

Mistrzostwa Polski 2011

Informacje dla graczy



Wersja z 27 czerwca 2011 r.

Uczestnicy, widzowie, sędziowie oraz organizatorzy sankcjonowanego turnieju DCI mają obowiązek zapoznać się i przestrzegać aktualnej wersji Zasad Turniejowych Magic: the Gathering (Magic: the Gathering Tournament Rules),

1. SPRAWY ORGANIZACYJNE

1.1. Lokalizacja

Hotel Gromada Centrum
Pl. Powstańców Warszawy 2
Warszawa

1.2. Dojazd

Z Dworca Centralnego:
1,7 kilometra (20 minut piechotą)

1.3. Termin rozgrywek

Mistrzostwa Polski 2011 odbędą się w dniach **2-3 lipca 2011 r.** Dzień wcześniej (1 lipca) odbędą się turnieje kwalifikacyjne ostatniej szansy – Grindery.

1.4. Noclegi

Noclegi należy zapewnić sobie we własnym zakresie.

1.5. Przydatne informacje w Internecie

Najnowsze informacje o Mistrzostwach Polski:

[Strona firmy ISA](#)

Informacje o Warszawie:

[Plan Warszawy](#)

[Strona Hotelu Gromada](#)

2. ZASADY OBOWIĄZUJĄCE PODCZAS MISTRZOSTW POLSKI

2.1. Widzowie

Widzowie mogą oglądać przebieg meczów. Muszą jednak przestrzegać następujących reguł:

- Nie wolno rozmawiać z graczami i między sobą.
- Należy umożliwić sędziom swobodne przejście i dostęp do stolików, przy których odbywają się mecze.
- Widzom nie wolno siadać przy stolikach.
- Nie wolno przestawiać krzeseł, stołów, numerów stolików.
- Gracz ma prawo poprosić sędziego o odsunięcie widza od stolika, przy którym gra, bez podania przyczyny.

Osoby, które zauważyły złamanie zasad gry bądź DCI, powinny niezwłocznie powiadomić sędziego. W żadnym wypadku NIE wolno interweniować samodzielnie, można jedynie poprosić graczy, aby przerwali grę.

Na terenie Mistrzostw Polski obowiązuje zakaz spożywania alkoholu i palenia.

Zabronione jest zamawianie i wnoszenie jedzenia zakupionego poza restauracją hotelową „U Chłopa”, która oferuje posiłki przez cały czas trwania Mistrzostw. Możliwe, że będzie też upust dla graczy na hasło „Magic”.

Sędzia główny, organizator lub kierownictwo obsługi obiektu mogą zakazać wstępu na teren Mistrzostw Polski osobom nieprzestrzegającym powyższych zasad lub innych obowiązujących regulaminów.

2.2. Prasa

Przebieg meczów i draftów mogą notować, fotografować lub nagrywać wyłącznie osoby, które uzyskały zgodę sędziego głównego.

Osoby, które chcą relacjonować mecze, w szczególności mecze pokazowe (ang. feature match), powinny skontaktować się wcześniej z sędzią głównym.

2.3. Uczestnicy Mistrzostw Polski

Uczestnicy Mistrzostw Polski są zobowiązani do przestrzegania zasad, o których mowa w punkcie 2.1. *Widzowie*.

Ponadto:

- na stołach do gry nie wolno stawiać napojów i jedzenia;
- na prośbę sędziego ze stołu należy usunąć maskotki, pudełka na karty itp.

2.4. Mecze pokazowe

W każdej rundzie jedna lub więcej par graczy może zostać wybrana do meczu pokazowego. Mecze te rozgrywa się w specjalnie do tego wyznaczonym miejscu. Gracz nie może odmówić uczestnictwa w takim meczu i jest zobowiązany ujawnić osobie relacjonującej przebieg rozgrywki swoje decyzje dotyczące wymiany kart pomiędzy talią a talią pomocniczą (ang. sideboard).

2.5. Telefony komórkowe

Na terenie Mistrzostw Polski obowiązuje zakaz rozmawiania przez telefony komórkowe. Aparaty powinny mieć wyciszony dzwonek. Sędzia główny może uchylić tę zasadę w wyjątkowych okolicznościach na indywidualną prośbę uczestnika.

3. DODATKOWE ATRAKCJE

3.1. Grinder A

Data: 1 lipca 2011 (piątek)
Format: Standard, system pucharowy (single-elimination)
Nagrody: 4 zaproszenia na Mistrzostwa Polski
Koszt: 30 zł
Rejestracja: 11.00-11.30
Start turnieju: 11.30
Uwagi: po wyłonieniu Top 4 turniej nie będzie kontynuowany

Grinder B

Data: 1 lipca 2011 (piątek)
Format: Standard, system pucharowy (single-elimination)
Nagrody: 4 zaproszenia na Mistrzostwa Polski
Koszt: 30 zł
Rejestracja: 16.00-16.30
Start turnieju: 16.30
Uwagi: po wyłonieniu Top 4 turniej nie będzie kontynuowany

3.2. Egzaminy sędziowskie

Egzaminy sędziowskie przeprowadza **Sebastian Pękała**. Osoby pragnące zdawać egzamin sędziowski powinny wysłać zgłoszenie do sędziowania Mistrzostw Polski jak każdy sędzia.

