

IZVORI MAGIJE

TURNIRSKE OSNOVE

Uvod

Ovaj dokument, kao prvi ovakve vrste, namenjen je svim osobama zainteresovanim za turnire Izvora magije. Prva stranica namenjena je samim igračima koji žele da učestvuju na ovakvim turnirima, dok se kasnije dokument obraća pretežno organizatorima i sudijama.

Do potpune standardizacije takmičarskog sistema, većinu odrednica ovog dokumenta možete smatrati predlozima i sugestijama, kojih se organizatori mogu, ali ne moraju pridržavati. U samom tekstu je jasno istaknuto šta se smatra obaveznim, a šta ne. Nepoštovanje obaveznih odrednica može uticati da turnir ne bude priznat i da samim tim ne utiče na rangiranje igrača.

RIM brojevi

Igrači na svakom zvaničnom turniru moraju se identifikovati sopstvenim RIM brojevima. Novi igrači će besplatno dobiti formular od organizatora turnira, koji treba da popune i vrate organizatoru. Organizator će, nakon provere, manji deo formulara sa RIM brojem vratiti igraču. Svaki formular sadrži ovaj unikatni broj koji služi za identifikaciju igrača i omogućava da od tog trenutka svi njegovi zvanični mečevi budu bodovani. Nakon deset odigranih mečeva, igrač stiče pravo da bude rangiran na jedinstvenoj rang listi igrača Izvora magije.

Šta svaki igrač treba da zna?

Pošto je turnir na kome učestvujete zvaničan, potrebno je da se i vi ponašate tako. Na početku turnira sudija obično naglašava koliko rundi će se igrati i koliko će trajati svaka runda. Sudija tada daje i ostale bitne informacije, pa je poželjno da ga pažljivo saslušate.

Svaki igrač treba da ima olovku i papir kako bi se u toku svake partije mogao pratiti ukupan život igrača. Kako biste izbegli nesporazume, potrudite se da uvek jasno obavestite protivnika u kojoj ste fazi svog poteza i šta upravo radite. Upamtite da protivnik obično ima pravo da odgovori na svaku vašu akciju, pa mu to i omogućite. U slučaju da se dogodi neka neobična situacija ili mislite da protivnik radi nešto protivno pravilima, pozovite sudiju. Najbolje je da uz poziv podignete i ruku, kako bi vas sudija lakše locirao.

Svaki igrač je odgovoran za sadržaj sopstvenog špila. Vodite računa o svojim kartama na protivnikovoj strani stola i pokupite ih na kraju partije, a protivniku vratite sve njegove karte.

Nesportsko ponašanje (varanje, traženje saveta od slobodnih igrača, nepoštovanje protivnika ili sudijskih odluka...) osnov je za opomenu, ukor ili diskvalifikaciju sa turnira. Glavni sudija prijavljuje izrečene ukore i diskvalifikacije, što može izazvati zabranu budućeg takmičenja za kažnjenog igrača. Nesportsko ponašanje uključuje i namerno odugovlačenje u slučaju povoljnog rezultata, kada sudija ima pravo da prekine meč i pripiše poraz igraču koji je odugovlačio.

Za opšta pitanja obratite se organizatoru turnira, dok se sudiji obraćate kada imate pitanje ili nesporazum u vezi sa pravilima igre. Više o ovim ljudima pročitajte u sledećem pasusu.

Organizator, pisar i sudija

Na turnirima svih veličina, neophodna je saradnja između svih odgovornih za taj događaj. Ovde se prvenstveno misli na saradnju između organizatora, pisara i sudija. Na manjim turnirima može se dogoditi da je sudija takođe i organizator, pisar, ili sva tri. U tom slučaju, sudija preuzima i odgovornosti koje inače imaju ove funkcije.

Organizator. Organizator je osoba odgovorna za organizaciju događaja, i to je osoba u čijoj nadležnosti je celokupan turnir. U lokalnoj radnji/klubu, ovo će verovatno biti sam vlasnik. Organizator je osoba koja bira mesto i vreme održavanja turnira, određuje ostale odgovorne ličnosti, obezbeđuje sve neophodne materijale za turnir (uključujući i nagrade), plaća prostor i oglašava sam događaj. Organizator je u potpunosti odgovoran za uspeh događaja i njegovo prijavljivanje (kako bi taj turnir uticao na rangiranje igrača).

