

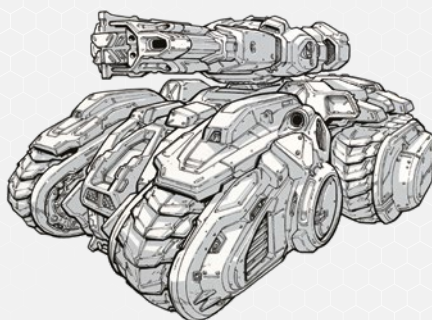
STARCRRAFT®

TABLETOP MINIATURES GAME

PORADNIK TURNIEJOWY

WERSJA 1.0

O TYM PAKIECIE	2
ROLE I WYMAGANIA	2
WIELKOŚĆ I FORMAT WYDARZENIA	3
FORMAT GRY	4
ROSTERY ARMII	4
STOŁY I TEREN	4
PAROWANIE	5
DŁUGOŚĆ RUNDY	6
KOMUNIKATY CZASOWE	6
KONIEC RUNDY	6
PUNKTACJA I KLASYFIKACJA	6
SEKWENCJA PRZED GRĄ	8
SĘDZIOWANIE I ZACHOWANIE	8
WYDARZENIA TOWARZYSZĄCE	9
ZEGARY SZACHOWE	10
OPCJONALNIE: OPROGRAMOWANIE	11
UWAGI	11



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard, StarCraft oraz logo Blizzard Entertainment są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Blizzard Entertainment, Inc. w USA lub innych krajach. Wyprodukowano w UE i dystrybuowane przez Archon Sp. z o.o. Starcraft™ oraz powiązane znaki towarowe i wygląd handlowy są własnością firmy Blizzard Entertainment, Inc. i używane na podstawie udzielonej przez nią licencji. ©2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon.



ARCHON
STUDIO



TABLETOP BATTLES

O TYM PAKIECIE

To przewodnik po prowadzeniu wydarzenia StarCraft: TMG — czy to ośmiu znajomych na zapleczu sklepu z gramami, czy stu graczy przez cały weekend. Opisuje, co trzeba ustalić przed ogłoszeniem, jak poprowadzić sam dzień i jak go podliczyć, gdy gry dobiegną końca.

Nie każde wydarzenie potrzebuje wszystkiego. Wydarzenie towarzyskie i rywalizacyjne wymagają czego innego — zaznaczamy w tekście, gdzie się rozchodzą.

To punkt wyjścia, a nie kaftan bezpieczeństwa. Możesz coś dodać, wyciąć lub zmienić, tak by pasowało do wydarzenia, które chcesz poprowadzić. Prosimy tylko, byś ogłosił zmiany przed zamknięciem zapisów. Zmiana ogłoszona rano w dniu wydarzenia to niespodzianka, a nie zmiana.

Oficjalne turnieje Archon Studio prowadzimy dokładnie według tego dokumentu. Jeśli chcesz wydarzenia jak nasze, tak właśnie wyglądają nasze.

ROLE I WYMAGANIA

Organizator turnieju

To ty sprawiasz, że wydarzenie się odbywa. Obejmuje to:

- Miejsce wydarzenia, stoły i teren
- Ogłoszenie wydarzenia: format, liczba rund, data graniczna zasad, termin rosterów, używane układy map, oprogramowanie i kontakt ds. naruszeń
- Zebranie list i udostępnienie ich graczom
- Pary, wyniki i końcowa klasyfikacja
- Zegar rundy i zapowiedzi kamieni milowych
- Nagrody
- Wspieranie sędziego głównego i ostateczna decyzja o każdej karze obowiązującej do końca wydarzenia

Gdziekolwiek te zasady zostawiają decyzję otwartą, należy ona do ciebie. Ogłoś swoją decyzję przed zamknięciem zapisów.

Czy Organizator turnieju może grać?

	Wydarzenie towarzyskie	Wydarzenie rywalizacyjne
Organizator gra?	Tak	Nie
Dobra praktyka	Oddaje ostatnie słowo w karach Sędziemu głównemu	Nie gra przez całe wydarzenie

Na wydarzeniu rywalizacyjnym nie startujesz. Masz ostatnie słowo w karach obowiązujących do końca wydarzenia i nikt nie powinien móc pytać, czy decyzja wypadła po twojej myśli, bo była twoja.

Na wydarzeniu towarzyskim śmiało graj. Ostateczna decyzja o karach przechodzi wtedy na Sędziego głównego na całe wydarzenie, nie tylko na twoje rundy.

Sędzia główny

Sędzia główny odpowiada na pytania i rozstrzyga spory, gdy gra już trwa. Jego zadanie to pilnować tempa gier, a nie porządku na sali. Zajmuje się:

- Poważne spory o zasady, których gracze nie rozwiążą sami
- Przewlekane gry, spory o zegar i inne kwestie czasu

- Dokończenie przeciągniętego draftu
- Kary za nielegalne rostery i za naruszenia kodeksu

Decyzje sędziego głównego są ostateczne na czas trwania wydarzenia. Gracz, który uważa rozstrzygnięcie za błędne, może zgłosić to tobie po fakcie, ale nic nie zostaje cofnięte w trakcie gry. Dotyczy to rozstrzygnięć przy stole. Karę obowiązującą do końca wydarzenia ustalacie wspólnie.

Czy Sędzia główny może grać?

	Wydarzenie towarzyskie	Wydarzenie rywalizacyjne
Sędzia główny gra?	Tak	Nie
Dobra praktyka	Wchodzi do pary przy nieparzystej frekwencji	Nie gra przez całe wydarzenie

Na wydarzeniu rywalizacyjnym sędzia walczący o trofeum nie może uchodzić za bezstronnego, choćby naprawdę taki był.

Na wydarzeniu towarzyskim gra twojego sędziego głównego to raczej atut niż kompromis. Najlepiej, gdy gra w rundach o nieparzystej frekwencji, uzupełniając skład, by nikt nie musiał pauzować.

Sędzia główny, który gra, robi to jako gracz zapasowy. Nie jest klasyfikowany, nie przysługują mu miejsca ani nagrody, a jego wyniki nie wchodzi do niczyjej puli Siły przeciwników ani oTP.

Na większych wydarzeniach wyznacz Sędziów pomocniczych obok Sędziego głównego. Jeśli sędzia jest tylko jeden, łączy obie funkcje w jednej osobie.

Sędziowie pomocniczy

Sędziowie pomocniczy to twoi sędziowie na sali – gracze przywołują ich w trakcie gry, nie wstając od stołu. Zajmują się:

- Spory o zasady, których gracze nie rozwiążą sami
- Kontrola terenu i znaczników misji
- Kontrola zasięgu i linii wzroku
- Pomoc graczom w zgłaszaniu wyników

Sędzia pomocniczy ma pełną władzę w rozstrzyganiu zasad. Nie musi nikogo pytać, zanim wyda decyzję, a jego decyzja jest wiążąca. Do sędziego głównego trafiają tylko naprawdę trudne przypadki: sporna interakcja, na którą nikt nie zna odpowiedzi, podejrzenie naruszenia kodeksu postępowania, kara.

Gracz, który nie zgadza się z decyzją sędziego pomocniczego, może prosić o przekazanie jej sędziemu głównemu, ale musi to zrobić przed dalszą grą. Tymczasem obowiązuje ta decyzja, a odpowiedź sędziego głównego kończy sprawę.

