

# Регламент турніру з гри «Гвинт»

**Дата:** 18 липня (субота).

**Вартість участі — 400 грн.** У вартість входить відвідування клубу, тож після відбіркового етапу ви вільно можете залишитися й пограти в настільні ігри.

*Початок реєстрації о 10:00.*

*Старт ігор о 10:30.*

**Тривалість турніру залежить від кількості гравців: до 16 гравців тривалість до 3 годин, від 17 гравців тривалість до 3 годин на відбірковий етап і до 2 годин на фінальний етап.**

**До турніру допускаються тільки гравці зі знанням правил і досвідом гри.**

Призові місця турніру — з 1-го по 4-те.

Призи будуть оголошені в день турніру.

**Максимальна кількість учасників — 20.**

**Мінімальна кількість учасників — 12.**

Турнір проходитиме в Центрі настільних ігор Geekach: вул. Січових Стрільців, 77, Київ (ст. метро Лук'янівська).

## Формат турніру

Турнір проходитиме у 2 етапи — **відбірковий етап і фінальний етап.**

### Особливості відбіркового етапу:

- система: швейцарська (на здобування очок);
- кількість партій: 4–5 (**4 раунди в разі кількості учасників 16 і менше**);
- обмеження в часі: 20 хв на партію + 5 хв перерва між партіями;
- за підсумками ігор сформується рейтингова таблиця гравців;
- **8 гравців** із найкращим рейтингом перейдуть у фінальний етап (**у разі кількості учасників 17 і більше**);
- у разі тайбрейку між гравцями (однакової кількості очок у рейтинговій таблиці) буде використано 2 додаткові показники в такій послідовності: коефіцієнт Бухгольца, далі — результат гри в очній зустрічі.

*Коефіцієнт Бухгольца дорівнює сумі очок суперників, з якими грав учасник, для якого розраховують Бухгольц. Логіка алгоритму побудована на такому принципі: що сильніші суперники, то більше очок вони здобувають. Отже, якщо суперники, з якими грав учасник, посіли вище місце в турнірній сітці, він має право на вище місце, ніж той, у якого суперники були слабші.*

### Особливості фінального етапу:

- система: олімпійська (на виліт);
- кількість партій: 3;

- на початку першого раунду формується турнірна сітка згідно з результатами відбіркового етапу;
- у фінальному 3-му раунді гравці будуть змагатися за перше та друге місце, і за третє та четверте місце.

*Між відбірковим і фінальним етапом буде обідня перерва на 30 хв.*

### **Гра з таймером:**

1. Для того, щоб забезпечити обох гравців однаковим часом на гру, вводимо систему таймерів.
2. У цій системі кожен гравець буде мати по 10 хв часу на власні ходи протягом однієї партії.
3. Для розрахунку часу можна скористатися будь-яким застосунком шахового таймера (наприклад, [Chess Clock](#)).
4. Таймер вмикають на початку ходу 1-го гравця після того, як опоненти виставили лідерів, набрали стартову руку та зробили муліґан.
5. Після закінчення кожного ходу активний гравець «передає» таймер своєму опоненту.
6. Коли активний гравець зіграв карту, таймер «передають» опоненту.
7. Якщо в одного з гравців повністю вичерпується час, він автоматично програє поточну партію.
8. Гравці повинні **обов'язково** грати з таймером усі свої матчі — як у відбіркового, так і у фінальному етапі.

### **Шахрайство та неналежна поведінка**

Шахрайство або некоректна поведінка **не допускаються**. До таких дій належать (але не обмежуються ними):

- перегляд карт на руках іншого гравця;
- надання неправдивої інформації щодо загальновідомих ігрових ресурсів (кількість карт на руці тощо) — інформація щодо карт у стосі скиду, кількості карт на руці та в колоді не може бути прихована;
- поради або підказки від осіб, які не беруть участі в турнірі;
- домовленість між гравцями щодо того, як закінчити гру;
- навмисне затягування ходу;
- обман судді;
- оскарження рішень судді;
- нецензурна лексика або лайка;
- провокації чи образи стосовно інших гравців, суддів чи глядачів;
- залякування або погрози іншим гравцям, суддям чи глядачам.

### **Що робити в разі порушення**

Гравці повинні викликати суддю, якщо за столом порушують правила або виникла суперечлива ситуація. Якщо правило порушили й гравці не повідомили про це відразу, це вважають «нормальною» грою і партія продовжується.

Гравець, який **поводиться неналежно під час гри**, може отримати **попередження**.

### Попередження

- Це **офіційне зауваження** щодо неналежної поведінки гравця.
- Якщо протягом того самого турніру гравець отримує **третє попередження**, то **автоматично дискваліфікується**.

### Перебіг гри (для всіх етапів)

- За столом у кожній парі гравців будуть розміщені по 5 фракцій.
- Підкиньте монету, щоб визначити першого гравця.
- Перший гравець **вибирає дві фракції**, якими буде грати він і його опонент.
- Другий гравець **першим вибирає**, якою з двох фракцій він гратиме.
- Іншу фракцію автоматично отримує перший гравець.
- Кожен гравець починає створювати колоду вибраної фракції, перетасовує її та бере звідти 10 карт. На муліґан відведено 5 хвилин. Гра починається.
- Якщо обидва гравці одночасно втрачають свої останні самоцвіти, переможця визначають *за найбільшим обсягом часу, що залишився на таймері*.
- Після закінчення партії організатори вносять результат.

### Побудова колоди

Перед початком партії кожен гравець **створює колоду**.

#### До складу колоди входять:

- 1 карта лідера (тільки).
- Щонайменше 22 карти загонів.
- Щонайбільше 5 особливих карт.
- Щонайбільше 2 карти з ефектом шпигуна.
- Щонайбільше 2 карти з ефектом медика.
- Загальна сила загонів не може перевищувати 130.

#### Обмеження в часі:

- На створення колоди гравцям відведено **до 10 хвилин**. Партія починається відразу після завершення цього часу або щойно гравці закінчать побудову колод.