Organizator je najvažnija osoba turnira – on je nadležan za turnir na kome sudija sudi, i on je taj koji nagrađuje sudiju za njegov rad, ako je tako dogovoreno. Iako organizator nema uticaja na odluke o pravilima igre (ovo je u nadležnosti sudija), on je "glavni" u svemu ostalom. Neophodna je saradnja između organizatora i sudija, kako bi ceo događaj protekao u redu. Organizatorima se preporučuje da pomognu savetima sudiji početniku (koje ovaj može, ali ne mora prihvatiti) i na svaki način olakšaju njegov rad. Preporučljivo je da na manjim turnirima organizator istovremeno bude i pisar, kako bi se sudija posvetio samom suđenju.

Pisar. Pisar je lice odgovorno za zapisivanje rezultata tokom turnira. Pisar, kako samo ime kaže, zapisuje sve rezultate i kazne, vrši "sparivanje" igrača, prati dozvoljeno vreme za rundu, i vrši sve ostale operacije neophodne za tok turnira (npr. izračunavanje ko prolazi u eliminacioni deo turnira). Pisar može biti i sudija, ali ovo nije neophodno.

Sudija. Zvanični događaji zahtevaju prisustvo sudije tokom igre, i to je osoba koja u toku turnira odgovara na pitanja igrača. Dužnost sudije je da presudi eventualne sporove, objasni pravila, odredi kazne, i donese zvanične odluke. Na većim događajima, gde može biti i više sudija, organizator bira jednog sudiju koji će biti glavni sudija i konačni autoritet za sve sudijske odluke na turniru. Glavni sudija je odgovoran za prijavljivanje svih ukora i kazni izrečenih tokom turnira, bilo direktno ili preko izveštaja o događaju koji sastavlja organizator. Na većini lokalnih turnira postoji samo jedan sudija, koji je istovremeno i glavni sudija.

Može li organizator ili sudija da učestvuje na turniru?

Organizatori i sudije *ne* mogu se takmičiti u događaju koji nadgledaju ili vode. Izuzetak su događaji koji koriste *sistem sudijskog trojstva*, u kom slučaju se sudije mogu takmičiti.

Sistem sudijskog trojstva omogućava sudijama da se takmiče u događajima koje vode. Organizatori koji odluče da koriste ovaj sistem suđenja moraju odrediti sudijsko trojstvo, koje se sastoji od glavnog sudije, drugog sudije i trećeg sudije. Glavni sudija donosi sve odluke, osim kada je potrebno presuditi u meču u kome učestvuje sam glavni sudija. Sve presude u meču glavnog sudije donosi drugi sudija. Jedina prilika u kojoj treći sudija donosi odluke je meč između glavnog sudije i drugog sudije. Prioritet sudija ostaje suđenje, a ne igranje.

Sistem sudijskog trojstva ne može se koristiti na timskim turnirima. U slučaju korišćenja ovog sistema, dužnost organizatora je da u svom izveštaju navede RIM brojeve svakog od sudija.

Struktura turnira

Svaki turnir Izvora magije treba da sadrži dva dela: kvalifikacioni i eliminacioni.

Kvalifikacioni deo čine dve do četiri runde, u kojima svi igrači igraju mečeve. Broj kvalifikacionih rundi zavisi od broja igrača i vremena, i u nadležnosti je organizatora.

Eliminacioni deo igraju samo najbolje plasirani igrači, i to prvih osam, četiri ili dva igrača (četvrtfinalni, polufinalni ili finalni mečevi). Ovo takođe zavisi od broja igrača i vremena, i u nadležnosti je organizatora.

Podržane varijante

Na rangiranje igrača utiču pojedinačni i timski turniri u sledećim varijantama igre: *1na1*, *2na2* (varijante *Pakt* i *Magično srce*), i *3na3* (varijanta *Kraljeva garda*).

Rezultati svih timskih varijanti biće uključeni kako u pojedinačnu rang listu, tako i u timske rang liste (datumi isticanja rang listi još uvek nisu određeni).