Co gracze muszą przynieść

Umieść tę listę w materiałach wydarzenia. Gracz, któremu czegoś zabraknie, przez cały weekend będzie pożyczal od przeciwnika, a to kosztuje wszystkich czas.

- Armia
- Kości
- Miarka
- Najbardziej aktualne karty, w tym karty draftu dla każdego zgłoszonego rosteru
- Kopia każdego rosteru do pokazania przeciwnikowi. Zalecamy wersję drukowaną

Wydrukowany roster można podać przez stół, położyć odkryty obok pola bitwy i odczytać jednym spojrzeniem. Telefon nie zrobi żadnej z tych rzeczy, gdy jednocześnie służy za zegar albo licznik punktów. Jeśli gracz polega na telefonie lub tablecie, naładowanie go jest jego sprawą, a ty z góry poinformuj graczy, czy będą dostępne gniazda.

Modele

Tylko oficjalne modele StarCraft: TMG. Figurki innych firm, rekasty i zamienniki są niedozwolone na wydarzeniach według tych zasad.

Podstawki wolno modelować i zachęcamy do tego, bo obrabianie podstawek to część hobby. Ważne, by podstawka zachowała rozmiar i kształt właściwy dla stojącego na niej modelu. Ruch, zasięgi i linię wzroku mierzy się od podstawki, więc podstawka rozrośnięta w trakcie modelowania zmienia to, jak model gra.

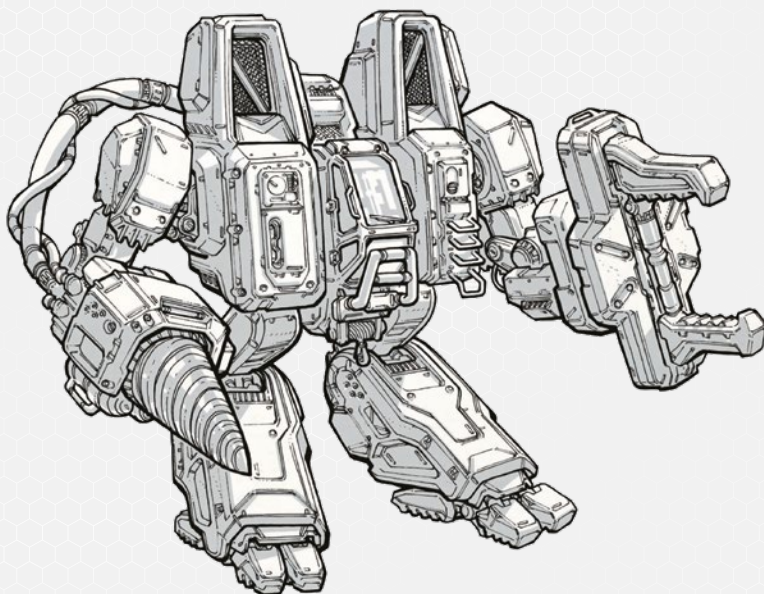
Malowanie nie jest wymagane. Do rywalizacji wystarczą złożone modele, a przyniesienie gołego plastiku nie szkodzi w klasyfikacji.

Co widzisz, to dostajesz

	Wydarzenie towarzyskie	Wydarzenie rywalizacyjne
Wymóg WYSIWYG	Decyzja organizatora	Wymagane dla modeli SPECJALISTA
Cała reszta	Decyzja organizatora	Jasno określone przez graczy przed rozpoczęciem gry

Na wydarzeniu towarzyskim ustal standard pasujący twoim graczom i podaj go w ogłoszeniu wydarzenia.

Na **wydarzeniu rywalizacyjnym** każdy model z zasadą **Specjalista** musi być zgodny z WYSIWYG. Przeciwnik powinien móc spojrzeć przez stół i zobaczyć, który model ją ma, bez pytania. W reszcie armii wyposażenie nie musi być odwzorowane, **ale gracze muszą jasno ustalić, czym jest każdy model, zanim zaczną się gra.**



WIELKOŚĆ I FORMAT WYDARZENIA

Nie każde wydarzenie ma ten sam cel. Jedne mają zintegrować lokalną scenę, inne wyłonić mistrza. Opisujemy dwa rodzaje, a różnica między nimi przesądza o skali starcia, liczbie rund i o tym, jak ściśle trzymasz się reszty tego pakietu.

	Wydarzenie towarzyskie	Wydarzenie rywalizacyjne
Cel	Integracja graczy, przyjmowanie nowicjuszy	Gra na najwyższym poziomie, z rywalami grającymi tak samo
Skala starcia	Potyczka lub Standard	Standardowa
Czas trwania	Jeden dzień	Jeden lub dwa dni
Te zasady	Dostosuj dowolnie	Stosuj jak napisano

Wydarzenia towarzyskie

Wydarzenia towarzyskie trwają jeden dzień i masz dwa sposoby ich prowadzenia. Najpierw wybierz skalę, bo reszta z niej wynika.

Potyczka daje krótsze gry. Zmieścisz w dniu więcej rund, możesz przyjąć więcej graczy, a nowi gracze rozegrają dwie lub trzy partie zamiast mozolić się nad jedną. Łatwiej ją poprowadzić i łatwiej na nią przyjść.

Standardowa to pełnowymiarowa gra, w tej samej skali, co wydarzenia rywalizacyjne. Zmieścisz w dniu mniej rund, ale to właśnie czeka graczy, jeśli kiedyś wejdą na wydarzenie rywalizacyjne, więc to dobry sposób, by posmakowali go wśród znajomych.

Gracze	Potyczka	Standardowa
4-8	2-3 rundy	2-3 rundy
9-16	3 rundy	3 rundy
17-32	4 rundy	3 rundy

Wydarzenia rywalizacyjne

To format, pod który zbudowano grę. W starciu standardowym każda frakcja ma na stole pełen arsenał, draft Misji i Rozmieszczenia naprawdę waży, a prace nad balansem gry celują właśnie w tę skalę. Jeśli gracz chce wiedzieć, ile naprawdę jest wart, to właśnie to wydarzenie odpowiada na to pytanie.

Dlatego właśnie jesteśmy tu surowi. Wydarzenie rywalizacyjne to deklaracja, że wynik coś znaczy, więc **rozegraj je w standardowej skali starcia i stosuj ten pakiet co do litery**. Dwa wydarzenia z przeciwnych krańców świata powinny dawać porównywalne wyniki.

Gracze	Dni	Rundy szwajcarskie
12-32	1	3
33-128	2	5

Format mistrzostw dla turniejów ponad 128 graczy zostanie ogłoszony.

Zmiana liczby rund

Liczbę rund możesz dostosować do swojego wydarzenia, o ile jasno ogłosisz to przed rozpoczęciem pierwszej rundy.

Jeśli frekwencja będzie niższa, niż zakładałeś, albo rezygnacje w pierwszej rundzie zepchną cię do niższego przedziału tabeli, możesz zmniejszyć liczbę rund. Niech Sędzia główny ogłosi zmianę jak najwcześniej, najpóźniej na początku drugiej rundy. Gracze planują dzień pod harmonogram, a runda, która po cichu z niego znika, jest gorsza niż dłuższe wydarzenie.