Egzamin sędziowski wymaga wcześniejszego przygotowania, w tym nauczania się zasad gry oraz zasad turniejowych, a także zaliczonego Rules Advisor Test (<http://judge.wizards.com>). Od kandydatów będzie wymagane sędziowanie podczas wszystkich trzech dni Mistrzostw Polski.

3.3. Turnieje otwarte (Public events)

Przewiduje się następujące turnieje towarzyszące podczas Mistrzostw Polski:

Piątek:

12:30 – **Turniej na życzenie – Legacy #1**

wpisowe: 40 zł, nagrody: co najmniej 6 boosterów na osobę do puli.

Niedziela:

11:15 – **PTQ Philadelphia**

wpisowe: 50 zł, nagrody: bilet dla zwycięzcy oraz nagrody pocieszenia dla Top 8.

12:00 – **Turniej na życzenie – Legacy #2**

wpisowe: 40 zł, nagrody: co najmniej 6 boosterów na osobę do puli.

Ponadto, codziennie będą się odbywać sankcjonowane turnieje Booster Draft i Constructed. Początek każdego turnieju od razu po zebraniu ośmiu chętnych.

Wpisowe:

Constructed – 15 zł, pula nagród: booster za każdego uczestnika

Booster Draft – 30 zł / 24 zł (zależnie od edycji), nagrody: zestaw draftowy dla zwycięzcy.

Podobnie jak co roku, firma ISA planuje promocje-niespodzianki, w tym superatrakcyjne drafty z niskim wpisowym.

3.4. Inne turnieje otwarte

Osoby mające własny pomysł na urozmaicenie Mistrzostw Polski lub ciekawy turniej proszone są o kontakt z Marcelem Zaborskim (dcf.isa@isa.pl).

4. HARMONOGRAM MISTRZOSTW POLSKI

Godziny zaznaczone *kursywą* są orientacyjne i mogą ulec zmianie.

Piątek, 1 lipca 2011

10.00	Otwarcie sali
11.00	Rejestracja na Grinder A
<i>11.30 – 16.00</i>	<i>Grinder A</i>
16.00	Rejestracja na Grinder B
<i>16.30 – 22.00</i>	<i>Grinder B</i>
18.00 – 20.00	Rejestracja na Mistrzostwa Polski

Sobota, 2 lipca 2011

8.00 – 8.50	Rejestracja na Mistrzostwa Polski
8.55 – 9.00	Zebranie organizacyjne (obecność obowiązkowa)
<i>9.00 – 12.30</i>	<i>Runda 1 - 3 (format Standard)</i>
<i>12.30 – 13.30</i>	<i>Draft #1</i>
<i>13.40 – 17.10</i>	<i>Runda 4 - 6</i>
<i>17.10 – 18.10</i>	<i>Draft #2</i>
<i>18.20 – 19.10</i>	<i>Runda 7</i>

Niedziela, 3 lipca 2011

8.50 – 9.00	Zebranie organizacyjne (obecność obowiązkowa)
<i>9.00 – 11.20</i>	<i>Runda 8 - 9</i>
10.30	Rejestracja na PTQ Philadelphia
<i>11.15 – 21.00</i>	<i>PTQ Philadelphia</i>
<i>11.20 – 14.40</i>	<i>Runda 10 – 12 (format Standard)</i>
<i>14.50 – 19.00</i>	<i>Top 8</i>

5 ZASADY DOTYCZĄCE MISTRZOSTW POLSKI

5.1. Podstawowe informacje:

Koszt udziału: 50 zł

REL: Competitive

K-value: 40

Długość rundy: 50 minut

Minimalne nagrody:

Miejsca I-III – Polish National Team 2011 – zaproszenie na Mistrzostwa Świata

Miejsce IV – Rezerwowy członek Polish National Team 2011 – zaproszenie na Mistrzostwa Świata

Mistrz Polski: bilet lotniczy

Wicemistrz: bilet lotniczy

III. miejsce: bilet lotniczy

Ostateczna pula nagród obejmująca atrakcyjne kupony na przejazdy / zakupy, będzie ogłoszona w kolejnych wersjach tego dokumentu.

5.2. Rejestracja

Osoby zakwalifikowane na Mistrzostwa Polski mają obowiązek zarejestrować się w piątek wieczorem albo w sobotę rano oraz opłacić koszt udziału. Niedopełnienie tych czynności jest równoznaczne z rezygnacją z udziału w Mistrzostwach Polski.

