

ПЕРВЫЙ БЕЛОРУССКИЙ ТУРНИР KROSMASTER ARENA





1. Приглашение

<http://vk.com/kmarussia> приглашает Вас принять участие в турнире по настольной игре KROSMASTER ARENA.

Турнир состоится при поддержке магазина <http://banzgames.ru> и кофе-клуба «Faces»

<http://vk.com/facescoffeeclub>

Информационная поддержка турнира-портал Rpg.by

2. Место и время проведения

Турнир состоится 15 августа 2015 г. по адресу: Минск, проспект Независимости, д. 94, кофе-клуб Faces (ст. м. Московская).

Начало регистрации 9.30. Первый тур 10.00.

3. Как использовать этот Документ

Правила турнира KROSMASTER ARENA содержат всю необходимую информацию по порядку проведения турниров по игре KROSMASTER ARENA и нужны для того, чтобы все игроки находились в равном положении и получали удовольствие от участия в турнире.

4. Правила игры и турнира

Настоящая версия правил турнира KROSMASTER ARENA обновлена 28 июля 2015 г. и действительна для турнира 15 августа 2015 г. Для игры используются правила KROSMASTER ARENA в редакции второго сезона.

5. Допуск игроков

Турнир открыт для всех желающих. Организаторы могут отказать в участии лицу в состоянии алкогольного опьянения или ведущему себя неподобающим образом, а также без объяснения причин, однако надеемся, что такие неприятные инциденты не возникнут. Игроки младше 16 лет принимают участие в турнире только при постоянном присутствии родителей или опекунов, которые делают взнос за участников от своего лица.

6. Турнирный взнос и призы

Взнос за турнир составляет 50.000 руб. и полностью идет на формирование призового фонда.

7. Что нужно иметь с собой

С собой достаточно иметь хорошее настроение. В турнире возможно принять участие, даже если у вас нету своих фигурок и поля. Не обязательно, но желательно иметь с собой весь комплект из базовой коробки (поле, фигурки, жетоны).

8. Игрок

Игроки должны:

1. Знать и придерживаться правил игры и правил турнира KROSMASTER ARENA.
2. Следовать указаниям организаторов и судей
3. Предоставить информацию о себе (имя и фамилию) организатору при регистрации
4. Вести себя уважительно и по-спортивному
5. Вести себя подобающим образом в игровой зоне и рядом с ней
6. Предупредить оппонента, если он нарушает правила, вне зависимости от того, кому выгодно это нарушение.
7. Четко обозначать все действия в игре
8. Уведомить судью незамедлительно и без обмана в случае обнаружения ошибки в ходе игры вне зависимости от того, кому эта ошибка выгодна
9. Не разговаривать со зрителями в ходе игры
10. Не ругаться и воздержаться от неприличных действий и жестов
11. Не одеваться провокационно или оскорбительно
12. Не делать неприятных или язвенных замечаний оппоненту или судьям
13. Не оскорблять оппонента, его стиль игры или стратегию
14. Не проносить на место проведения мероприятия и не употреблять принесенную с собой еду и напитки

9. Судья

Судья поддерживает дух справедливости и профессионализма на турнире. Судья может участвовать в турнире. Судья должен придерживаться всех обязанностей, возложенных на игроков, а также следующих:

1. Поддерживать надлежащий уровень осведомленности в правилах игры
2. Появиться на месте проведения турнира не позднее, чем за 30 мин до первого раунда турнира
3. Постоянно наблюдать за игроками и игровой зоной
4. Не принимать участие в совершении и не совершать неподобающих действий в ходе турнира
5. Не давать привилегий одному игроку над другими
6. Оперативно разрешать вопросы допущенных в игре ошибок, свидетелем которых он стал лицу, ведущему счет
7. Убедиться, что результаты игр подтверждены каждым игроком



10. Организатор турнира

Организатор турнира – лицо ответственное за надлежащее проведение турнира с начала и до конца. Организатор турнира может быть одновременно Судьей. Организатор турнира может участвовать турнире на тех же условиях, что и Судья. Организатор обязуется:

1. Убедиться, что место проведения турнира забронировано на все время его проведения
2. Убедиться, что имеется достаточное количество игровых столов, стульев, при необходимости микрофон и колонки, бумаги, карандашей и иных материалов, которые могут понадобиться для проведения турнира.
3. Убедиться, что лица ведущие подсчет очков обеспечены необходимым оборудованием, включая компьютер, бумагу и тд.
4. Убедиться, что всем хватит места играть сидя.
5. Убедиться, что время начала, конца и стоимость участия заранее доведены до потенциальных участников
6. Убедиться, что на месте проведения турнира чисто, безопасно, что помещение хорошо вентилируется
7. В случае необходимости получить разрешение на проведение турнира.
8. Не раскрывать и не использовать информацию об игроках, кроме как в целях проведения турнира.