FORMAT GRY

Koszt armii:

Skala starcia	Minerały	Wespan
Standardowa	2000	200
Potyczka	1000	100

Wersja zasad: najnowsze oficjalne zasady, erraty i FAQ opublikowane na twoją **datę graniczną zasad**. Sugerujemy wyznaczyć ją na **dwa tygodnie przed wydarzeniem** i ogłosić w materiałach wydarzenia. Nic opublikowanego po niej nie obowiązuje, nawet jeśli ukaże się w trakcie weekendu.

ROSTERY ARMII

Czym jest roster

Roster armii to kompletny, pisemny zapis sił, które gracz przywozi, zbudowanych w skali starcia, w jakiej prowadzone jest wydarzenie. To dokument, który się składa, sprawdza, publikuje i podaje przez stół.

Roster musi zawierać:

- **Imię i nazwisko**
- Frakcja: Terranie, Protosi lub Zergowie
- Każdą jednostkę w armii, jej wyposażenie i ulepszenia
- **Wartość zaopatrzenia każdej jednostki i sumę**
- **Koszt w minerałach każdej jednostki i sumę**
- **Wespan wydany na karty taktyczne i sumę**
- **2 Karty misji i 2 Karty rozmieszczenia zgłoszone z tym rosterem**

Wszystko, co wpływa na grę armii, musi znaleźć się w rosterze. Jeśli przeciwnik musiałby o to zapytać, zapisz to.

Format dwóch list

To format, który zalecamy. W Formacie dwóch list:

- Każdy gracz może zgłosić do dwóch rosterów armii
- Oba rostery muszą być z tej samej frakcji
- Każdy roster ma własne karty draftu, więc gracz z dwoma rosterami zgłasza dwa komplety
- Gracz, który zgłasza jeden roster, gra nim co rundę

Możesz zamiast tego użyć Formatu jednej listy. Ogłoś to w swoim regulaminie.

Zgłaszanie i publikacja

Gracze składają rostery tydzień przed wydarzeniem, żeby był czas je sprawdzić. To tydzień po dacie granicznej zasad, co daje graczom siedem dni na reakcję na to, co ta data objęła, zanim zwiążą się z listą.

To, z jakim wyprzedzeniem rostery trafiają potem do reszty stawki, zależy od ciebie. Zdecyduj, zanim ogłosisz wydarzenie, i napisz to jasno w materiałach wydarzenia, żeby gracze wiedzieli, czy przygotowują się w ciemno, czy przeciw znanej stawce.

Możesz też ustalić karę za spóźnione zgłoszenie, ogłoszoną z góry.

Otwarte listy

Każdy zgłoszony roster pokazuje się przeciwnikowi przed rozpoczęciem gry.

Sprawdzanie rosterów należy do ciebie i twojego sędziego głównego, ale każdy uczestnik powinien zgłaszać zauważone rozbieżności. Skoro listy są jawne dla wszystkich, gracze będą coś wychwytywać. Jeśli ktoś uzna roster za nielegalny, zgłasza go tobie, a ty wyjaśniasz to z jego właścicielem.

Nielegalne rostery

Jeśli roster okaże się nielegalny po rozpoczęciu gry:

- Jeśli błąd jest drobny lub obaj gracze zgodzą się grać dalej, ukończone gry pozostają ważne
- Sędzia główny może skorygować stan gry przed wznowieniem rozgrywki
- Gracz poprawia roster pod nadzorem sędziego, robiąc najmniejszą zmianę, która go naprawia
- Sędzia główny, w porozumieniu z organizatorem, może nałożyć karę proporcjonalną do uzyskanej przewagi

STOŁY I TEREN

Rozmiar stołu

Pole gry: 36" × 54" (około 91 × 137 cm).

Poza tym każdy gracz powinien dostać co najmniej 30 cm (12") wolnej powierzchni na karty, kości, żetony i zegary, czy to na stole poza polem gry, czy na stoliku obok.

W praktyce oznacza to stół około 60" × 54" albo stół 36" × 54" i stolik boczny dla każdego gracza.

Układy

Stoły muszą być gotowe przed startem wydarzenia, stawiasz je ty lub sędziowie. Gracze nie robią tego sami.

Możesz korzystać z oficjalnych Układów map lub układów społeczności.

Jeśli korzystasz z układów społecznościowych, wybierz je z wyprzedzeniem i podaj w ogłoszeniu wydarzenia, których układów użyjesz i ile ich będzie. Gracze powinni wiedzieć, na czym grają, zanim się zapiszą.

Każdy stół musi wyraźnie wskazywać, do którego układu jest ustawiony. Wydruk układu przy krawędzi stołu albo sama jego nazwa czy numer na karteczce — cokolwiek pozwoli graczowi szybko to sprawdzić. Gracze powinni porównać z nim teren przed rozpoczęciem gry, a po skończeniu odłożyć każdy element na miejsce.

Zalecamy ustawić układ każdego stołu raz i nie ruszać go przez całe wydarzenie. Nie przedstawiaj, nie obracaj ani nie przetasowuj terenu między rundami. Trzymaj to ukrytą zmienną poza klasyfikacją i oszczędza ci mnóstwo pracy między rundami. Jeśli program do parowania na to pozwala, staraj się w każdej rundzie szwajcarskiej dawać graczom inne stoły.

Gracze muszą zobaczyć teren, zanim zaczną się draft. Zadbaj, by stoły były w pełni przygotowane, zanim wywieszisz parowania, i doprowadź graczy do stołu, zanim ruszy zegar rundy. Draft to decyzja o kształcie pola bitwy, a trudno ją podjąć, patrząc na teren, którego nikt nie obejrzał. Gracze powinni też ustalić między sobą, przed rozpoczęciem draftu, Rozmiar każdego elementu terenu i zasady, które zapewnią.



Znaczniki misji i teren nieprzebyty

Znaczników misji nie stawia się na terenie nieprzebytym. Gdy współrzędne znacznika padną na nieprzebyty element:

- Przesuń teren, nie znacznik, na najbliższą dozwoloną pozycję przy pierwotnych współrzędnych
- **O tym, jak zostanie przesunięty, decyduje gracz, którego kolor nie jest powiązany z tym znacznikiem. Gdy kilka pozycji jest równie blisko, wybiera też kierunek**
- Zwyczajna rzutu rozstrzygającego przesuwu Neutralny Znacznik misji 5

Znacznika nigdy nie dopasowuje się do terenu.

Jeśli gracze się nie dogadają, ustawia go sędzia i koniec.

Własny teren i układy

Zachęcamy do korzystania z naszych oficjalnych układów map i terenu. Wiemy jednak, że społeczności prowadzą turnieje na własnym terenie z różnych powodów: dostępności, kosztów albo po prostu kolekcji, którą zebrały i z której są dumne.

Jeśli idziesz tą drogą, daj graczom szansę zapoznać się z twoim terenem i układami, zanim przyjadą. W miarę możliwości umieść wszystko o nich na stronie wydarzenia: których układów używasz, ile ich jest i jak naprawdę wygląda ten teren. Nikt nie powinien widzieć twojego stołu pierwszy raz rano w dniu wydarzenia.