Osoby pragnące kontynuować rywalizację drugiego dnia Mistrzostw muszą być obecne na zebraniu organizacyjnym w niedzielę rano.

5.3. Zebranie organizacyjne dla graczy

Każdego dnia Mistrzostw, przed rozpoczęciem rozgrywek, odbędzie się zebranie organizacyjne. Podczas zebrania zostaną wyjaśnione wątpliwości dotyczące zasad obowiązujących na turnieju. Ponadto, w sobotę zostaną zebrane spisy talii. Obecność na zebraniu jest obowiązkowa.

5.4. Booster draft

W ramach Mistrzostw Polski odbędą się dwa drafty: po rundzie 3. i po rundzie 6. Taliami złożonymi z wybranych podczas drafta kart będzie się grało przez trzy kolejne rundy.

Grupy (Pods)

Gra się przeciwko osobom z tej samej grupy.

Istnieje możliwość, że dwóch lub więcej graczy trafi do tej samej grupy w obydwu draftach. Ponadto, istnieje możliwość zagrania z tym samym przeciwnikiem trzy razy w części Swiss: raz po każdym z draftów oraz raz w rundach rozgrywanych w formacie Standard.

Draft

Draftowane będą boostery w następującej kolejności:

- New Phyrexia
- Mirrodin Besieged
- Scars of Mirrodin

Podczas rozgrywki obowiązują wszystkie zasady zawarte w Zasadach Turniejowych Magic: the Gathering (Magic: The Gathering Tournament Rules) dotyczące draftu.

Składanie talii

Na złożenie i spisanie talii gracze mają 30 minut. Po złożeniu i spisaniu talii gracz oddaje spis sędziemu, po czym może udać się po karty basic lands.

Talia musi zawierać co najmniej 40 kart. Pozostałe wybrane podczas draftu karty stanowią talię pomocniczą. Do talii i talii pomocniczej można dodać dowolną ilość kart basic lands, dostarczonych przez organizatora.

Jeżeli organizator zapewnia karty basic lands, nie wolno korzystać z własnych. Zalecane jest jednak, aby mieć zestaw kart basic lands ze sobą.

5.5. Standard

Podczas Mistrzostw Polski zostanie rozegranych sześć rund Swiss w formacie Standard: rundy 1-3 oraz rundy 10-12. W formacie Standard zostaną również rozegrane finały. Podczas wszystkich meczów w formacie Standard obowiązuje ta sama talia.

Talia

Talia musi liczyć co najmniej 60 kart, natomiast talia pomocnicza musi składać się dokładnie z 15 lub 0 kart. Talia musi być zgodna z formatem Standard. W trakcie Mistrzostw Polski dopuszczone będzie wykorzystanie kart z następujących edycji:

- Magic 2011,
- Zendikar
- Worldwake
- Rise of Eldrazi
- Scars of Mirrodin
- Mirrodin Besieged
- New Phyrexia

Lista kart zabronionych

Od dnia 1 lipca 2011r. zabronione w formacie Standard będą karty: Jace, the Mind Sculptor oraz Stoneforge Mystic. Wyjątek: spis talii Event Decku „War of Attrition” w niezmienionej formie będzie nadal legalny, pomimo występowania w nim 2 sztuk karty Stoneforge Mystic.

Spis talii

Talia powinna być spisana na jednej stronie kartki A4. Musi zawierać imię, nazwisko i numer DCI gracza. Nazwy kart powinny być czytelne, nie wolno używać skrótów. Zalecane jest wcześniejsze przygotowanie spisu talii w formie wydruku.

Organizator zapewnia odpowiednie formularze, jednak nie trzeba z nich korzystać.

Spisy talii zostaną zebrane podczas zebrania organizacyjnego w sobotę. Po oddaniu spisu talii gracz nie będzie miał możliwości dokonania zmian.

Uwaga: W sobotę przed Rundą 1 siada się na przeciwko przeciwnika. Rekomendujemy nie pokazywanie mu spisu talii.

Za błędy w spisie można otrzymać karę Tournament Error — Deck/Decklist Problem.

Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do opublikowania spisów talii uczestników.

5.6. Rundy Swiss

Rozpoczęcie gry

Na rozpoczęcie gry uczestnicy mają 3 minuty. W przypadku przekroczenia tego czasu można otrzymać karę Tournament Error — Slow Play lub Cheating – Stalling.

Przed pierwszą grą metodą losową należy ustalić, kto decyduje o wyborze osoby zaczynającej mecz.

Osoba, która wygrała losowanie, decyduje, kto zaczyna grę jako pierwszy. Jeśli nie podejmie decyzji przed dociągnięciem kart, przyjmuje się, że to ona będzie grała jako pierwsza.

