

Турнирные правила ККИ «Конфликт»

Версия 1.0 от 01.04.2009

Сайт игры – www.conflictccg.com

1. Вступление

Турнирные правила предназначены для судей и организаторов турниров по ККИ «Конфликт».

Турнирные правила регламентируют систему проведения рейтинговых турниров и являются обязательными к применению.

2. Участники турнира

А. Судьи

Судья турнира является гарантом соблюдения правил на турнире. Судья должен обладать соответствующей турниру квалификацией и пройти процедуру сертификации. Судья решает все спорные ситуации на турнире, руководствуясь правилами игры, турнирными правилами, официальными комментариями по игре и внутренней логикой. Решения судьи во время турнира являются окончательными и обжалованию не подлежат. Игрок имеет право написать жалобу на действия судьи по окончании турнира по электронной почте contact@gemenot.ru.

| Уровень Судьи | Требования для получения | Проводимые турниры |
|---------------|----------------------------------|------------------------------------|
| 1 | Сыграть не менее 3 турниров. | Турниры с коэффициентом от 2 до 4 |
| 2 | Пройти сертификацию на уровень 2 | Турниры с коэффициентом от 2 до 12 |
| 3 | Пройти сертификацию на уровень 3 | Любые турниры |

Б. Игроки

Перед участием в турнире каждый игрок должен пройти процедуру регистрации, т.е. предоставить судье турнира информацию о себе: Фамилию и Имя (или Никнейм) соответствующий занесенному в базу, город проживания и адрес электронной почты/ телефон для связи. Если игрок уже участвовал в турнирах по ККИ «Конфликт» достаточно предоставить только Фамилию и Имя (или Никнейм), занесенные в базу рейтинга.

В. Зрители

Зритель – любой человек находящийся на территории проведения турнира, но не являющийся игроком или судьей турнира. Зрители имеют право наблюдать за партиями, соблюдая полную тишину. По просьбе любого из игроков или судей турнира, зрители обязаны покинуть зону проведения турнира.

3. Виды и уровни турниров

А. Сводная таблица видов и уровней турниров.

| | Любительский | Обычный | Профессиональный |
|------------------------------|-------------------------|----------------------------------|-------------------------|
| Драфт | Релиз, Новичковый драфт | Регулярный драфт | Про-драфт |
| Силед | Релиз | Регулярный силед | - |
| Констрактед | Новичковый констрактед | Регулярный констрактед | Про-констрактед |
| Арена | Клубная арена | - | - |
| Командный силед | Релиз | Регулярный командный силед | Про-тим-силед |
| Командный констрактед | - | Регулярный командный констр. | Про-тим-констрактед |
| Смешанный формат | - | Квалифаер на Гран-При, Чемпионат | Гран-При, Чемпионат |

Б. Драфт

Минимальное число участников – 4.

Продукт – 4 бустера ККИ «Конфликт» и турнирный набор.

Колода – собирается в процессе драфта, минимум 20 карт основной колоды и ровно 4 карты в колоде вселенной. Количество копий карты в основной колоде не ограничено.

Для проведения драфта необходимо разделить игроков на столы с кол-вом участников от 4 до 8 человек, за каждым столом должно быть примерно равное кол-во людей. Число столов должно быть кратно степени числа 2 (1, 2, 4, 8...). С каждого стола в ТОП выходит равное кол-во людей.

Внутри каждого стола игроки составляют колоды в соответствии с процедурой драфта:

1. Каждому игроку выдаются 4 бустера ККИ "Конфликт.
2. По команде судьи игроки открывают бустер.
3. Выбирают из бустера одну карту.
4. По команде судьи передают все оставшиеся карты соседу слева, если бустер нечётный, либо соседу справа, если бустер чётный.
5. Повторяют пункты 3-4, пока не будет передана последняя карта в бустере.
6. Повторяют пункты 2-5 для каждого драфтового бустера.
Время на выбор 1, 2, 3, 4, 5 и 6 карты из бустера 30, 25, 20, 15, 10 и 5 секунд соответственно. После распределения карт из бустера игроки могут в течение 1 минуты посмотреть полученные карты. После этого процедура драфта повторяется, пока все карты не будут распределены таким образом.
7. Из надрафченных 28 карт и карт турнирного набора игрок составляет колоду. На сбор колоды игрокам дается 20 минут.