Budując własny układ, warto pamiętać o tych wskazówkach. Przypisz każdy element terenu do kategorii Rozmiaru przed wydarzeniem i celuj mniej więcej w taki skład:

PAROWANIE

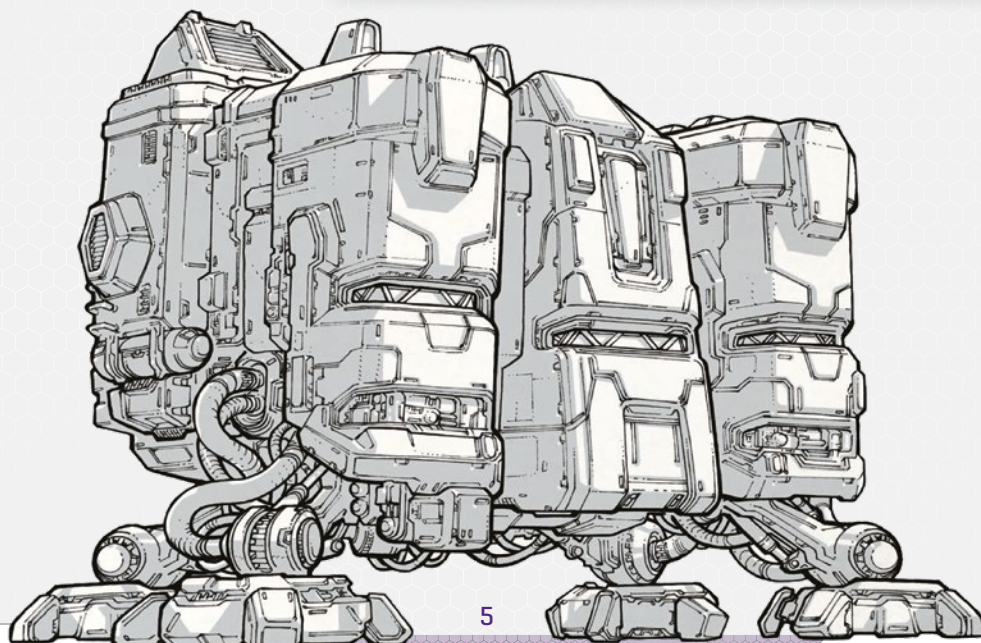
Paruj rundy systemem szwajcarskim.

- Pary w rundzie 1 dobiera się losowo lub wcześniej ogłoszoną metodą rozstawienia
- Dalej paruj graczy o równym lub bliskim bilansie
- Unikaj powtórnych par, jeśli pozwala na to grupa

Rozmiar	Elementy na stół	Przykłady	Efekt
0	0-2	Teren rozproszony	Marginalny
1	2-4	Barykady, murki, skrzynie	Ośłona terenu dla piechoty. Nie blokuje linii wzroku modelom powyżej Rozmiaru 1
2	6-8	Ruiny, bunkry, wraki pojazdów	Blokuje linię wzroku większości jednostek. Tworzy linie ognia i wąskie gardła
3+	1-2	Duże budowle, podwyższone platformy	Tworzy Wysoki teren. Blokuje linię wzroku niemal wszystkiemu
Trawa (spec. Rozmiar 2)	4-6	Lasy, wysoka trawa	Nie blokuje ruchu. Daje osłonę terenu na otwartej przestrzeni

Elementy o Rozmiarze 2 to szkielet stołu. Kolekcja pełna skrzyń i niskich murków wygląda bogato, a gra płasko.

Staraj się zachować obrys oficjalnych elementów, które zastępujesz. Element Rozmiaru 2 o dwa razy większym obrysie zmienia stół, nawet gdy jego kategoria się zgadza.



Wolne losy

Przy nieparzystej liczbie graczy jeden gracz co rundę ma wolny los.

- Przyznaj go komuś, kto jeszcze go nie miał, z niższej grupy punktowej
- Wolny los to 3 MP i 4 TP (patrz Gry kończące się nietypowo)
- Nikt nie ma drugiego wolnego losu, póki ktoś nie miał żadnego
- Wolne losy przydzielaj w pierwszych rundach, jeśli można

Na wydarzeniu towarzyskim wejście Sędziego głównego do pary jest lepsze niż wolny los.

Rezygnacje

- Gracz wycofujący się musi cię uprzedzić, zanim wygenerujesz pary na kolejną rundę
- Ukończone wyniki zostają (patrz Które gry się liczą)
- Gracz, który się wycofa, nie wraca
- Gracz nieobecny bez uprzedzenia zostaje wycofany, a jego przeciwnik punktuje jak za wolny los

Poddanie gry

Gracz może poddać grę w dowolnym momencie. Zapisuje się ją jako Zagładę dla przeciwnika (zob. Gry kończące się nietypowo) i liczy się do obu wskaźników przeciwników jak każda rozegrana gra.

Gdy gracz się poddaje, do stołu powinien podejść sędzia. Nie po to, by kogoś przesłuchiwać: poddanie to uprawniony wybór i zwykle jest dokładnie tym, na co wygląda. Ale może też oznaczać problem z zasadami, którego nikt nie rozstrzygnął, albo gracza, który ma dość przebiegu gry, a jedno i drugie wymaga reakcji, a nie samego wpisania wyniku.

Powtarzane poddawanie, by zmienić cudzą klasyfikację, nie jest uczciwym wyborem, lecz sprawą dyscyplinarną.

DŁUGOŚĆ RUNDY

Runda trwa 2 godziny 30 minut, wliczając w to draft.

Zegar rusza, gdy ogłosisz rundę, i kończy się 2 godziny 30 minut później, na jakimkolwiek etapie jest gra.

Przeznacz na draft około 15 minut. Czas, który stół zaoszczędzi na draftcie, staje się czasem gry i tak ma być.

Jeśli grają u ciebie głównie nowi gracze, rozważ dodanie 15 minut tylko do pierwszej rundy i zapowiedz to z góry. Partie wlokące się w pierwszej rundzie zwykle do trzeciej kończą się spokojnie.

Ostatnie piętnaście minut

Nie zaczynaj nowej rundy bitewnej w ostatnich 15 minutach rundy. Dokończ trwającą rundę i policz punkty za to, co jest na stole.

Koniec czasu rundy

Kości odłożone. Nie ma ostatniego rzutu, ostatniej aktywacji ani dokończania rozpoczętej sekwencji. Stan gry jest taki, jaki jest w chwili ogłoszenia końca czasu, i to on się punktuje.

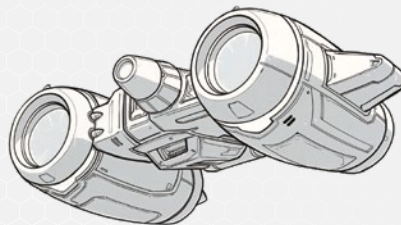
Trzy rzeczy trzeba powiedzieć dokładnie, bo rozstrzygają gry:

- Przerwanej aktywacji nie rozpatruje się. Przywróć stan sprzed jej rozpoczęcia
- Atak z wykonanymi rzutami na trafienie zostaje dokończony. Obróńca wykonuje rzuty na pancerz lub rzuty na unik, zadaje się obrażenia i koniec

- **Punktacja na koniec rundy bitewnej liczy się tylko za rundy bitewne, które ukończono. Runda bitewna przerwana przez koniec czasu nie daje punktów żadnemu z graczy**

Gry, które nie zaszły dość daleko

Jeśli w chwili ogłoszenia końca czasu stół nie ukończył dwóch pełnych rund bitwy, sędzia powinien obejrzeć grę przed zapisaniem wyniku. Wynik z jednej rundy bitwy mówi zwykle więcej o tym, jak obaj gracze gospodarowali czasem, niż o przebiegu gry. Sędzia decyduje, czy wynik zostaje w mocy, i może uznać niedograńe rundy za przewlekane gry.