11. Зрители и пресса

Зрители и пресса, находясь на территории проведения турнира, должны:

1. Вести себя уважительно и по-спортивному
2. Следовать указаниям организаторов и судей
3. Вести себя подобающим образом в игровой зоне и рядом с ней
4. Уведомить судью незамедлительно и без обмана в случае обнаружения ошибки в ходе игры вне зависимости от того, кому эта ошибка выгодна
5. Не стоять близко к столам и не мешать судьям
6. Не разговаривать с игроками во время игры и не разговаривать громко рядом со столами
7. Не ругаться и воздержаться от неприличных действий и жестов
8. Не одеваться провокационно или оскорбительно
9. Не делать неприятных или язвенных замечаний оппоненту или судьям

12. Ненадлежащее поведение

Игроки и зрители, которые не придерживаются вышеописанных правил или которые виновны в нарушении, приведшем к дисквалификации, могут быть оценены как ведущие себя ненадлежащим образом для

участия в турнирах KROSMASER ARENA. Такие игроки могут быть отстранены от участия в турнирах на сроки, определяемые в каждом конкретном случае.

13. Обращения к Судье

Если игрок считает, что Судья допустил ошибку, он может обратиться к другому Судье или организатору.

14. Состав команды

В турнире используются только миниатюры из базового набора Кросмастер Арена. Перед началом игры каждого тура противники по очереди выбирают себе по одному кросмастеру из базового набора. Право первого выбора кросмастера определяется броском кубика или монетки. По результату выбора в команде каждого игрока должно быть по 4 кросмастера. Получившиеся команды записываются на турнирном листке, предоставляемом организатором турнира.

15. Расстановка игрового поля

Турнир играется на поле базового набора KROSMASER ARENA. Перед турниром Судьи информируют о том какая сторона поля будет использована и каким образом ее необходимо расположить. Каждый матч турнира будет играть на этом поле и в этом направлении. Вне зависимости от этого декорации расставляются в соответствии с обозначениями.

16. Определение первого игрока

Перед началом игры в случае соответствия инициатив команд противников используется случайный метод выбора первого игрока.

17. Замешивание

Для подтверждения честности оба игрока должны убедиться, что демонические награды хорошо перемешаны в начале игры. Игроки могут использовать несколько методов перемешивания. Игроки должны замешать и разложить демонические награды как указано в правилах игры - быстро и не жульничая.

18. Броски кубов

В начале игры игроки должны определиться с вопросом, того какие броски кубиков не считаются (перебрасываются). В ходе турнира игроки могут использовать стаканчики или тарелки для кубиков. Иногда не имеет смысла бросать кубики, например, если результат действия будет таким же вне зависимости от броска кубиков. В целях экономии времени такие броски можно не делать.



19. Капитуляция и договорная ничья

Пока игра не закончена игроки могут прийти к согласию по ее результату. Мы полагаем, что игра заканчивается в момент передачи листа с результатами. До этого момента каждый игрок может сдать или предложить ничью, если такая сдача не предполагает компенсации. Игроки не могут предлагать оппонентам какую-либо компенсацию или покупать победу. Игроки могут согласиться на договорную ничью до передачи результатов игры. Договорная ничья приравнивается к ничьей по результатам.

20. Заметки

В ходе игры игроки могут делать любые заметки о ходе игры и обращаться к ним в любой момент. Однако это не должно затягивать игру. Сделанные в ходе игры заметки доступны обоим игрокам.