В формате драфт рекомендовано проводить релизные турниры, а так же клубные турниры с рейтингом А всех уровней: новичковый, регулярный, про-драфт. Кроме этого, драфт является обязательной дисциплиной на смешанном турнире.

В. Силед

Минимальное число участников – 4.

Продукт – 6 бустеров ККИ «Конфликт» и турнирный набор.

Колода – собирается в процессе силеда, минимум 20 карт основной колоды и ровно 4 карты в колоде вселенной. Количество копий карты в основной колоде не ограничено.

Процедура силеда:

1. Каждый игрок получает 6 бустеров.
2. По команде судьи игроки вскрывают все 6 бустеров.
3. Из имеющихся 42 карт и карт турнирного набора игроки составляют колоду. На сбор колоды игрокам дается 30 минут.

В формате силед рекомендовано проводить релизные турниры, а так же регулярные силеды. Силед является основным релизным форматом.

Г. Констрактед

Минимальное число участников – 4.

Продукт – колода ККИ «Конфликт».

Колода – собранная заранее колода, минимум 26 карт основной колоды и ровно 4 карты в колоде вселенной. Количество копий карты в основной колоде: не более 3 копий редких и частых карт, не более 1 копии промо-карт.

В формате констрактед рекомендуется проводить клубные турниры с рейтингом Б всех уровней: новичковый, регулярный, про-констрактед. Кроме этого, констрактед является обязательной дисциплиной на смешанном турнире.

Д. Арена

Арена – турнир растянутый по времени на четыре недели. Арена может проводиться как в формате констрактед, так и в формате силед.

1. Партии между игроками проводятся в любой момент при наличии желающих.
2. Игроки могут играть как в клубе, так и дома, предоставляя результаты партий организатору/судье турнира не реже раза в неделю.
3. Игроки могут присоединиться к арене в любой момент времени.
4. Каждый игрок может сыграть не более одной партии в неделю с каждым конкретным оппонентом.

Е. Командный силед

Минимальное число участников – 4 команды.

Продукт – 10 бустеров ККИ «Конфликт» и 2 турнирных набора на команду.

Колода – собирается в процессе силеда, минимум 20 карт основной колоды и ровно 4 карты в колоде вселенной у каждого игрока команды. Количество копий карты в основной колоде не ограничено.

Процедура силеда:

1. Каждая команда получает 10 бустеров.
2. По команде судьи игроки вскрывают все 10 бустеров.

3. Из имеющихся 70 карт и карт двух турнирных наборов игроки составляют две колоды. На сбор колод игрокам дается 30 минут.

В формате силед рекомендовано проводить релизные турниры, а так же регулярные и профессиональные командные силеды. Командный силед обсчитывается по рейтингу Ком.

Ж. Командный констрактед

Минимальное число участников – 4 команды.

Продукт – 2 колоды ККИ «Конфликт» на команду.

Колода – собранная заранее колода, минимум 26 карт основной колоды и ровно 4 карты в колоде вселенной. Количество копий карты в основной колоде: не более 3 копий редких и частых карт, не более 1 копии промо-карт у каждого из игроков.

В формате командный констрактед рекомендуется проводить клубные турниры с рейтингом Ком уровней: регулярный и про-тим-констрактед.

З. Смешанный формат

Все крупные турниры по ККИ «Конфликт» (Гран-При, Национальный Чемпионат и квалификационные турниры на них) проводятся в смешанном формате: драфт+констрактед.