KOMUNIKATY CZASOWE

Ogłaszaj punkty kontrolne na głos. Nic cię to nie kosztuje, a najskuteczniej ze wszystkiego pomaga kończyć partie na czas. Czas mierzy się zegarem rundy, od twojego ogłoszenia.

Minęło	Pozostało	Komunikat
0:00	2:30	„Runda startuje, draftujcie”
0:15	2:15	„Drafty powinny być gotowe”
0:45	1:45	„Minęło 45 minut”
1:15	1:15	„Półmetek”
2:00	0:30	„30 minut do końca”
2:15	0:15	„15 minut, nie zaczynajcie nowej rundy bitwy”
2:25	0:05	„5 minut”

KONIEC RUNDY

Na 5 minut przed końcem niech sędziowie krążą po sali i pomagają graczom kończyć gry.

Gdy partia nie może zakończyć się naturalnie przed upływem czasu, gracze zgłaszają wyniki w stanie, w jakim są. Zalecamy nieprzyznawanie przedłużeń, bo czas dany jednemu stołowi jest odebrany wszystkim innym.

PUNKTACJA I KLASYFIKACJA

Z każdej partii wychodzą dwie liczby. Punkty meczowe mówią, kto wygrał. Punkty turniejowe – jak przekonująco. Reszta tego rozdziału służy rozdzielaniu graczy, którzy kończą równo w obu.

Ten rozdział dotyczy obu skal starcia. Między skalą Standardową a Potyczką zmienia się tylko to, gdzie leżą progi Punktów zwycięstwa, bo mniejsze gry dają mniejsze różnice. Cała reszta działa identycznie.

Ileokroć gracz się poddaje, sędzia powinien podejść do stołu (zob. Poddanie gry).

Zapisuj wynik z każdego stołu i każdej rundy. Partia bez wyniku lub wpisana jako 0–0 dotyka nie tylko tych dwóch graczy. Zniekształca klasyfikację wszystkich, którzy z nimi grali.



Punktacja gry

Wynik	Różnica PZ, Standardowa	Różnica PZ, Potyczka	Zwycięzca	Przeegrany
Zagłada	10+	8+	3 MP · 5 TP	0 MP · 0 TP
Zdecydowane zwycięstwo	7-9	6-7	3 MP · 4 TP	0 MP · 1 TP
Przełamanie	3-6	3-5	3 MP · 3 TP	0 MP · 2 TP
Pat	0-2	0-2	1 MP · 2 TP	1 MP · 2 TP

Wynik ustala się na podstawie różnicy Punktów zwycięstwa na koniec gry

Gry kończące się nietypowo

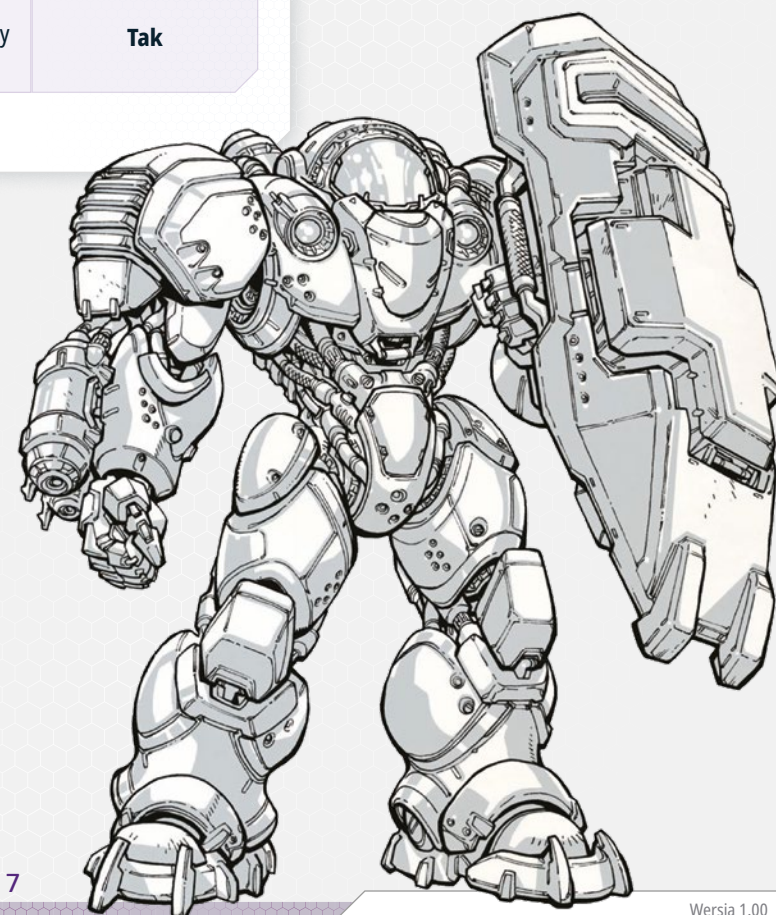
Sytuacja	Gracz	Przeciwnik	Liczy się do SoS / oTP?
Poddaje grę	0 MP · 0 TP	3 MP · 5 TP	Tak
Otrzymuje wolny los	3 MP · 4 TP	—	Nie
Nie stawia się (nieobecność, walkower)	0 MP · 0 TP	3 MP · 4 TP	Nie
Kończy mu się czas	Punktowana normalnie z różnicy PZ na stole	Punktowana normalnie z różnicy PZ na stole	Tak

Kolejność klasyfikacji

Miejsce ustala się w tej kolejności:

	Wskaźnik	Co mierzy
1	Punkty meczowe	Ile gracz wygrał
2	Punkty turniejowe	Jak przekonująco wygrał
3	Siła przeciwników	Jak silni byli przeciwnicy, według wyniku
4	Punkty turniejowe przeciwników	Jak silni byli przeciwnicy, według przewagi

Gdy wszystkie cztery są identyczne, miejsce jest dzielone. Jeśli dzieje się to na szczycie tabeli, zalecamy podział pierwszego miejsca między remisujących. To twoje wydarzenie, więc decyzja jest twoja.



Dwa wskaźniki przeciwników

Obie to średnie z przeciwników, z którymi gracz faktycznie zagrał, i obie biorą końcowy dorobek przeciwnika po ostatniej rundzie, a nie jego stan z chwili rozegrania partii.

Siła przeciwników (SoS): suma końcowych Punktów meczowych przeciwników gracza podzielona przez ich liczbę.

Punkty turniejowe przeciwników (oTP): suma końcowych Punktów turniejowych przeciwników gracza podzielona przez ich liczbę.

SoS mówi, czy przeciwnicy gracza wygrywali. oTP mówi, jak przekonująco. Dwaj gracze mogą trafić na przeciwników z identycznymi Punktami meczowymi, którzy jednak zdobyli je bardzo różnie, i to oTP ich rozróżnia.

