

Турнирные правила ККИ "Берсерк"

(версия 4.1 от 31.08.2024)

Разработчики:

Группа разработчиков правил (редакторы): Илья Чадаев (Saruman), Сергей Колемагин (Sergold), Сергей Отургашев (Serega), Арыстанбек Бейсембаев (Myakabuka), **Егор Костриков (Ng)**

Редколлегия: Семён Пыхтеев (Merlin), Егор Попов (Cherper)

Уложение о наказаниях составил Павел Дудкин.

ВСТУПЛЕНИЕ

Данные Турнирные правила созданы в помощь судьям и иным организаторам турниров. Данные правила описывают систему организации и проведения турниров по ККИ "Берсерк" и являются обязательными для всех официально поддерживаемых турниров по ККИ "Берсерк".

Оглавление

Разработчики:	1
ВСТУПЛЕНИЕ	1
Оглавление	1
1. ИГРОКИ	3
2. СУДЬИ	4
3. ЗРИТЕЛИ	4
4. ВИДЫ ТУРНИРОВ	5
401. Открытые турниры.	5
402. Полузакрытые турниры.	5
403. Закрытые турниры.	5
5. УРОВНИ СТРОГОСТИ ПРАВИЛ НА ТУРНИРАХ	5
501. "Любительский".	5
502. "Соревновательный".	5
503. "Профессиональный".	5
6. ФОРМАТЫ ТУРНИРОВ	6
601. Драфт.	6
602. Констрактед.	8
603. Силед.	9

604. Тим-Силед, Тим-Драфт, Тим-констрактед.	9
605. Марафон.	9
606. Констрактед с двумя (тремя) колодами.	10
607. Прочие виды турниров.	11
7. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРОВ	11
701. Регламент турнира.	11
702. Общие правила поведения игроков на турнире и требования к колодам и аксессуарам.	11
703. Дек-листы, чек-листы.	13
704. Система проведения турнира.	14
705. Определение игровых пар до топа.	14
706. Определение игровых пар в топе.	16
707. Досрочное завершение партии.	18
708. Результаты турнира.	18
709. Программное обеспечение.	18
710. Коммуникация.	19
8. РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРА (ПАРТИИ)	19
801. Чистая победа (3 очка).	19
802. Техническая победа (3 очка).	20
803. Поражение, техническое поражение (0 очков).	20
804. Ничья, техническая ничья (1 очко).	20
805. Договорная ничья (1 очко).	20
806. Автопобеда (3 очка).	21
807. Равенство Очков.	21
808. Неизменяемость результата.	21
9. СУДЕЙСТВО	21
ПРИЛОЖЕНИЕ № 1: Уложение о наказаниях	22
Вступление	22
Значение и сила штрафа	22
Сложение штрафа	23
Описание Нарушений	24
1. Проблемы с колодой	24
1.1 Проблемы с колодой - неверный дек-лист	24
1.2 Проблемы с Колодой - Неверная колода при верном дек-листе	25
1.3 Проблемы с колодой - Неверная колода (дек-лист не используется)	26
1.4 Проблемы с колодой - Неверные неиспользуемые карты	27
1.5 Проблемы с колодой - Халатное заполнение дек-листа	27
2. Процессуальные ошибки	28
Философия нарушений.	28
2.1 Процессуальные ошибки - Незначительные	28
2.2 Процессуальные ошибки - Значительные	28
2.3 Процессуальные ошибки - Критические	29
2.4 Процессуальные ошибки - Опоздания	29
2.5 Процессуальные ошибки - Игра с неверным противником	30

2.6 Процессуальные Ошибки - Нарушение процедуры драфта	31
3. Манипуляции с картами	31
3.1 Манипуляции с картами - взятие лишних карт, недобор карт	31
3.2 Манипуляции с картами - просмотр лишних карт	32
3.3 Манипуляции с картами - неверное перемещение карт между игровыми зонами	32
4. Меченые карты	33
4.1 Меченые карты - незначительно	33
4.2 Меченые карты - значительно	33
5. Неспортивное поведение	34
5.1 Неспортивное поведение - незначительное	34
5.2 Неспортивное поведение - значительное	35
5.3 Неспортивное поведение - критическое	36
5.4 Неспортивное поведение - случайное определение победителя	36
6. Мошенничество	36
6.1 Мошенничество - нечистая игра	37
6.2 Мошенничество - Подкуп	37
6.3 Мошенничество - Подделка	38
6.4 Мошенничество - Затягивание партии	38
6.5 Мошенничество - Сговор	39
7. Нарушение игрового процесса	39
7.1 Нарушение игрового процесса - Пропущенные сбрасывающие особенности	39
7.2 Нарушение игрового процесса - Непредоставление	40
7.3 Нарушение игрового процесса - Неверная Игра	41
7.4 Нарушение игрового процесса - Перебор	42
7.5 Нарушение игрового процесса - Замедленный темп игры	42
ПРИЛОЖЕНИЕ № 2 - Сводная таблица пенальти	44
ПРИЛОЖЕНИЕ № 3: Рекомендованный уровень строгости правил	47
ПРИЛОЖЕНИЕ № 4 - Список разрешённых выпусков для формата "Констрактед" и запрещённые карты	49
ПРИЛОЖЕНИЕ № 5 - Список игроков с приостановленным членством (бан-лист).	49

1. ИГРОКИ

В качестве игрока на турнир может зарегистрироваться любой человек, знакомый с правилами игры "Берсерк". Также возможна регистрация на турнир новичков с необходимостью обучения, в этом случае игрок принимает участие в турнире вне зачёта и обучается во время игры со своими противниками.

Поскольку "Берсерк" является соревновательной интеллектуальной игрой, игрокам необходимо соблюдать правила этикета, уважительно относиться к оппонентам, организаторам и судьям, поддерживать дружеский микроклимат в игровом

сообществе, помогать новичкам влиться в игровой коллектив, способствовать продвижению игры и по возможности препятствовать проникновению негативных тенденций в игровую среду.

2. СУДЬИ

В качестве судьи любительского уровня может выступать любой человек, достаточно хорошо разбирающийся в правилах игры "Берсерк". Как правило, судьёй турнира назначается наиболее опытный знаток правил. В ходе турнира игроки могут задавать судье вопросы по правилам и обращаться в случае, если происходит какое-либо нарушение игрового процесса (например, зрители вмешиваются в игру, противник умышленно тянет время, игрок обсчитался по кристаллам и т. п.). Также судья регистрирует игроков на турнир, назначает, кто с кем играет, ведёт турнирную таблицу.

На крупных турнирах главный судья может для помощи назначить несколько локальных судей себе в помощь. В особо спорных ситуациях окончательное решение всегда остаётся за главным судьёй.

Помимо судьи, ответственного за вопросы, касающиеся игровых правил, организаторы турнира могут назначить судью, ответственного за проведение турнира. Этот судья ведёт турнир с помощью программного обеспечения: регистрирует участников, назначает игровые пары, объявляет начало и конец тура, фиксирует результаты сыгранных партий и полученные игроками предупреждения за игровые нарушения, формирует промежуточные и окончательные результаты и т. д.

