnieju -2
  - 4 miejsce - liczba punktów = liczba uczestników turnieju -3kolejne miejsca o jeden punkt mniej.
- W turniejach rangi mistrzowskiej Imperium może zdecydować o zmianie punktacji lub przyznawaniu dodatkowych punktów do rankingu.
- Ranking jest prowadzony za dany rok kalendarzowy. Po zakończeniu roku rozpoczyna się naliczanie punktów do nowego rankingu. Zwycięzca rankingu w danym roku kalendarzowym otrzymuje tytuł Pierwsza Szabla Rzeczypospolitej, a także nagrodę rzeczową od Imperium.

### **„Czerwone złote” dla Marszałków**

Za organizację i prowadzenie turniejów Marszałkowie otrzymują „Czerwone złote” – są to punkty, które Marszałek może wymienić na Jarmarku na nagrody i upominki dla siebie w zamian za zasługi, jakie złożył kolekcjonerskiej grze Veto!

Marszałek otrzymuje:

- 1 Czerwony złoty za zorganizowanie i poprowadzenie turnieju standardowego, w którym wzięło udział 8 do 12 graczy
- 2 Czerwone złote za zorganizowanie i poprowadzenie turnieju standardowego, w którym wzięło udział 13 i więcej graczy
- 1 Czerwony złoty za zorganizowanie i poprowadzenie turnieju premierowego
- 3 Czerwone złote za zorganizowanie i poprowadzenie turnieju mistrzowskiego

Liczbę Czerwonych złotych Marszałek może w każdej chwili sprawdzić w rankingu marszałków na stronie Imperium.

Na tej samej stronie znajduje się spis dostępnych nagród na Jarmarku wraz z ich kosztem w Czerwonych złotych.

Marszałek, który chce nagrodę zamawia ją mailem lub telefonicznie w Imperium. Koszt nagrody obniża posiadaną przez niego liczbę punktów.

### **Obowiązek Marszałka**

Każdy z Marszałków ma obowiązek poprowadzić, co najmniej 1 turniej w przeciągu 3 miesięcy. Jeżeli tego nie uczyni traci status Marszałka, a także wszystkie posiadane niewykorzystane Czerwone złote.

### **Rekrutacja Marszałków**

Każdy chętny może zostać Marszałkiem Veto! w tym celu proszę zgłosić swój akces mailem na adres: [kschechtel@wydawnictwoimperium.pl](mailto:kschechtel@wydawnictwoimperium.pl) .

Kandydat przejdzie test ze znajomości zasad gry, kart oraz zasad turniejowych. Pomyślne zdanie testu pozwoli mu zostać oficjalnym Marszałkiem Veto! 2 edycja.  
Imperium zastrzega, iż w przypadku zbyt dużej liczby Marszałków w jednym regionie może odmówić kandydatowi czasowo testu na Marszałka.

We wszystkich sytuacjach spornych dotyczących zasad turniejowych, punktacji, rankingu itp. głos decydujący należy do Imperium.