Które gry się liczą

Do puli obu wskaźników wchodzi każda gra, którą gracz faktycznie rozegrał, z dwoma wyjątkami:

- Wolne losy . Runda nie wchodzi do puli
- Walkowery i nieobecności . Liczone jak wolny los

Poddana gra jest grą rozegraną. Liczy się do obu wskaźników jak każdy inny wynik, w pełnej wartości Zagłady. Poddanie, które znikałoby z puli, byłoby sposobem na zmienianie cudzej klasyfikacji po fakcie.

Nie wpisuj zera za wolny los ani walkower. Rundy po prostu się nie liczy, ani w liczniku, ani w mianowniku. Wpisanie zera po cichu karze każdego gracza, który go otrzymał.

Jeśli po tych wyłączeniach pula gracza zostaje zupełnie pusta, wpisz mu SoS i oTP równe 0 .

Gracz wycofany w trakcie wydarzenia nadal liczy się do SoS i oTP swoich przeciwników, z końcowym wynikiem.

Kiedy je obliczać

Oblicz oba raz, po ostatniej rundzie, z końcowych wyników wszystkich graczy. Wszystko pokazywane w trakcie wydarzenia jest tylko orientacyjne, bo SoS gracza zmienia się aż do końca ostatnich gier jego wcześniejszych przeciwników.

Podawaj oba do czterech miejsc po przecinku i porównuj wartości niezaokrąglone. Na dużym wydarzeniu remisy na dwóch miejscach są częstsze, niż myślisz.

SEKWENCJA PRZED GRĄ

Przed każdą grą gracze wybierają roster, ustalają strony i przeprowadzają draft Misji i Rozmieszczenia. Wykonuj kroki po kolei.

Draft można rozstrzygnąć fizycznymi kartami albo w aplikacji Tabletop Battles. Sugerujemy, by obaj gracze ustalili sposób, zanim zaczną.

Krok 1 — Wybór rosteru

W Formacie dwóch list obaj gracze ujawniają wybrany roster jednocześnie. Sposób mogą ustalić między sobą; jeśli się nie dogadają, każdy mówi sędziemu na osobności, a ten ogłasza oba naraz.

Następnie każdy gracz przynosi na stół karty draftu należące do wybranego rosteru.

W Formacie jednej listy pomiń ten krok.

Krok 2 — Przygotowanie

Wszystkie karty leżą odkryte w dwóch rzędach:

- Rząd 1: Karty misji (4 karty)
- Rząd 2: Karty rozmieszczenia (4 karty)

Krok 3 — Ustalenie priorytetu

Pierwszeństwa nie losuje się. Decyduje mniejszy wydatek:

1. **Pierwszeństwo ma gracz, który wydał mniej wspanu**
2. **Jeśli Wespan jest równy, pierwszeństwo ma gracz, który wydał mniej Mineralów**
3. **Przy remisie gracze wykonują rzut rozstrzygający**

Gracz, który nie przejmuje priorytetu, wybiera perspektywę, czyli stronę stołu, od której zorientowane jest Rozmieszczenie.

Gracz z pierwszeństwem dokonuje dwóch wyborów, w tej kolejności:

1. Kolor. Ogłoś się Czerwonym graczem albo Niebieskim graczem. To ustala twoją krawędź wejścia, strefę wpływu i powiązanie ze znacznikami misji na całą grę.
2. Kontrola draftu. Przejmij kontrolę nad Draftem misji albo Draftem rozmieszczenia. Przeciwnik dostaje drugi.

Krok 4 — Draft misji

1. Gracz bez kontroli nad Draftem misji usuwa ze stołu dowolne 2 Karty misji
2. Gracz z kontrolą nad Draftem misji wybiera 1 z 2 pozostałych. Staje się ona Misją
3. Odrzuć ostatnią kartę

Krok 5 — Draft rozmieszczenia

1. Gracz bez kontroli nad Draftem rozmieszczenia usuwa dowolne 2 Karty rozmieszczenia
2. Gracz z kontrolą draftu Rozmieszczenia wybiera 1 z 2 pozostałych . To jest Rozmieszczenie
3. Odrzuć ostatnią kartę

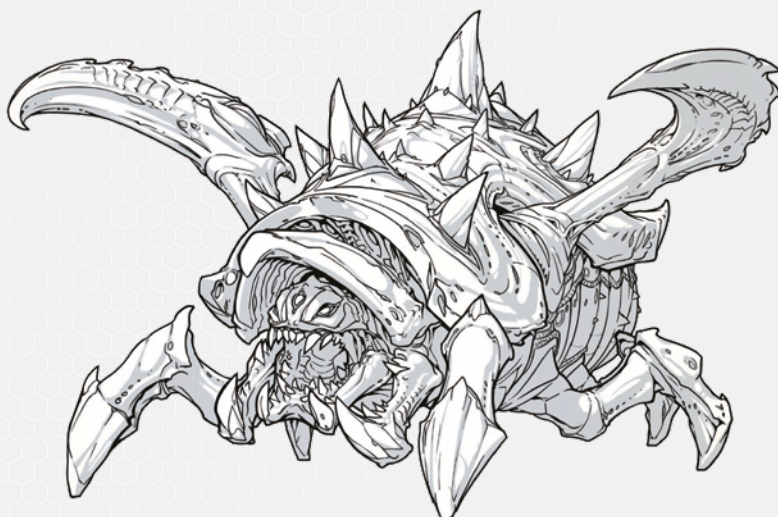
Jeśli sekwencja się przeciąga. Gdy sekwencja przed grą nie zakończy się w ciągu pierwszych 15 minut rundy, sędzia wykonuje pozostałe kroki losowo, zgodnie z powyższą procedurą. Czasu gry się nie przedłuża.

SĘDZIOWANIE I ZACHOWANIE

Spory o zasady

Od graczy oczekuje się, że proste spory rozstrzygną sami. Zegar rundy nie zatrzymuje się na dyskusje o zasadach, co samo w sobie zachęca do zwięzłości.

Gdy naprawdę nie mogą dojść do zgody, należy od razu wezwać sędziego, a nie grać dalej mimo sporu.



Kary

Sędziowie potrzebują skali, a skala musi znaczyć to samo przy każdym stole. Te cztery poziomy obejmują wszystko, co ten pakiet nazywa „karą”.

Kara	Kto ją nakłada	Kiedy
Upomnienie	Sędzia pomocniczy	Pierwsze drobne potknięcie bez realnego wpływu na grę, jak błąd w pomiarze wyłapany od razu lub pominięty krok
Ostrzeżenie	Sędzia pomocniczy	Powtórka czegoś, za co padło już Upomnienie, lub błąd, który wpłynął na grę. Zapisywane i kumulowane
Przegrana gra	Sędzia główny	Trzecie Ostrzeżenie w wydarzeniu, nielegalny roster, który dał przewagę, lub przewlekanie gry po dwóch Ostrzeżeniach
Dyskwalifikacja	Sędzia główny, z Organizatorem turnieju	Oszustwo lub poważne naruszenie Kodeksu postępowania, kończące czyjs udział

Kary kumulują się przez całe wydarzenie. Nie zerują się między rundami, a Ostrzeżenie z pierwszej rundy wciąż liczy się w piątej.