3. ЗРИТЕЛИ

Зрителем считается любой наблюдающий за игрой человек, не являющийся участником партии или судьёй данного турнира. Зритель может следить за партией при условии, что он не оказывает влияния на игровой процесс и игроков. Участник игры либо судья может попросить зрителей отойти от игрового стола. Таковая просьба должна быть немедленно удовлетворена.

"Берсерк" является дуэльной игрой, поэтому подсказки со стороны недопустимы. На турнирах любительского уровня строгости применения правил зритель может вмешаться в игровой процесс, если он увидел, что игрок производит действие, противоречащее правилам игры. На турнирах более высокого уровня строгости вмешиваться в партию зрителям полностью запрещено, о нарушении необходимо сообщить судье.

4. ВИДЫ ТУРНИРОВ

401. Открытые турниры.

Большинство поддерживаемых турниров являются открытыми. Принять участие в открытом турнире может любой игрок. Такие турниры регулярно проходят в клубах настольных игр и других местах проведения.

402. Полузакрытые турниры.

Для того чтобы игрок смог принять участие в турнире этого типа, он должен успешно пройти квалификационный отбор.

403. Закрытые турниры.

Принять участие в закрытом турнире могут только игроки, специально приглашённые организаторами.

5. УРОВНИ СТРОГОСТИ ПРАВИЛ НА ТУРНИРАХ

Все официально поддерживаемые турниры делятся на три уровня.

501. "Любительский".

Любительский уровень строгости правил подходит для большинства проводимых турниров в клубах или дружеских компаниях и подразумевает скорее получение удовольствия игроками от процесса игры, нежели борьбу за призы. Этот уровень отличается минимальной строгостью судейства и отсутствием дек-листов. Турниры Любительского уровня строгости правил имеет право проводить любой судья.

502. "Соревновательный".

Соревновательный уровень строгости правил подразумевает, что основной целью участников является борьба за призы. Дек-листы являются желательным, но необязательным атрибутом такого турнира.

503. "Профессиональный".

Профессиональный уровень строгости применяется на очень ограниченном количестве турниров и является максимальным из возможных. Турнир такого уровня подразумевает знание игроками большинства тонких моментов правил. Турниры профессионального уровня строгости правил имеет право проводить только

сертифицированный судья или судья, назначенный группой разработки игры "Берсерк". Обычно на таких турнирах судят несколько судей. Использование дек-листов обязательно.

6. ФОРМАТЫ ТУРНИРОВ

Турниры по ККИ "Берсерк", как правило, проводится в два этапа: отборочная часть турнира (по швейцарской системе, в которой распределение пар проводится в соответствии с набранными игроками очками) и ТОП (по олимпийской системе, в которой проигравший выбывает). Иногда, при малом количестве участников, применяется круговая система без топа.

601. Драфт.

601.1. Драфт – это тип турнира, на котором игроки в начале турнира путём особого распределения карт собирают собственную колоду на данный турнир.

601.2. Перед началом турнира игроки получают запечатанные бустера и садятся вокруг стола

601.3. Игроки перед началом турнира распределяются по столам в соответствии со следующими правилами:

1. Число игроков за каждым столом должно быть приблизительно равным и составлять от 8 до 16 человек.
2. Если игроки распределяются по нескольким столам, то число столов должно быть кратно степени числа 2 (1, 2, 4, 8 и т. д.).
3. Распределение игроков по столам проводится методом жеребьёвки и должно быть случайным.
4. Если на каждом столе менее 8 игроков, то в отборочной части играется 3 тура, если на большей части столов 8 или более игроков - 4 тура.
5. В топ от каждого стола должно выходить равное число игроков, но не меньше двух игроков.
6. Для турниров, где драфт является очередным этапом турнира, используется неслучайный метод рассадки. Игроки рассаживаются в соответствии с занятыми местами. Текущая турнирная таблица (в которой игроки распределены в соответствии с количеством набранных очков так, что в верхней части турнирной таблицы игроки с максимальным количеством очков, а в нижней части – с минимальным количеством очков) делится на X равных частей (X кратно степени числа 2). Число игроков на одном столе берётся в диапазоне от 8 до 16 и от стола к столу не должно отличаться более чем на 1. Игроки из каждой части турнирной таблицы садятся за свой стол.

601.4. После рассадки по столам каждому игроку выдаются бустеры ККИ "Берсерк" в количестве и качестве, соответствующем заявленному в турнире.

601.5. Драфт может быть однобустерным, двухбустерным, трёхбустерным. В редких случаях используется большее количество бустеров.

601.6. В турнирах формата "Драфт" нет ограничений на количество копий карты в колоде (и отряде) игрока. Свойство уникальности по-прежнему запрещает иметь в отряде две и более копии карты с одинаковым названием.

601.7. Карты между игроками распределяются следующим образом:

1. Игроки по команде судьи открывают бустер (см. 601.7.1).
2. Выбирают из бустера одну карту.
3. По команде судьи передают все оставшиеся карты соседу слева (если бустер нечётный), либо соседу справа (если бустер чётный).
4. Повторяют пункты 2-3, пока не будет передана последняя карта в бустере.
5. Повторяют пункты 1-4 для каждого драфтового бустера.

601.7.1. Если на драфте используются бустера разных сетов, то, как правило, бустеры более раннего выпуска вскрываются раньше остальных.

Например, если игроки драфтятся на одном бустере "Войны стихий" и двух бустерах "Нашествия тьмы", то в первую очередь игроки вскрывают бустеры "Войны стихий" (передают карты налево), далее - бустеры "Нашествия Тьмы" (передают карты направо) и снова "Нашествия тьмы" (передают карты налево).

Таблица №1. Время на выбор карты из бустера (не более...)

12-карточный бустер										
1 пик	2 пик	3 пик	4 пик	5 пик	6 пик	7 пик	8 пик	9 пик	10 пик	11 пик
60 сек	55 сек	50 сек	45 сек	40 сек	35 сек	30 сек	25 сек	20 сек	15 сек	10 сек

601.8. 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.

601.9. Если игрок обнаружил в полученном бустере какое-либо несоответствие (например, карту из другого издания, неправильное количество карт, более одной ультраредкой карты и т. д.), то он обязан известить об этом судью. Судья принимает решение, заменить ли игроку бустер, отдельную карту или оставить как есть.

601.10. Из полученных карт игроки составляют колоду.

Если драфт проводится на одном 12-карточном бустере, то все надрафченные карты становятся стартовой рукой игрока (его раздачей). Если драфт проводится на двух 12-карточных бустерах, то игрок собирает колоду из 20-24 карт (невзятые в колоду карты на турнире более не используются), а в раздачу берётся 12 карт. Если драфт проводится на трёх 12-карточных бустерах, то игрок составляет колоду из 30-36 карт

(невзятые в колоду карты на турнире более не используются), а в раздачу берётся 15 карт.

Таблица №2.

Количество карт, полученных игроком на драфте	Количество карт в колоде	Количество карт в раздаче
30 или более	30 или более	15
От 20 до 29	20 или более	12
Менее 20	Все	Все

602. Констрактед.