Турниры смешанного формата всегда проводятся с ТОП8 в не зависимости от кол-ва игроков. В ТОПе игроки всегда играют в формате констрактед.

| Кол-во игроков | Туров констрактед/драфт | ТОП |
|----------------|-------------------------|-----|
| До 32 | 3/3 | 8 |
| 33-64 | 4/4 | 8 |
| 65-128 | 5/5 | 8 |
| 129+ | 6/6 | 8 |

4. Рейтинг

Рейтинг игроков рассчитывается по следующей формуле:

$$R = \left(\frac{(X+1)}{2} - N \right) * 2 / \left(\frac{X}{2} \right) * \left(\frac{1}{\frac{X}{2}} \right) * (X * K)$$

R – рейтинг полученный/потерянный по результатам турнира

X – Кол-во игроков на турнире

N – Занятое игроком место на турнире

K – Коэффициент турнира

Коэффициент турнира зависит от кол-ва игроков и уровня турнира.

| Кол-во участников | Любительский | Обычный | Профессиональный |
|-------------------|--------------|---------|------------------|
| 4-8 | 2 | 4 | 6 |
| 9-16 | 4 | 6 | 8 |
| 17-32 | 6 | 8 | 12 |
| 33-64 | 8 | 12 | 16 |
| 65-128 | 12 | 16 | 24 |
| 129+ | 16 | 24 | 28 |

При регистрации игрок получает первоначальный рейтинг равный 1000 баллов.
У каждого игрока ведется четыре различных рейтинга, зависящих от типа сыгранных турниров:

Рейтинг А – для турниров формата «Драфт» и «Силед».

Рейтинг Б – для турниров формата «Констрактед» и «Арена».

Рейтинг Ком – для командных турниров.

Общий рейтинг – средний арифметический рейтинг игрока во всех форматах.

5. Порядок проведения турниров

А. Система проведения турниров

При кол-ве участников от 4 до 8 турниры проводятся по швейцарской системе (несколько туров с распределением мест по набранным очкам). При кол-ве участников 9+ турниры проводятся в два этапа: отборочный тур по швейцарской системе (несколько туров с распределением мест по набранным очкам) и ТОП по олимпийской системе (игра на вылет).

| Кол-во игроков | Кол-во туров | Игроков в ТОПе |
|----------------|--------------|----------------|
| 4-8 | 3 | Нет |
| 9-16 | 4 | 4 |
| 17-32 | 5 | 8 |
| 33-64 | 6 | 16 |
| 65-128 | 7 | 32 |
| 129+ | 8 | 64 |

Б. Начисление очков, определение мест, определение парингов в швейцарской системе.

Перед первым туром пары игроков составляются случайным образом. Начиная со второго тура пары игроков определяются в соответствии с кол-вом набранных очков: каждый игрок получает оппонента из числа игроков с таким же или наиболее близким кол-вом очков из имеющихся случайным образом. Игроки не могут сыграть друг с другом более одного раза в рамках одного турнира в отборочном туре. При нечетном кол-ве игроков, один из игроков с самым низким результатом случайным образом получает АВТОПОБЕДУ. Один игрок не может получить более одной АВТОПОБЕДЫ в рамках одного турнира в отборочном туре.

| Результат | Кол-во очков игрока | Кол-во очков оппонента |
|-----------------------|---------------------|------------------------|
| Победа 2-0 | 4 | 0 |
| Победа 2-1 или 1-0 | 3 | 1 |
| Ничья 0-0 или 1-1 | 2 | 2 |
| Поражение 1-2 или 0-1 | 1 | 3 |
| Поражение 0-2 | 0 | 4 |
| Автопобеда | 4* | 0 |

При равенстве очков приоритет имеет игрок:

1. Не имеющий АВТОПОБЕДЫ
2. Выигравший в личной встрече
3. Игравший с более сильными оппонентами (сверяется сумма очков оппонентов одного игрока и сумма очков оппонентов другого игрока)

В. Определение пар в ТОПе

Пары в ТОПе определяются в соответствии с занятыми игроками местами в отборочном туре: 1е место с последним, вышедшим в ТОП, 2е с предпоследним и т.д.