Prowadź pisemny rejestr. Wystarczy kartka na stole sędziowskim albo notatka w programie do parowania. Bez niego „trzecie Ostrzeżenie” jest nieegzekwowalne, a drugi sędzia rozmawiający z graczem nie wie, że to już drugi raz.

Przegraną grę punktuje się jako **Zagładę** przeciw ukaranemu graczowi. Dyskwalifikacja kończy wydarzenie tego gracza: jego rozegrane gry pozostają w mocy i nadal liczą się do klasyfikacji przeciwników, ale sam nie bierze już udziału i nie przysługują mu miejsca ani nagrody.

Tempo gry

Przy każdym stole gra ma się toczyć, z zegarem czy bez. Większość gier, które się nie kończą, była po prostu wolna, a nie przewlekana. Ale świadome przepalanie rundy przy prowadzeniu to niesportowe zachowanie i najprostszy sposób, by ukraść grę w systemie punktującym to, co stoi na stole w chwili końca czasu.

Sędziowie nie muszą być wezwani, żeby zareagować. Jeśli stół wyraźnie odstaje od ogłoszeń czasowych, sędzia może wkroczyć sam.

Gdy sędzia uzna, że gracz poświęca zbyt dużo czasu:

- Najpierw: Upomnienie, zapisane
- Następnie: sędzia może narzucić limit czasu na aktywację do końca gry
- Jeśli to trwa: Ostrzeżenie, a sędzia może dać przeciwnikowi stosowną rekompensatę, aż po Przegraną grę

Dotyczy to gier z zegarem szachowym i bez niego. Zegar sam pilnuje tempa (patrz Zegary szachowe); bez zegara rolę tę przejmuje sędzia.

Kodeks postępowania

Każdy na twoim wydarzeniu, tak gracze, sędziowie, widzowie, jak i obsługa, ma traktować pozostałych z szacunkiem.

Poniższe zachowania są zabronione i grożą karami aż do natychmiastowej dyskwalifikacji i usunięcia z lokalu:

- Wszelkie nękanie, w tym molestowanie seksualne
- Mowa nienawiści lub obelgi
- Zastraszanie, groźby lub agresja fizyczna
- Oszustwo, w tym przeinaczanie zasad, wyników rzutów, pomiarów lub zawartości rosteru
- Zatajanie informacji o własnej armii. Daj przeciwnikowi możliwie najjaśniejszy obraz tego, co potrafią twoje modele, czym są wyposażone i czym możesz odpowiedzieć. Jeśli musiałby o to pytać, powiedz mu wcześniej
- Kradzież lub niszczenie mienia
- Uporczywe niesportowe zachowanie mimo prośby o zaprzestanie

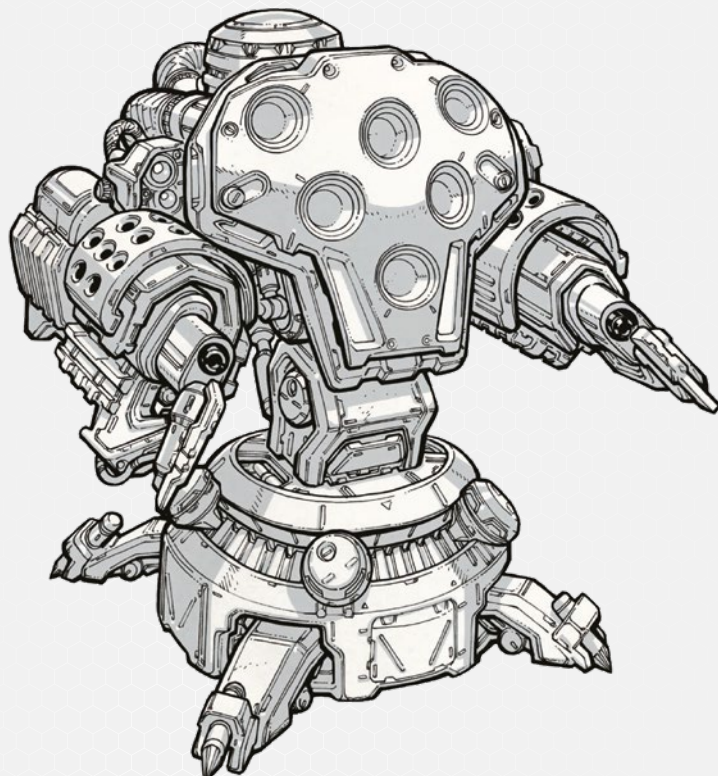
W materiałach wydarzenia wskaż konkretny kontakt do zgłoszeń dotyczących zachowania i zadбай o dyskrecję zgłaszania.

Dyskwalifikacje za zachowanie są odnotowywane i zgłaszane wydawcy.

Dostępność

Podaj graczom w materiałach wydarzenia:

- Czy jest wejście bez schodów i dostępna toaleta
- Czy przy stołach się siedzi, czy stoi, i czy na prośbę są miejsca siedzące
- Kontakt w sprawie udogodnień i do kiedy zgłaszać. Tydzień przed turniejem to rozsądny termin



WYDARZENIA TOWARZYSZĄCE

W StarCraft: TMG nie ma fazy pucharowej. Każdy gracz gra w każdej rundzie i to celowo. Gracz, który po trzeciej rundzie stracił szansę, wciąż jest czymś przeciwnikiem w czwartej rundzie, a jego wynik zasila klasyfikację czterech innych osób.

Ryzykiem na twoim wydarzeniu nie jest nuda na czele tabeli. To gracz z jej końca, który po cichu postanawia iść do domu.

Po co wydarzenia towarzyszące

Gracz z bilansem 0–3 ma przed sobą jeszcze dwie gry bez stawki. Część takich graczy wyjdzie, a rezygnacja kosztuje więcej niż popołudnie jednego gracza. Jego pozostali przeciwnicy dostają walkower zamiast gry, a każdemu, kto już z nim grał, Siłę przeciwników i oTP zaburza bilans, który przestał się zmieniać.

Wydarzenia towarzyszące sprawiają, że warto zostać. Nie zastępują rund, które gracz ma jeszcze do rozegrania — dają mu inny powód, by być na miejscu.

Gdzie je zmieścić

- Wieczór między pierwszym a drugim dniem. Twoja dwudniowa stawka już tu jest, już po posiłku i nie ma nic w planie. Miniturniej w skali Potyczki wypełnia go idealnie
- Przerwy obiadowe i długie luki, jeśli są w planie
- Po ostatniej rundzie, gdy liczysz klasyfikację i przygotowujesz nagrody. To najpewniejsza pusta godzina każdego turnieju
- Dla graczy, którzy już się wycofali. Ktoś, kto naprawdę skończył z głównym wydarzeniem, powinien mieć dokąd pójść

Co organizować

- Mini-turniej w skali Potyczki. Krótkie gry, dwie lub trzy rundy, zamknięta całość
- Stoły do swobodnej gry dla chętnych na spokojną partię
- Stół do nauki gry dla widzów, osób towarzyszących i każdego, kto zajrzał z ulicy
- Konkurs malarski lub wystawa, które toczą się same przez weekend i kosztują cię stół

Jedna zasada

Wydarzenie towarzyszące nigdy nie może być powodem, by wcześniej opuścić główny turniej. Nie planuj niczego, co nachodzi na rundę, i nie pozwól zamienić gry z piątej rundy na takie wydarzenie. Chodzi o to, by ludzie zostali w budynku i w turnieju.