602.1. В турнирах формата "Констрактед" игроки используют заранее собранную колоду, которая должна удовлетворять следующим требованиям:

- Колода должна состоять из 30-50 карт.
- Копии карты могут лежать в колоде в количестве не более трёх штук. Для копий карт с особенностью "Орда" - не более пяти штук.

Как правило, распределение игроков по столам не производится.

602.2. В официально поддерживаемых турнирах формата "Констрактед" легальны все карты сетов и коробочных наборов, выпущенных начиная с 2023 года, за исключением списка запрещённых карт (см. Приложение 4). Допускается использовать старые версии карт (например, карты, изданные в сете "Война стихий" 2003 года), при этом должны быть соблюдены следующие условия:

- должны использоваться непрозрачные протекторы, чтобы новые и старые обложки карт были неразличимы;
- обязательно должны совпадать стихии карт и либо их названия, либо изображение (например, Ледяной охотник и Ледовый охотник, Отшельник и Отшельница считаются разными картами; Базилиск и Василиск, Кёле и Келе, Медуза-горгона и Медуза Горгона считаются одинаковыми картами);
- игроку, использующему такие карты, нужно иметь при себе распечатку новой (актуальной) версии карты.
- при необходимости игрок должен иметь возможность доступа в каталог карт для демонстрации текста новой версии карты.

Использование старых версий карт возможно на любых турнирах любительского уровня строгости правил, однако на турнирах соревновательного и профессионального уровня строгости старые издания карт запрещены.

603. Силед.

- 603.1. В этом формате игроки играют либо на полученных бустерах, либо на фиксированных наборах (стартерах, профколодах или других официально изданных наборах). Процесс драфта в данном случае не происходит – игроки могут использовать все карты, которые они вскроют в бустерах и/или получат в наборе. Данный формат, как правило, применяется в релизных и пререлизных турнирах, поскольку на них часто играют новички, для которых сыграть драфт может быть затруднительно.
- 603.2. На турнирах данного формата в дек-лист игроки записывают содержимое набора и/или бустеров с пометкой, какая карта используется в колоде, а какая не используется.
- 603.3. Как и в турнирах формата "Драфт", на силеде нет ограничений на количество копий карт в колоде (и отряде) игрока. Колода собирается по тем же принципам, что и на драфте.

604. Тим-Силед, Тим-Драфт, Тим-констрактед.

- 604.1. В турнире участвуют команды, состоящие из двух игроков. Игроки в каждой команде делятся на первый и второй номер. Первый номер одной команды всегда играет с первым номером другой команды, соответственно второй номер со вторым.
- 604.2. После того, как встретившиеся команды завершают свою партию, в каждой команде суммируется количество очков, набранное обоими игроками этой команды. Выигрывает (получает 3 очка в туре) команда, имеющая наибольшее количество очков. Если количество очков обеих команд одинаковое (например, обе партии завершились вничью), то фиксируется ничья (команды получают по 1 очку в туре).

605. Марафон.

- 605.1. Данный формат представляет собой сочетание форматов "Драфт" и "Силед".
- 605.2. Вариант Марафона с додрафтом:
- в первом туре игроки получают по одному бустеру и разыгрывают однобустерный драфт;
 - во втором туре игроки получают по одному бустеру и разыгрывают драфт, после чего добавляют полученные карты к картам с предыдущего драфта и играют собранной колодой;
 - в третьем туре игроки получают по одному бустеру и разыгрывают драфт, после чего добавляют полученные карты к картам с предыдущих драфтов и играют этот и последующий туры собранной колодой.
- 605.3. Вариант Марафона без додрафта:

- в первом туре игроки получают по одному бустеру и разыгрывают однобустерный драфт;
- во втором туре игроки получают по одному бустеру и разыгрывают однобустерный драфт, после чего играют картами, полученными только на этом драфте;
- в третьем туре игроки получают по одному бустеру и разыгрывают однобустерный драфт, после чего играют картами, полученными только на этом драфте;
- в последующих турах игроки играют колодой, собранной с первых трёх драфтов.

606. Констрактед с двумя (тремя) колодами.

606.1. Игроки используют две (три) заранее собранные колоды по правилам обычного Констрактеда, но со следующими ограничениями:

- Каждая колода должна состоять из 30-50 карт (по обычным правилам);
- Суммарно в колодах игрока может быть не более 3 копий одной и той же карты (для карт с особенностью "Орда" - не более 5 копий). Например, вы можете положить в одну колоду 2 Вайлов, тогда во вторую, либо в третью вы можете положить 1 Вайла.

606.2. Колоды должны быть пронумерованы ("1", "2" для констрактеда на двух колодах, "1", "2", "3" для констрактеда на трёх колодах). Если используется дек-лист, то номера колод должны быть указаны на дек-листе. Номера колод должны быть указаны последовательно (нумерация начинается слева направо или сверху вниз), обратная нумерация не допускается. Если дек-лист не используется, то игроки должны заранее договориться, какая колода 1-я, какая 2-я и какая 3-я.

606.3. Перед началом партии соперники просматривают составы колод друг друга (или непосредственно сами колоды), после чего каждый игрок втайне от оппонента банит одну из колод своего оппонента. Для этой процедуры может использоваться, например, стандартный игральный кубик (сверху "1" - бан колоды "1", сверху "2" - бан колоды "2", сверху "3" - бан колоды "3"). После того, как игроки определились с выбором, они одновременно показывают друг другу результат выбора.

606.4. Матч проводится теми колодами, которые не были забанены. Если констрактед проводится на трёх колодах, их владельцы совершают ещё один выбор - какой из двух оставшихся колод они будут играть. **Есть два способа осуществить выбор игровой колоды - закрытый и открытый.**

- при открытом способе - после того, как игроки определились с выбором, они втайне от оппонента назначают свой выбор и затем одновременно показывают друг другу результат выбора. Для этого также может использоваться стандартный игральный кубик (сверху "1" - выбрана колода "1", сверху "2" - выбрана колода "2"). Таким образом, игроки знают, какой колодой будет играть оппонент.
- При закрытом способе игроки втайне от оппонента выбирают игровую колоду и не сообщают оппоненту, какой колодой они будут играть.

Какой именно способ выбора игровой колоды применяется на конкретном турнире, определяется регламентом. В данный момент по умолчанию действует закрытый способ; для игры в таком формате рекомендовано иметь три одинаковых комплекта протекторов.

607. Прочие виды турниров.

Организатор может заявить турнир, формат которого отличается от перечисленных выше. О таком турнире необходимо объявлять существенно раньше, чем о турнирах традиционных форматов, чтобы игроки имели возможность подготовиться. Должны быть чётко сформулированы принципы составления колод, а также объявлены ограничения и список разрешённых (запрещённых) карт.

7. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРОВ

701. Регламент турнира.

701.1. В анонсе турнира организаторы должны указать все существенные условия его проведения: время начала и (если это возможно) время окончания турнира, место проведения, формат турнира и ограничения/баны (если таковые есть), стоимость участия, величину призового фонда.

701.2. Организаторы турнира имеют право отказать в участии (как в качестве игрока, так и зрителя) лицу, находящемуся в нетрезвом состоянии, или лицу, находящемуся в бан-листе.