Minimalan broj učesnika

Da bi turniri bili zvanični i uticali na rangiranje, neophodno je da na njima učestvuje određeni broj igrača. Minimalan broj učesnika zvaničnih turnira Izvora magije je sledeći:

- Za pojedinačne varijante neophodno je učešće od minimalno *osam igrača*.
- Za timske varijante neophodno je učešće od minimalno *četiri tima*.

Ako minimalan broj učesnika nije zadovoljen, turnir ne donosi bodove i neće uticati na rangiranje igrača koji učestvuju na njemu. Ako minimalan broj igrača nije zadovoljen na turniru koji je najavljen kao zvaničan, organizator treba da prijavi događaj kao "otkazan".

Struktura meča

Zvaničan meč Izvora magije igra se u dve dobijene partije, i organizator mora dozvoliti tri partije po meču kako bi pobednik bio poznat. *Ukoliko isti igrač pobedi u prve dve partije, treća partija se ne igra. Igračima nije dozvoljeno da počnu treću partiju ako je meč odlučan.* Rezultati svih turnirskih mečeva se prijavljuju i utiču na jedinstvenu rang listu igrača.

Nerešene partije ne broje se u tri dozvoljene partije. Dvoboj treba nastaviti sve dok jedan igrač ne dobije dve partije, ukoliko to dozvoli vremensko ograničenje runde.

Kvalifikacioni sistem uparivanja

Preporučuje se upotreba sistema poznatog kao *Švajcarski*, koji omogućava da svi igrači igraju u svakoj rundi. Ovaj sistem daje mogućnost da i neparan broj igrača učestvuje na turniru. Za ovaj sistem je potrebno koristiti listove sa imenom i RIM brojem svakog igrača. Svaki igrač upisuje ove podatke pri vrhu sopstvenog lista, i predaje list organizatoru/ pisaru/ sudiji.

1. Prvi parovi se određuju mešanjem i slučajnim izvlačenjem listova sa imenima igrača. Upareni listovi čuvaju se zajedno do kraja runde. Ako na turniru učestvuje neparan broj igrača, poslednji preostali igrač dobija *prolaz*, jednak meču dobijenom sa dve uzastopne pobeđe (taj igrač srećnim slučajem dobija 3 poena baš kao da je pobedio nekoga).

2. Nakon prve runde, zapisati rezultate meča na listove sa imenima igrača.
3. Za sve runde nakon prve, vrši se slučajno uparivanje igrača sa istim brojem poena (ako je broj igrača sa istim brojem poena neparan, dodati slučajno izabranog igrača iz sledeće manje uspešne grupe).
4. Završiti uparivanje sa najmanje uspešnim igračem, koji dobija *prolaz* ako je neparan.
5. Kako igrači završavaju runde, upisivati na njihove listove rezultate odigranih mečeva (uz obavezno ime i R.I.M. protivnika), i odmah sabirati njihov ukupan rezultat. Dobijen meč donosi **3** poena, nerešen **1** poen, izgubljen **0** poena, i ovi poeni se dodaju ranije osvojenima.

Organizator određuje broj kvalifikacionih rundi pre početka turnira, posle kojih najbolje plasirani igrači prolaze u eliminacioni deo turnira. Eliminacije igra 8, 4 ili 2 igrača, što se najavljuje pre početka turnira. U slučaju da igrači koji prolaze u eliminacioni deo imaju isti broj poena, važno je odrediti njihov konačni poredak u kvalifikacijama. Preporučuje se upotreba metoda već ustaljenih u klubovima.

Eliminacioni sistem uparivanja

Uparivanje igrača koji su *prošli* u eliminacioni deo vrši se prema njihovom konačnom plasmanu u kvalifikacijama. Najbolje plasirani igrač igra protiv najgore plasiranog, drugi sa pretposlednjim, itd. (primer za 4 igrača: igraju prvi i četvrti, drugi i treći). Važno je upravljati uparivanjem tako da prvoplasirani ima šanse da se sretne sa drugoplasiranim tek u finalu.

Vremensko ograničenje runde

Zahtevani minimum za turnirsku rundu i svaki meč u okviru iste je 45 minuta. Ovaj minimum može biti skraććen jedino ako se *svi* mečevi završe pre isteka predviđenog vremena.