Jeśli dla większych wydarzeń ogłosimy format z top cutem, wydarzenia towarzyszące zachowają tę samą zasadę.

Nagrody hobbystyczne

Kosztują niemal nic, a to właśnie je gracze zapamiętują. Dają też graczowi bez szans na czołowe miejsca coś, o co wciąż warto grać.

Najlepiej pomalowana armia. Wystaw stół ekspozycyjny, daj każdemu uczestnikowi żeton i pozwól głosować. Nagrody z głosowania graczy oszczędzają ci uzasadniania ocen i zachęcają do oglądania cudzych armii.

Najlepszy we frakcji. Jeden dla Terran, jeden dla Protosów, jeden dla Zergów. Rozkłada wyróżnienia po sali i daje graczom bez szans na czołówkę cel do osiągnięcia.

Najlepszy duch sportowy. Jedna nominacja na gracza, wraz z ostatnim wynikiem.

Jak je dobrze prowadzić

- Ogłoś je razem z wydarzeniem, nie w jego dniu. Ludzie planują pod nie
- Przydziel to komuś. Wydarzenie bez opiekuna się nie odbędzie
- Utrzymaj zerowy próg wejścia. Bez dodatkowej opłaty i osobnej rejestracji, jeśli się da
- Niech będą krótkie. Co nie zmieści się w swoim oknie czasowym, zje czas głównego turnieju

ZEGARY SZACHOWE

Ogólna etykieta

Gra z zegarem nie jest domyślna przy każdym stole. Jeśli jednak choć jeden gracz chce grać z zegarem, obaj mają taki obowiązek. Nie ma tu nic do negocjacji.

Kto chce grać z zegarem, przynosi własny: zegar fizyczny albo aplikację zegara szachowego, zainstalowaną i sprawdzoną w telefonie przed przyjazdem.

Sensem zegara jest równy czas. Obaj gracze dostają tę samą pulę minut i żaden nie przegrywa gry przez tempo przeciwnika.

Celowo wolna gra albo przeciąganie decyzji, żeby przepalić czas rundy, to niesportowe zachowanie i może skutkować karą. Każdy spór zgłaszaj sędziemu od razu.

Podział czasu i ustawienia

Runda trwa 2 godziny 30 minut (150 minut) i obejmuje wszystko: parowanie, czytanie rosterów, draft Misji i Rozmieszczenia, rozmieszczanie jednostek oraz samą grę.

Każdy gracz zarządza własną pulą czasu. Nikt inny nie pilnuje twojego zegara.

Uruchamiając zegar po raz pierwszy: sprawdź, ile realnie zostało z rundy, odejmij 5 minut zapasu na wezwania sędziego i podziel resztę równo między obu graczy.

Jeśli przeciwnika nie ma przy stole albo przeciąga przygotowania, możesz uruchomić zegar na jego czasie. Zanim zaczniesz liczyć, powiedz o tym sędziemu.

Zatrzymanie zegara

Jedyny powód, by zatrzymać zegar w trakcie gry, to poważny spór o zasady wymagający sędziego. Czas stoi od chwili wezwania sędziego do wydania przez niego decyzji.

Zwykle pytania o interakcje zasad i drobne wątpliwości rozstrzyga się na czasie gracza, który je zadaje.

Ekonomia akcji i przełączanie

Każda decyzja taktyczna i deklaracja gracza musi nastąpić w jego własnym czasie.

Przełączaj zegar płynnie i często, żeby pokazywał, kto naprawdę podejmuje teraz decyzję.

Domyślnie czas biegnie graczowi, który przeprowadza swoją aktywację. **Jeśli w trakcie tej aktywacji decyzję musi podjąć przeciwnik — deklaruje reakcję, rozpatruje własny efekt albo rozważa użycie zdolności — zegar należy natychmiast przełączyć na niego.**

Krótkie, rutynowe czynności w rozsądnym tempie, jak rzuty na pancerz gracza pasywnego, nie wymagają przełączania zegara za każdym razem, o ile nie powodują przestojów.

Wyczerpanie czasu

Gracz, którego zegar dojdzie do zera, traci możliwość podejmowania aktywnych decyzji. Nie może zagrywać kart ani używać zdolności unikatowych, a do końca gry obowiązują go ograniczenia:

Fazy ruchu i szturm (fazy 1 i 2). W swojej aktywacji gracz musi wskazać jedną ze swoich nieaktywowanych jednostek, jeśli taką ma, i automatycznie wykonać nią akcję **Wstrzymania**. To pas, nawet jeśli jednostka jest związana walką. Nie wolno użyć efektów ani zdolności powiązanych z aktywacją.

Wyjątek, Rozmieszczenie z rezerw. Zamiast Wstrzymania gracz bez czasu może wykonać akcję Rozmieszczenia jednostką z rezerw. Ta jednostka musi zakończyć ruch we własnej strefie wpływu.

Faza walki (Faza 3). Gracz aktywuje jednostki i wykonuje rzuty na atak w ramach Ataku w walce wręcz w normalny sposób.

Wciąż dozwolone w każdej chwili. Gracz bez czasu zachowuje prawo do rzutów na pancerz i rzutów na unik, do walki w fazie walki i do zdobywania punktów zwycięstwa.

Wszystko to trzeba robić sprawnie. Przeciwnik może udostępnić graczowi bez czasu swoje pozostałe minuty, ale to przysługa udzielana na własne ryzyko, którą można cofnąć w każdej chwili.

Te procedury mają powstrzymać skrajne przypadki. W zwyczajnej, sprawnie prowadzonej grze nie trzeba ich egzekwować.

Więcej o skutecznym korzystaniu z zegara szachowego znajdziesz w artykule na Tabletop Battles: <https://www.tabletopbattles.com/that-time-again-how-to-use-a-clock>

OPCJONALNIE: OPROGRAMOWANIE

Parowanie i klasyfikacja

Zalecamy prowadzenie wydarzeń w Best Coast Pairings. Większość turniejowych graczy w bitewniaki ma już konto, więc nie musisz w sobotni poranek tłumaczyć sali nowego narzędzia.

Przy rejestracji powiedz graczom, jakiej platformy używasz, a potem opublikuj pełne pary i klasyfikację końcową.

Jakąkolwiek platformę wybierzesz, sprawdź, czy liczy SoS i oTP zgodnie z tymi zasadami:

- **Obie to średnie, nie sumy**
- Oba biorą końcowy wynik każdego przeciwnika
- Wolne losy, walkowery i nieobecności pomija się w puli, a nie wpisuje jako zera. Poddane gry zostają

To ostatnie najłatwiej niepostrzeżenie pomylić i po cichu krzywdzi każdego gracza, który dostał wolny los.

Draft i śledzenie wyniku

Do sekwencji przed grą i do śledzenia wyników w trakcie gry polecamy aplikację Tabletop Battles.

Jest zalecana, ale nie wymagana. Gdy używa się jej do draftu, obaj gracze muszą widzieć pulę kart i każdy wybór; gdy używa się jej do punktowania, obaj muszą w każdej chwili widzieć bieżący wynik.

UWAGI

Jeśli coś nie przetrwało zderzenia z prawdziwym wydarzeniem – czy to czasy rund, protokół zegara, czy rozstrzygnięcie remisów – daj nam znać.