702. Общие правила поведения игроков на турнире и требования к колодам и аксессуарам.

702.1. К игре допускаются только:

- Оригинальные карты ККИ "Берсерк" (для турниров соревновательного уровня и выше обязательно использование непрозрачных протекторов);
- фишки и маркеры для обозначения различных состояний карт;
- поле боя размером 6 на 5 клеток или два полуполя размером 3 на 5 клеток (организаторы турнира имеют право отступать от этого пункта правил);
- шестигранный кубик, пронумерованный от 1 до 6 стандартным способом (против грани с единицей располагается грань с шестёркой, против двойки - пятёрка, против тройки - четвёрка).
- Стакан для бросков кубика;
- Использование иных приспособлений для бросков кубика разрешается на усмотрение судьи только в случае, если оба игрока не против и это приспособление не мешает другим участникам турнира.

702.2. Использование карт-заменителей (прокси-карт) и карт старого издания возможно только в случаях, предусмотренных организаторами турнира или по решению судьи.

702.3. Использование альтераций (карт с полностью или частично заменённым изображением) допускается в случае, если вся важная для игры информация о свойствах и особенностях карт по-прежнему однозначно идентифицируется (т.е. игроки точно могут определить стихию карты, её название и стоимость, значение базовых характеристик, игровой текст и пиктограммы особенностей). Перед турниром игрок должен предъявить альтерированные карты судье; судья принимает решение, допускать ли данную карту к игре. Также, игроку, использующему альтерации, настоятельно рекомендуется иметь при себе карту с оригинальным изображением и не злоупотреблять количеством альтераций в колоде.

702.4. В рамках каждой колоды, которую использует игрок на турнире, все карты должны быть одеты в одинаковые протекторы (без каких-либо заломов и меток, позволяющих идентифицировать ту или иную карту). На турнирах любительского уровня могут быть использованы прозрачные протекторы или не использоваться вовсе.

702.5. Электронные устройства могут быть разрешены для следующих целей:

- Использование оригинальной таблицы ударов (если таковая отсутствует в печатном виде);
- Использование оригинальной таблицы кристаллов (если таковая отсутствует в печатном виде);
- Использование правил;
- Использование FAQ;
- Использование каталога карт для уточнения актуального текста карты;
- Проверка собственного дек-листа;
- Видеозапись партии.

Во всех случаях электронное устройство должно быть видно оппоненту. Применение электронного устройства согласовывается с оппонентом и судьёй турнира; применение данного устройства по иному назначению запрещено, в частности:

- Запрещено пользоваться альтернативными таблицами ударов (кристаллов);
- Запрещено получать подсказки;
- Запрещено изучать каталог карт, чтобы попробовать вычислить скрытые карты оппонента.

В отдельных случаях (например, в топе крупных турниров) Главный судья или Организатор турнира может попросить игроков отключить электронные устройства и не использовать их до конца турнира.

702.6. Рекомендовано играть одним кубиком. Наилучшим выбором является игровой кубик из стартового набора (чёрный или цветной, либо костяной из наборов старого издания) размером 12-14 мм со скруглёнными углами. Если игроки

имеют разногласия, каким кубиком (кубиками) играть, то они должны играть кубиком из набора (или кубиком, предоставленным судьёй турнира).

702.6.1 Кубик нужно бросать так, чтобы он прокатился по столу, совершив несколько оборотов. Если кубик не совершил ни одного оборота, покинул игровую поверхность или встал на неё неровно – он перебрасывается.

702.7. Если в турнире требуется какой-либо жребий, то жеребьёвку производит главный судья турнира (за исключением случая перебора по кристаллам, когда жребий может произвести судья-помощник, либо же (при любительском уровне строгости правил) сами игроки).

702.8. В любой момент в течение турнира игрок может сообщить судье о прекращении своего участия в турнире. В этом случае этот игрок более не участвует в определении пар, начиная со следующего тура, сохраняет своё текущее количество очков и все уже полученные призы и получает все причитающиеся ему призы за занятое в итоге место.

703. Дек-листы, чек-листы.

703.1. Дек-листом называется самостоятельно подготовленный игроком список карт, находящихся в его колоде (применяется на турнирах формата "Констрактед").

703.2. Чек-листом называется готовый перечень карт, на котором игрок отмечает те карты, которые вошли в его колоду (применяется на турнирах формата "Драфт" и "Силед").

703.3. Дек-лист (чек-лист) обязан содержать идентификатор игрока, которому он принадлежит.

703.4. Количество копий каждой карты должно быть указано способом, который предполагает однозначную интерпретацию. Если в дек-листе напротив названия карты количество не проставлено, то оно по умолчанию считается равным 1. В чек-листе количество копий карты должно быть равно количеству отметок возле неё. Если в чек-листе требуется указать карты, которые игрок не берёт в колоду, то он должен указать эти карты способом, отличным от способа, которым он указал присутствующие в колоде карты.

703.5. Все существенные исправления в дек-листе должны также быть заверены судьёй.

703.6. По регламенту турнира проверка колод на соответствие дек-листу (чек-листу) может осуществляться либо лично судьёй турнира, либо (сразу по окончании драфта или силеда) игроком, сидящим слева, справа или напротив.

703.7. Большинство турниров не требует наличия дек-листов (чек-листов), однако если они применяются, то их необходимо сдать судье до начала первой партии.

703.8. Игроки не могут во время партий просматривать собственные дек-листы, за исключением случаев, когда необходимо восстановить соответствие колоды дек-листу.

703.9. По окончании турнира дек-листы победителей могут быть опубликованы организаторами в различных информационных изданиях.

704. Система проведения турнира.

- 704.1. Участники играют положенное количество предварительных туров по швейцарской системе, после чего игроки, набравшие наибольшее количество очков в турнире (или на своём столе, если используется разбивка на столы), проходят в топ, который обычно проводится по олимпийской системе (проигравший выбывает из дальнейшего участия).
- 704.2. В топе (если он проводится по олимпийской системе) в случае ничьи победителем (игроком, проходящим в следующий раунд) становится игрок, имевший лучший результат до топа (с учётом дополнительных показателей). Если результаты одинаковы, то победителем партии становится игрок, который ходил вторым.
- 704.3. На проведение одной игры выделяется 50 минут или 55 минут. 50 минут для турнира в формате Драфт и 55 минут для турнира в формате констрактед. При необходимости организатор турнира имеет право варьировать время на своё усмотрение, обязательно уведомив об этом игроков до начала тура.
- 704.4. Если игроки не успевают доиграть тур по времени, то по сигналу судьи об окончании тура второй игрок завершает свой ход, после чего партия останавливается. Судья может добавить до 5 минут ко времени партии, если считает, что добавленное время поможет определить победителя. Если после этого ни один из игроков не выиграл, то судья принимает решение о присуждении технической победы или ничьи.

705. Определение игровых пар до топа.

В первом туре любого турнира игроки распределяются по парам методом простой жеребьёвки. Во всех последующих турах распределение пар проводится по принципу "равенства очков", т. е. игроки с равным (либо с максимально близким) количеством очков играют друг с другом, при условии, что они между собой еще не играли. Жеребьёвка начинается с игроков с наибольшим количеством очков.