Predlažemo sledeće vremensko ograničenje za svaku rundu turnira:

- Kvalifikacione runde – 50 minuta
- Eliminacione runde do finala – 90 minuta
- Finalni meč – bez ograničenja

Ko igra prvi?

Za prvu partiju u meču, pobednik bacanja novčića (ili druge slučajne metode) bira ko počinje prvi. Ovu odluku mora doneti pre nego što pogleda 7 karata u svojoj ruci. Nakon svake partije u meču, poraženi igrač (čak i ako je poraz posledica kazne) bira ko u sledećoj partiji igra prvi. Ako je partija nerešena, igrač koji je poslednji birao ko igra prvi, čini to ponovo.

Pre početka meča

Pre početka meča igrači odlučuju ko igra prvi. Ovo može biti odlučeno u bilo kom trenutku, ali obavezno pre nego što igrači pogledaju 7 karata u svojoj ruci. Igrači moraju da urade sledeće pre samog početka partije, i nakon ovih koraka partija počinje:

- Igrači mešaju svoje špilove.
- Igrači pružaju svoje špilove protivnicima, koji ih mogu promešati i/ili preseći.
- Svaki igrač vuče 7 karti.

Postupak prekida meča

Ako meč nije završen u vremenu predviđenom za to, aktivni igrač (igrač čiji potez je u toku, *vidi Detaljna pravila igre Izvori magije*) završava svoj potez i nakon toga se odigra ukupno još pet poteza (svaki igrač efektivno odigra po tri poteza nakon isteka vremena).

Kada se odigraju ovi dodatni potezi, partija se završava. Ako se partija završi pre isteka dodatnih poteza, ceo meč se završava (ne počinje se nova partija).

Ako sudija odredi produžetak vremenskog ograničenja runde iz bilo kog razloga, postupak prekida meča kreće tek po isteku produžetka.

Odlučivanje pobednika meča

U kvalifikacionim rundama, igrač sa više pobeđenih partija je pobednik meča. Ako oba igrača imaju isti broj pobjeda, meč je nerešen.

U eliminacionim rundama, mečevi ne mogu biti nerešeni. Nakon postupka prekida meča, igrač sa više pobeđenih partija je pobednik meča. Ako oba igrača imaju isti broj pobjeda nakon postupka prekida meča, pobeđuje igrač sa više života. Ako oba igrača imaju isto života, partija se nastavlja sve do prve promene u broju života koja će odrediti pobednika. Ako se partija završi nerešeno u toku postupka prekida meča, igrači počinju novu partiju i igraju do prve promene u broju života.

Takmičarski špilovi

Takmičarski špilovi treba da imaju minimalno 60 karata. Nema maksimalne veličine špila. Špilovi ne smeju sadržati više od četiri primerka iste karte. Prijavljeni špilovi ne smeju biti menjani od početka turnira pa sve do njegovog završetka.

U draft/limit takmičarskim varijantama (gde takmičari *ne donose* sopstvene gotove špilove na turnir), špil mora da sadrži minimalno 40 karata. Nema maksimalne veličine špila. Nema ograničenja broja primeraka iste karte u ovim varijantama. Kada igrači jednom sastave takmičarske špilove, ne mogu ih menjati do završetka turnira.

Posebni zahtevi za timska takmičenja

Svaki tim mora imati unikatno ime i članove tima (sa jedinstvenim RIM brojevima). Jednom kada je tim učestvovao na zvaničnom takmičenju, njegovo ime ne može biti korišćeno od strane drugih timova. Organizatori i sudije treba da utiču na timove da ne registruju uvredljiva imena, jer ova mogu biti poništena. Svaki tim takođe mora prijaviti mesto koje se smatra bazom tima, a može prijaviti i sponzora tima (radnju ili klub).

Tim se može sastojati od dva ili tri igrača, u zavisnosti od vrste takmičenja na kojima želi da učestvuje, i identifikuje se preko RIM brojeva svakog od članova tima. Pojedinci mogu biti članovi više timova. Tim postoji sve dok je u nepromenjenom sastavu i dok pojedinci u njemu žele da se identifikuju kao tim. Tim može promeniti ime, bazu i sponzora, a ipak ostati isti tim (ostati rangiran na timskoj rang listi).