Obydwaj gracze, począwszy od osoby, która gra jako pierwsza, na przemian decydują o wymianie dociągniętych kart (mulligan).

Gracz, który zdecydował się nie wymieniać kart, nie może już zmienić tej decyzji po ogłoszeniu decyzji przez przeciwnika.

Tasowanie

Przy obowiązującym REL istnieje obowiązek tasowania talii przeciwnika.

Po przekazaniu swojej talii przeciwnikowi do tasowania, nie można już korzystać z talii pomocniczej.

Po otrzymaniu swojej talii od przeciwnika **NIE** można jej przełożyć.

Tasowanie talii w trakcie gry nie może trwać dłużej niż minutę.

Talia pomocnicza

Podczas meczu talia pomocnicza powinna znajdować się w widocznym miejscu. W czasie gry można ją oglądać, nie może jednak zostać pomieszana z innymi kartami.

Gry w meczu

Mecz jest rozgrywany do dwóch zwycięstw, jednak nie dłużej niż do końca rundy.

Zakończenie meczu

Po ogłoszeniu zakończenia rundy aktywny gracz kończy swoją turę normalnie, po czym następuje pięć dodatkowych tur. Efekty dające graczom dodatkowe tury nie zwiększają limitu pięciu tur.

Po meczu

Po zakończeniu meczu gracze powinni niezwłocznie poprosić sędziego do stolika i przy nim wypełnić formularz zgłoszenia wyniku. Gry niedokończone liczą się jako remis. Jeśli gracz zamierza zrezygnować z dalszego udziału w turnieju, należy to odpowiednio zaznaczyć.

Podpisany przez obu graczy formularz należy oddać sędziemu.

5.7. Finały

Finały rozgrywane są w systemie pucharowym.

Gracze, którzy przegrają w półfinałach, rozegrają mecz o trzecie miejsce.

Finały rozgrywane są w formacie Standard, gracze używają tych samych talii co w części Swiss.

Podczas finałów nie ma ograniczeń czasowych.

Mecze rozgrywane są do trzech wygranych gier.

5.8. Pozostałe zasady

Odwołanie do sędziego głównego

Od każdej decyzji sędziego, po jej wysłuchaniu, można odwołać się do sędziego głównego. Decyzja sędziego głównego jest ostateczna.

Długie decyzje sędziowskie

Jeżeli wyjaśnienie sytuacji lub podjęcie decyzji trwa ponad minutę, gracz ma prawo poprosić o dodatkowy czas.

Spóźnienie

Jeśli gracz nie siedzi na swoim miejscu na początku rundy, lecz:

- spóźni się mniej niż 10 minut – otrzymuje Game Loss
- spóźni się ponad 10 minut – otrzymuje Match Loss i jest usuwany z turnieju.

Gracz usunięty w ten sposób z turnieju ma czas do końca rundy, by wyrazić chęć kontynuowania gry. W takiej sytuacji jest on ponownie dopisywany do turnieju bez żadnych dodatkowych konsekwencji.

Rezygnacja z turnieju

Gracz może zrezygnować z turnieju, zaznaczając odpowiednie pole na formularzu zgłoszenia wyniku. Jeśli tego nie uczyni, musi zagrać lub poddać następnny mecz. **Dotyczy to również osób, które nie zamierzają grać w niedzielę.**

Sporządzanie i korzystanie z notatek

W trakcie gry wolno robić notatki, ale nie może to wpływać na tempo rozgrywki.

Podczas całego meczu można korzystać wyłącznie z notatek zrobionych podczas danego meczu.

Z notatek zrobionych przed meczem można korzystać wyłącznie pomiędzy grami.

Punkty życia

Każdy gracz jest zobowiązany do liczenia punktów życia – swoich oraz przeciwnika – w sposób możliwy do weryfikacji. Zalecane jest korzystanie z kartki papieru i długopisu.

Znaczniki i symbole (counters, tokens)

Każdy gracz powinien posiadać odpowiednie przedmioty służące jako:

- znaczniki (counters) – zalecane są szklane kamyczki, **zabrania się używania kawałków papieru**
- symbole (tokens) – zalecane są Player Rewards Tokens, **symbole muszą być prostokątne**

Koszulki

Ze względu na właściwości niektórych koszulek na karty, sędzia główny ma prawo w dowolnym momencie turnieju zabronić korzystania z danego rodzaju / koloru koszulek.

5.9. Nowe Dokumenty DCI

Od 1 lipca będą obowiązywać nowe wersje dokumentów:

[MAGIC: THE GATHERING® INFRACTION PROCEDURE GUIDE](#)
[MAGIC: THE GATHERING® TOURNAMENT RULES](#)

Proszę zapoznać się z wprowadzonymi zmianami.