Пример:

Игрок	Противник в 1-м туре	ТУР 1, результат	Противник во 2-м туре	ТУР 2, результат	ОЧКИ
1. Антонов	8	Победа (3)	2	Победа (3)	6
2. Борисов	6	Победа (3)	1	Поражение (0)	3

3. Васильев	4	Тех. поражение (0)	7	Поражение (0)	0
4. Гаврилов	3	Тех. победа (3)	8	Победа (3)	6
5. Дёмин	7	Ничья (1)	9	Победа (3)	4
6. Егоров	2	Поражение (0)	---	Бай (3)	3
7. Жуков	5	Ничья (1)	3	Победа (3)	4
8. Зайцев	---	Бай (3)	4	Поражение (0)	3
9. Иноземцев	1	Поражение (0)	5	Поражение (0)	0

Распределение пар во втором туре происходило следующим образом:

- Антонов, Гаврилов, Борисов и Зайцев имеют по 3 очка. В результате случайной жеребьёвки Антонов попал на Борисова, а Гаврилов – на Зайцева.
- У Дёмина и Жукова по 1 очку, но они уже играли друг с другом, поэтому каждый из них попадает на игрока, располагающегося ниже в таблице. В результате случайной жеребьёвки Дёмин играет с Иноземцевым, а Жуков – с Васильевым.
- Егоров получает бай, т. к. у него нет противника.

Распределение пар в третьем туре будет таким:

- Антонов играет с Гавриловым (т. к. у обоих по 6 очков).
- Дёмин и Жуков, имеющие по 4 очка, играли друг с другом, поэтому их необходимо попарить вниз. Никто из них не играл с соперником, имеющим 3 очка, поэтому используется жеребьёвка. В результате случайной жеребьёвки выпало, что первый соперник будет определён для Дёмина. Допустим, его соперником стал Зайцев. Осталось определить соперника для Жукова, и им оказался Егоров.
- Борисов имеет 3 очка, но играть он может только с игроком, имеющим 0 очков, допустим, жеребьёвка определила, что это Васильев.
- Иноземцев получает бай.

706. Определение игровых пар в топе.

706.1. Если на турнире не используется разделение игроков по столам, то распределение игроков по парам в топе происходит по классическому принципу, обеспечивающему встречу сильнейших игроков (тех, кто занял лучшие места до топа) на более поздней стадии топа.

Например, в турнире играет 35 человек, в топ выходит 16 игроков (топ-16).

Игрок, занявший первое место, играет с игроком, занявшим последнее место из числа тех, кто вышел в топ (первая пара топа-16). Второй играет с предпоследним (вторая пара топа-16) и так до тех пор, пока не будут распределены все пары (восемь пар).

В топе-8 победитель первой пары топа-16 играет с победителем последней (восьмой) пары топа-16 (первая пара топа-8). Победитель второй пары топа-16 играет с победителем предпоследней (седьмой) пары топа-16 (вторая пара топа-8) и т. д. (всего 4 пары).

В полуфинале (топ-4) победитель первой пары топа-8 играет с победителем последней (четвёртой) пары топа-8, победитель второй пары топа-8 – с победителем предпоследней (третьей) пары топа-8.

Таким образом будет обеспечено, что игроки, занявшие до топа 1-2 места, встретятся друг с другом не раньше финала.

706.2. Если столов несколько (обычно их число делают степенью 2, т. е. столов может быть 2, 4, 8, 16 и т. д.), то со столов должно выходить в топ одинаковое количество участников, даже если количество игроков по столам различается. Формирование пар в топе в этом случае аналогично, и общий принцип таков:

1. игрок не должен сразу же встретиться с игроком со своего стола;
2. первые места столов должны встретиться как можно позже;
3. первое и второе место одного стола должны встретиться как можно позже.

Например, в турнире участвует 38 человек, и они разделены на столы так: первый стол – 9 игроков, второй стол – 10 игроков, третий стол – 9 игроков, четвёртый стол – 10 игроков.

В топ выходит по 4 лучших игрока с каждого стола (образуется топ-16)

Игрок, занявший 1 место за первым столом, становится первым,

Игрок, занявший 1 место за вторым столом – вторым.

Игрок, занявший 1 место за третьим столом – третьим.

Игрок, занявший 1 место за четвёртым столом – четвёртым.

Игрок, занявший 2 место за первым столом – пятым.

Игрок, занявший 2 место за вторым столом – шестым.

...

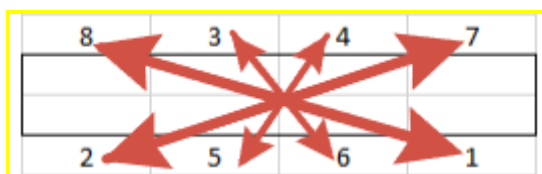
Игрок, занявший 4 место за четвёртым столом – шестнадцатым.

Далее формируются пары ровно по тому же принципу, как если бы игра происходила за одним столом.

706.3. На некоторых турнирах может быть проведён отдельный драфт в топе (редрафт). При рассадке нужно учитывать турнирную сетку и руководствоваться следующим принципом:

- между игроком и его оппонентом в следующем раунде топа должно сидеть одинаковое количество человек слева и справа (таким образом, оппоненты будут сидеть максимально далеко друг от друга в цепочке передачи карт из бустера налево и направо во время процесса драфта).

Пример рассадки редрафта на 8 человек, где 1 - игрок первой пары топа-8 согласно 706.1, 2 - игрок второй пары топа-8 согласно 706.1 и т.д. (стрелками показано, кто с кем играет в топе-8)



Пример рассадки редрафта на 16 человек (1 стол):

16	3	5	10	9	6	4	15
2	13	11	8	7	12	14	1

Пример рассадки редрафта на 16 человек (2 стола):

16	3	5	10
2	13	11	8

9	6	4	15
7	12	14	1

Судьи имеют право посадить часть игроков с торцов драфтового стола, разъяснив, каким образом будет осуществляться проверка колод (при её наличии).

706.4. Если регламентом турнира предусмотрены различные призы за 3-е и 4-е место, то игроки, проигравшие в полуфиналах, играют друг с другом за 3-е место.

706.5. Если игрокам, претендующим на призовое место, предстоит партия в топе, игроки имеют право не играть эту партию, договориться о результатах в присутствии судьи и поделить между собой причитающиеся им призы по взаимному согласию. Это не является мошенничеством и не карается штрафом. Возможность поделить призы в топе является законным правом каждого игрока.

707. Досрочное завершение партии.

707.1. Существуют два способа окончить партию досрочно:

- доказать гарантированную победу,
- доказать гарантированную ничью.

707.2. Если игрок желает окончить партию досрочно, то он объясняет своему противнику или судье соревнований, каким образом он добивается чистой победы (или ничьи).

707.3. Если игрок, завершающий партию досрочно, смог доказать, что в результате показанных действий вероятность его победы при неограниченной продолжительности партии равна 100%, то этому игроку присуждается чистая победа.

707.4. Если игрок, завершающий партию досрочно, смог доказать, что в результате показанных действий вероятность ничьи при неограниченной продолжительности партии равна 100% (ничья неизбежна), то игрокам присуждается ничья.