При наличии нескольких столов в отборочном туре, пары определяются между столами таким образом, что игроки с одного стола смогут сыграть только в финале:

Например:

4 стола, по 2 человека со стола в ТОП8

А1-Г2

Б1-В2

В1-Б2

Г1-А2

Г. Требования к колодам и аксессуарам.

1. К игре допускаются только оригинальные карты ККИ «Конфликт». Использование прокси-карт возможно только на турнирах любительского уровня, если это заранее обозначено в регламенте турнира.
2. Протекторы должны быть чистыми и абсолютно однородными. Использование старых, грязных или имеющих любые пометки протекторов запрещено.
3. На турнирах профессионального уровня игроки обязаны предоставлять дек-листы.

6. Порядок проведения партии

А. Начало партии.

До начала первой партии игроки бросают жребий. Победитель может выбрать либо очередность хода (первым/вторым) либо систему расстановки вселенной (в ряд/в квадрат). После его выбора второй игрок определяет оставшийся параметр.

Пример:

Игрок А (Выиграл жребий): буду ходить первым.

Игрок Б: ставим вселенную в квадрат.

Или

Игрок А (Выиграл жребий): ставим вселенную в линию.

Игрок Б: буду ходить первым.

После окончания партии, проигравший игрок имеет приоритетное право выбора очередности хода либо систему расстановки вселенной.

Перед началом партии игроки должны перемешать колоду и дать ее сопернику на перемешивание/поднятие.

Б. Матч

Матч продолжается до двух побед одного игрока.

Продолжительность матча – 45 минут.

Если игроки не успевают сыграть матч за отведенное время, судья назначает 11 ходов, начиная со следующего хода. По окончании, которых результат партии сохраняется в текущем виде (Ничья или победа 1-0).

В ТОПе турниров, во избежание ничьей возможно назначение дополнительного времени (15 минут) на окончание партии.

Между партиями игроки имеют право заменить любое кол-во карт из колоды на карты из сайдборда.

В турнирах формата констрактед сайдборд составляет 5 дополнительных карт, заявленных в деклисте до начала турнира.

В турнирах формата драфт и силед сайдбордом являются все карты, не вошедшие в основную колоду.

Игрок обязан вернуть колоду в первоначальный вид до начала следующего матча.

Игроки имеют право объявить результатом матча отборочного тура договорную ничью со счетом 0-0, не играя самого матча.

7. Нарушения и наказания

| Нарушение | Любительский | Обычный | Профессиональный |
|---------------------------------|---------------------|------------------------------|-------------------------------|
| Неверный деклист | Предупреждение | Предупреждение | Гейм-лосс |
| Нелегальная колода | Предупреждение | Предупреждение | Гейм-лосс |
| Грязные протекторы/карты | Предупреждение | Предупреждение | Гейм-лосс |
| Затягивание времени | Предупреждение | Предупреждение или гейм-лосс | Гейм-лосс |
| Манипуляции с картами | Предупреждение | Предупреждение или гейм-лосс | Гейм-лосс |
| Неспортивное поведение | Предупреждение | Предупреждение или матч-лосс | Матч-лосс или дисквалификация |
| Мошенничество | Дисквалификация | Дисквалификация | Дисквалификация |
| Незначительное нарушение правил | Откат нарушения | Предупреждение | Предупреждение |
| Грубое нарушение правил | Предупреждение | Гейм-лосс | Гейм-лосс |

Два предупреждения в одном туре повышаются до Гейм-лосса в следующей партии.

Три предупреждения за турнир повышаются до Матч-лосса в следующем туре.