21. Внешняя помощь

Игрокам запрещено оказывать или получать содействие от кого-либо, кто не участвует в игре. Это относится к подсказкам и советам от других игроков или зрителей. Это также включает в себя пометки, сделанные до игры, игроком или кем-либо другим. Судьи могут отвечать на вопросы относительно игры, но они должны избегать ответов на вопросы, которые могли бы послужить подсказкой по дальнейшей игре.

22. Ставки и случайное определение результата

Игроки и администрация не должны делать ставки на результаты игр в турнирах KROSMASrER ARENA. Игроки не должны определять исход игры случайным способом, кроме тех которые были им предоставлены в ходе игры.

23. Минимальное количество участников

Минимальное количество участников необходимых для проведения турнира KROSMASrER ARENA 4 игрока. Турнир не состоится, если к началу первого тура будет зарегистрировано менее 4-х участников.

24. Количество туров

Количество туров по швейцарской системе зависит от количества игроков в турнире. Организаторы могут немного отходить от этого формата, о чем должны заранее заявить до начала турнира.

Игроки	Туры
4	2
5-8	3
9-16	4

25. Время игры

Время на одну игру - 60 минут (оно может быть продлено организатором, о чем игроки будут своевременно информированы).

Если по истечении времени и объявлении конца игры ни один из игроков не побеждает, действующий игрок заканчивает ход и играется еще 2 или три хода, так чтобы игроками было сыграно равное количество ходов. Если по завершении этих ходов ни один из игроков не выиграл – игра заканчивается в ничью.

26. Определение победителя

В швейцарской системе турниров у многих игроков может оказаться одинаковое количество побед. Для определения рейтинга в турнире используется деления позволяющие расставить игроков по рейтингу относительно друг друга, даже если у них одинаковое количество побед: вот 2 из этих делений:

- **D0 (количество очков)**
Игрок набирает 3 (три) очка при победе, 1 (одно) при ничьей and 0 (ноль) при поражении. Его D0 в конце турнира это сумма всех этих очков.
Например: у игрока следующие показатели за турнир: 3W-2L-2D. Его D0 равно $3 \times 3 + 2 \times 0 + 2 \times 1 = 11$ очков.
- **D1 (Средний процент победных очков оппонентов)**
Здесь мы считаем за каждого оппонента количество очков полученных оппонентом в сравнении с возможными и получаем средний процент.
Пример: Игрок столкнулся с двумя оппонентами - у первого 3W-3L, тем самым 9 из возможных 18. Его счет 50%. Второй сыграл 3W-1L-2D, получив 11 из возможных 18, то есть 61%. D1 таким образом будет 55.5% (среднее из этих процентов).

KROSMASTER® ARENA

27. Поддельные и контрафактные карточки и миниатюры

Поддельные и контрафактные карточки и миниатюры не допускаются на турнир. Отлитые модели считаются поддельными и не допускаются. Ксерокопии и распечатки карт считаются подделками и допускаются только в том случае, если они используются для дублирования их оригинала на иностранном языке.

28. Переделанные карточки и миниатюры

Игроки обязаны следить за тем, чтобы их миниатюры были в хорошем состоянии и имели все необходимые элементы, чтобы их можно было отличить от других миниатюр. Игроки не должны значительно декорировать/изменять модели и изображение/текст на карте. Миниатюра должна быть узнаваемой с первого взгляда. Решения о соответствии моделей и карточек этому правилу принимает судья

29. Иностранные карточки и миниатюры

Иностранные карточки и миниатюры допускаются на турниры, однако использующий их игрок должен иметь при себе копию карты на английском языке и уведомить судью об использовании иностранной карты.

30. Контакты

Группа в контакте <https://vk.com/kmarussia>

Магазин <http://banzgames.ru>

Кофе-клуб «Faces» <http://vk.com/facescoffeeclub>

Организатор турнира <https://vk.com/radiofisik>

31. Права и условия

Администрация турнира имеет право на публикацию фото, видео и иных материалов по итогам турнира.

Сдавая взнос за турнир, участник подтверждает, что ознакомился с настоящими правилами и согласен с ними.





№ _____

**Лист учёта личных результатов участника турнира
KROSMASTER ARENA**

15 августа 2015 г.

ФИО участника		
№ игры	ФИО оппонента	Результат (Победа-ничья-поражение)
1		
2		
3		
4		
Итоговый результат (место)		