707.5. В случае, если игрок, досрочно завершающий партию, не доказывает гарантированную победу (гарантированную ничью) указанным выше способом, его действия могут быть расценены как Неспортивное поведение – Значительное.

708. Результаты турнира.

708.1. Игроки, выбывшие из турнира на одном этапе олимпийской системы, занимают итоговые места в соответствии с их взаимным расположением по итогам швейцарской системы.

708.2. Игроки, выбывшие до топа, занимают места в соответствии с количеством набранных очков (при этом, если турнир играется в несколько столов, не учитывается, какое место занял игрок в пределах своего стола). При равенстве очков учитывается дополнительный показатель – коэффициент Бухгольца. При равенстве также и этого показателя – учитывается второй дополнительный показатель – суммарный коэффициент Бухгольца. Игрок с более высоким показателем занимает более высокое место.

708.3. Коэффициент Бухгольца рассчитывается как сумма очков, набранных оппонентами игрока.

708.4. Суммарный коэффициент Бухгольца рассчитывается как сумма коэффициентов Бухгольца оппонентов игрока.

709. Программное обеспечение.

709.1. При достаточно большом количестве участников для проведения турниров разрешено использовать программное обеспечение, в том числе сторонних разработчиков, например, DCI Reporter 2.9.20c, **SwissSystem**, Swiss-Chess, Swiss Perfect 98, challonge.com, **STC: Swiss Tournament Calculator for Android** и т.п.

709.2. Если применяемое на турнире программное обеспечение использует нетрадиционный для "Берсерка" способ подсчёта результатов, то организаторы

турнира должны уведомить игроков обо всех существенных моментах такого подсчёта.

710. Коммуникация.

710.1. Полностью объявленная легальная заявка не может быть отменена, кроме случаев, когда оппонент сам разрешает отмену такой заявки. Полностью объявленными считаются следующие заявки:

- Игрок однозначно указал оппоненту источник и все цели способности карты;
- Игрок совершил перемещение карты, отпустив карту на новой клетке;
- Игрок перенес карту из **одной зоны** в другую зону, отпустив карту в новой зоне.

8. РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРА (ПАРТИИ)

800.1. Игроки должны самостоятельно сообщить судье турнира о результате сыгранной партии.

800.2. На крупных турнирах игроки должны зафиксировать результат в бланке записи результата, выдаваемого судьёй во время каждого тура. На бланке должны присутствовать фамилии и имена игроков, результат партии и подписи игроков. Также игроки имеют право делать на бланке записи результата отметки о сделанных пересдачах.

800.3. Результат на бланке записи результата должен быть записан в виде **"1-0"**, если выиграл игрок, записанный на бланке первым; **"0-1"**, если выиграл записанный вторым; **"1-1"**, если ничья.

800.4. Если время игры истекло (Главный судья объявил конец тура и закончен ход второго игрока либо закончилось добавленное судьёй время и Активный игрок закончил ход) и ни один из игроков не выиграл, то результат партии определяется после окончания хода второго игрока "по кристаллам". Игроки могут осуществить подсчёт кристаллов самостоятельно или в присутствии судьи. Такой способ определения исхода партии называется техническим.

800.5. Для того, чтобы определить победителя партии "по кристаллам", производится подсчёт стоимости карт, оставшихся в отряде каждого игрока (без учёта модификаторов). При подсчёте золотой кристалл приравнивается к серебряному. Скрытые карты также участвуют в подсчёте кристаллов, для этого они вскрываются (с выполнением всех особенностей при вскрытии).

801. Чистая победа (3 очка).

801.1. Игроку присуждается чистая победа:

- а. если противник признаёт себя побеждённым (сдаётся);
- б. если в зоне битвы под контролем его противника не осталось ни одного существа;
- с. игрок доказал гарантированную победу;

- d. выполнялась особенность, текст которой говорит о том, что игрок выиграл игру или противник проиграл игру;
- e. противнику вынесено поражение по пенальти;
- f. противник с 0 золотых кристаллов заявляет пересдачу;
- g. если противник на шаге набора отрядов не имеет возможности выставить легальный отряд.

802. Техническая победа (3 очка).

- 802.1. Игроку присуждается техническая победа, если при подсчёте кристаллов суммарная стоимость карт его отряда превышает суммарную стоимость карт отряда противника:
- на 6 и более кристаллов (при условии, что суммарная стоимость отряда противника – 25 или менее кристаллов).
 - на 11 и более кристаллов (при условии, что суммарная стоимость каждого отряда – более 25 кристаллов).
- 802.2. Игроку присуждается техническая победа, если на этапе подсчёта кристаллов он доказывает гарантированную победу (см. [706. Досрочное Завершение Партии](#)).

803. Поражение, техническое поражение (0 очков).

Противник игрока, одержавшего победу, считается проигравшим игроком.

804. Ничья, техническая ничья (1 очко).

- 804.1. Ничья фиксируется:
- a. если оба игрока одновременно проигрывают (или выигрывают);
 - b. если в результате подсчёта кристаллов ни один из игроков не выигрывает партию.
 - c. если игрок доказывает гарантированную ничью
 - d. в патовой ситуации (игродействия, заявляемые игроками, не приближают победу ни одного из них, либо игроки отказываются объявлять какие-либо игродействия).
- 804.2. Пока партия не закончилась, игрок может предложить ничью. Если противник принимает предложение, то партия заканчивается присуждением ничьи обоим игрокам. В противном случае партия продолжается, и этот игрок не вправе настаивать на своём предложении.

805. Договорная ничья (1 очко).

До начала тура игроки могут по обоюдному согласию договориться о ничьей. Это не считается нарушением и является законным правом любого игрока.

806. Автопобеда (3 очка).

Если у игрока нет противника, он получает "автопобеду" (бай).

806.1. При нечётном количестве участников, игроку, у которого нет пары, присуждается автопобеда. Как правило, это игрок с наименьшим количеством очков (в первом туре выбор игрока, получившего автопобеду, определяется жеребьёвкой). Каждый участник может получить автопобеду таким способом только один раз за турнир.

806.2. Участник турнира может получить одну или несколько автопобед в первых турах турнира как привилегию, предоставленную организатором турнира данному участнику. Такая привилегия действует на турнирах уровня Гран-при для участников, выполнивших более одного квалификационного норматива. В этом случае такой участник может по-прежнему получить автопобеду как игрок без противника, если у него нет противника и наименьшее количество очков.

806.3. Автопобеда не участвует в подсчёте коэффициента Бухгольца (считается за 0).

807. Равенство Очков.

Если по истечении необходимого количества туров швейцарской системы два или более игрока имеют равное количество очков, то более высокое место занимает (в порядке убывания приоритетности):

- Игрок, имеющий более высокий коэффициент Бухгольца.
- Игрок, имеющий более высокий суммарный коэффициент Бухгольца.
- Игрок с меньшим числом вынесенных пенальти, начиная с наиболее значительных. Сначала сравниваются поражения, потом штрафные очки, потом предупреждения. При возникновении первого неравенства этих пенальти определяется занявший более высокое место игрок.
- Игрок, выигравший жеребьёвку.

808. Неизменяемость результата.

После того, как игроку присуждён какой-либо результат в партии, никакие игровые эффекты или игровые действия не могут изменить этого решения или повлиять на эту игру.

9. СУДЕЙСТВО

900.1. Полномочия судьи распространяются на:

- разрешение всех спорных внутри игровых ситуаций в соответствии с текущими официальными версиями всех правил ККИ "Берсерк",
- трактовку данных правил и текстов карт,
- присуждение победы, ничьи или поражения в соответствии с данными правилами,

- вынесение пенальти или снятие пенальти в соответствии с "Уложением о наказаниях".
- 900.2. Главный судья турнира имеет право принимать участие в турнире, только если это турнир любительского уровня строгости правил или соревновательного уровня строгости правил с числом участников не более 32. Главный судья турнира является высшей и последней инстанцией для вынесения всех решений, касающихся данного турнира. Решения главного судьи турнира являются окончательными и обжалованию не подлежат.
- 900.3. Решения судьи распространяются только на тот турнир, который он судит в данный момент.
- 900.4. Если турнир судит бригада судей, то решение судьи может быть обжаловано только у главного судьи турнира.
- 900.5. Группа разработчиков правил (ГРП) осуществляет сертификацию судей, разбор жалоб на качество судейства, решает вопросы о приостановлении членства (бане) провинившихся игроков, вносит изменения и дополнения в турнирные и игровые правила, вносит исправления в текст неправильно работающих карт, при необходимости банит карты в тех или иных форматах. Вместе с коллегией, ведущей учёт турниров и текущие рейтинги, группа разработчиков правил составляет Общий Турнирный Центр (ОТЦ).
- 900.6. Сертификации проводится в виде онлайн-тестирования онлайн-собеседования. При сертификации оценивается понимание кандидатом в сертифицированные судьи основных принципов игры и общей идеологии правил.
- 900.7. Сертифицированный судья должен иметь регулярную практику судейства для поддержания формы, периодически проходить переаттестацию, иметь возможность участвовать в онлайн-семинарах, организуемых разработчиками правил.
- 900.8. В обязанности судьи входит любым удобным способом сообщать разработчикам правил о найденных багах и несоответствиях в правилах.

ПРИЛОЖЕНИЕ № 1: Уложение о наказаниях

Вступление

Данный документ создан в помощь судьям ККИ "Берсерк" и обязателен к использованию на турнирах Соревновательного уровня строгости правил или выше. Любой судья вправе счесть рекомендуемые пенальти недостаточно или напротив слишком жёсткими. Однако в случае Соревновательного или Профессионального уровня строгости правил, судья обязан проконсультироваться с главным судьёй турнира перед принятием такого решения. Общий учёт выданных пенальти ведёт главный судья турнира. Причина выдачи пенальти должна быть объяснена игроку.

Значение и сила пенальти

Замечание. Самое меньшее пенальти, которое может быть выдано игроку за нарушение – замечание – является устным предупреждением и не влечёт никаких

последствий для турнирной карьеры игрока, но по-прежнему складывается с другими пенальти.

Предупреждение. Официально регистрируемое пенальти. Также является устным, но, в отличие от замечания, играет свою роль при подсчёте очков игрока.

Штрафной Балл. Пенальти, аналогичное предупреждению, но, в отличие от него, сохраняется на весь турнир. Фактически это означает получение предупреждения в каждом последующем туре.

Поражение. При вынесении данного пенальти игроку засчитывается поражение в туре. Если данное пенальти получено в перерыве между турами или судья решит, что в текущем туре такое пенальти бессмысленно, то данное пенальти переносится на следующий тур.

Дисквалификация. Вместе с данным пенальти всегда выдаётся поражение в туре. Дисквалифицированный игрок немедленно покидает турнир. Текущее количество его очков остаётся прежним, и он вправе по-прежнему рассчитывать на призы, положенные ему за занятое место (однако не может рассчитывать на призы, предназначенные для игроков, прошедших в следующую стадию турнира).

Дисквалификация без призов. Это пенальти является более жёсткой формой дисквалификации. Вместе с данным пенальти всегда выдаётся поражение. Он более не участвует в турнире и не получает никаких призов за этот турнир. Судьям и организаторам рекомендуется сообщать обо всех подобных инцидентах в Общий Турнирный Центр (ОТЦ) с описанием обстоятельств вынесения пенальти. Получение данного пенальти может повлиять на дальнейшую турнирную карьеру получившего его игрока.

Приостановление членства. Вместе с данным пенальти всегда выдаётся дисквалификация без призов. Приостановление членства является тяжелейшим пенальти из всех, которые может получить игрок за нарушение. Данное пенальти может быть выдано Турнирным Центром (ОТЦ) по представлению главного судьи турнира. Игрок с приостановленным членством не может играть в официальных турнирах и лишается права получать призы. Срок приостановления членства определяет Турнирный Центр (ОТЦ). На время приостановления членства игрок исключается из турнирного рейтинга, а по окончании срока дисквалификации его турнирный рейтинг устанавливается в начальное значение.

Сложение пенальти

Если игрок получает в течение тура три замечания, то они трансформируются в предупреждение.

Три полученных игроком в течение тура предупреждения трансформируются в поражение в туре.

Если игрок получил предупреждение перед туром, то оно переносится на ближайший тур.

Три штрафных балла, полученных игроком в течение турнира, либо в течение одного дня многодневного турнира, трансформируются в поражение в туре.

Если игрок в течение одного турнира получает более одного поражения по пенальти, к игроку может быть применена дисквалификация.

В случае дисквалификации без призов с турнира Турнирным Центром (ОТЦ) может быть принято решение о приостановлении членства.

Например: Серёже очень не везёт на кубик, и он, будучи человеком раздражительным, громко ругается. Он уже получил замечание за неспортивное поведение от судьи, и, к сожалению для него, судья снова услышал его нецензурную брань. Серёже вынесено строгое предупреждение, и если он снова надумает ругаться в присутствии судьи, то это будет грозить ему поражением в игре.

Описание Нарушений

1. Проблемы с колодой

1.1 Проблемы с колодой - неверный дек-лист

Пенальти за данное нарушение может быть выдано только в том случае, если турнир предусматривает дек-листы у игроков, и выдаётся только в случае:

1. Отсутствия дек-листа.
2. Недостатка либо избытка карт в дек-листе.
3. Содержания в дек-листе карт, недопустимых для данного формата.
4. Содержание в дек-листе карт, которые приводят к нарушению построения колоды (например, нарушение ограничения на три копии карты без особенности "Орда" в констрактед).

Например: Игрок, играющий констрактед, указал в дек-листе 29 карт в своей колоде.

Игрок, играющий драфт по трем бустерам "Нашествия Тьмы", указал в дек-листе Резчика идолов.

Игрок, играющий констрактед, указал четыре копии Троллока в своём дек-листе.

Философия нарушения:

Дек-лист является универсальным документом для решения проблем с колодой и неправильность его заполнения либо неверность его состава являются тяжёлым нарушением правил игры. С другой стороны большинство таких ошибок происходит из-за невнимательности игроков, и не являются умышленными. Что, впрочем, не уменьшает значения ошибки, однако ослабляет общее пенальти. Отдельно стоит заметить, что дек-лист является безусловным атрибутом для турнира высокого уровня, поэтому игрок, не заполнивший или не сдавший дек-лист, также подвергается данному пенальти. Во избежание различных проблем в процессе турнира настоящее

"Уложение" предписывает судьям по возможности как можно скорее проверять все дек-листы на верность, в идеале до конца первого тура.

Устранение нарушения:

Дек-лист должен быть переписан таким образом, чтобы записи в нём соответствовали правилам и формату турнира. Колода также должна быть приведена в соответствие с новым дек-листом. Данные манипуляции зачастую требуют немалого времени.

Пенальти:

Любительский - Предупреждение

Соревновательный - Штрафной Балл

Профессиональный - Штрафной Балл

1.2 Проблемы с Колодой - Неверная колода при верном дек-листе

Данное пенальти может быть вынесено только в том случае, если дек-листы предусмотрены условиями турнира. Если в дек-листе нет ошибок, описанных в п.1.1, то дек-лист считается верным, вне зависимости от планов игрока, заполнившего его. В таком случае основным предметом нарушения является колода. Пенальти выносятся за несоответствия колоды дек-листу:

1. Недостаток либо избыток карт в колоде.
2. Содержание в колоде карт, недопустимых для данного формата.
3. Содержание в колоде карт, которые приводят к нарушению построения колоды (например, нарушение ограничения на три копии карты без особенности "Орда" в констрактед).
4. Игра картами, отсутствующими в дек-листе.

Например: Игрок случайно забрал и замешал в колоду паразита противника в прошлом туре.

Игрок, играющий констрактед имеет 29 карт в своей колоде, когда в дек-листе их 30.

Игрок, играющий драфт по четырём бустерам "Война Стихий" играет в колоде Раптором, в то время как в дек-листе его нет.

Игрок, играющий констрактед, играет четырьмя копиями Сайкорона в своей колоде, в то время как в дек-листе их три.

Философия нарушения.

Колода является спортивным снарядом игрока, и её неверность, вне зависимости от потенциальной выгоды от этого, является тяжёлым нарушением правил игры. С другой стороны, большинство таких ошибок происходит из-за невнимательности игроков, и не являются умышленными, что, впрочем, не уменьшает значения ошибки. Игра неверной колодой в первую очередь является проявлением неуважения к противнику и к организаторам турнира.

Устранение нарушения.

Колода должна быть приведена в соответствие с дек-листом, вне зависимости от того, какими картами изначально планировал играть участник турнира. Зачастую эта процедура может потребовать немалого времени.

Пенальти:

Любительский - Предупреждение

Соревновательный - Штрафной Балл

Профессиональный - Штрафной Балл

1.3 Проблемы с колодой - Неверная колода (дек-лист не используется)

Пенальти за данное нарушение может быть выдано только в том случае, если судья турнира решил не использовать дек-листы. Такое возможно только при Любительском или Соревновательном уровне строгости. Пенальти выдаётся за:

1. Недостаток либо избыток карт в колоде.
2. Нахождение в колоде карт, недопустимых для данного формата.
3. Нахождение в колоде карт, которые приводят к нарушению построения колоды (например, нарушение ограничения на три копии карты без особенности "Орда" в констрактед).
4. Нахождение в колоде карт, которые не принадлежат данному игроку.

Философия нарушения.

Колода является спортивным снарядом игрока, и её неверность, вне зависимости от потенциальной выгоды от этого, является тяжёлым нарушением правил игры. С другой стороны, большинство таких ошибок происходит из-за невнимательности игроков, и не являются умышленными, что, впрочем, не уменьшает значения ошибки. Игра неверной колодой в первую очередь является проявлением неуважения к противнику и к организаторам турнира.

Устранение нарушения.

Игрок обязан привести колоду в верное состояние. Поскольку дек-лист не используется, игрок имеет право полностью поменять свою колоду. Для турниров формата "Драфт" или "Силед" игрок обязан использовать только те карты, которые он получил в наборе; для турниров другого формата, любые разрешённые данным форматом турнира карты. Зачастую эта процедура может потребовать немалого времени.

Пенальти:

Любительский - Предупреждение

Соревновательный - Штрафной Балл

Профессиональный - Штрафной Балл

1.4 Проблемы с колодой - Неверные неиспользуемые карты

Неиспользуемые карты - это карты, которыми игрок решил не играть в своей колоде в турнирах формата "Драфт" и "Силед". Данное penalty выдаётся в следующих случаях:

1. Превышение или недостаток неиспользуемых карт в дек-листе.
2. Отказ игрока предъявить неиспользуемые карты судье турнира.
3. Несоответствие неиспользуемых карт в дек-листе и по факту при верной колоде.

Философия нарушения.

Неверные неиспользуемые карты не дают возможность игроку получить преимущество, однако показывают небрежность отношения игрока к заполнению дек-листа.

Устранение Нарушения.

Данное нарушение устранению не подлежит. Penalty за такое нарушение может быть выдано только один раз за один дек-лист.

Penalty:

Любительский - Замечание

Соревновательный - Замечание

Профессиональный - Предупреждение

1.5 Проблемы с колодой - Халатное заполнение дек-листа

Данное penalty выносится в случае очевидно неудобного для прочтения метода заполнения дек-листа.

1. Дек-лист заполнен без использования цифр
2. В дек-листе используются сокращения названий карт, непонятные для судей.
3. Дек-лист затруднителен для прочтения.
4. Имя или никнейм игрока не указаны на дек-листе

Философия нарушения.

Халатное заполнение дек-листа показывает небрежность игрока к основному документу его колоды и неуважение к судьям.

Устранение нарушения.

Дек-лист приводится игроком в надлежащий вид, в случае необходимости - переписывается.

Penalty:

Любительский - Замечание

Соревновательный - Замечание

Профессиональный - Предупреждение

2. Процессуальные ошибки

Философия нарушений.

Этот раздел правил описывает ошибки, не связанные с самой игрой, но связанные с процессом проведения турнира. Этим ошибок может быть великое множество, и невозможно описать их все полностью. Главный судья турнира волен полагаться на своё мнение при выдаче штрафа за неописанные процессуальные ошибки. В случае, если процессуальная ошибка мешает успешно закончить игру, штраф может быть усилено до поражения в туре.

2.1 Процессуальные ошибки - Незначительные

1. Игрок многократно держит свою начальную руку вне зоны видимости противника.
2. У игрока отсутствуют необходимые для игры кубик и фишки.
3. Игрок использует стандартный кубик, отличающийся от кубиков, поставляемых с наборами ККИ "Берсерк"

Устранение нарушения.

Игрок обязан устранить причину нарушения самостоятельно.

Штрафы:

Любительский - Замечание

Соревновательный - Замечание

Профессиональный - Замечание

2.2 Процессуальные ошибки - Значительные

1. Игрок не перемешал колоду перед предоставлением её противнику для перемешивания.
2. Игрок перемешал свою колоду после того, как противник перемешал её.
3. Игрок затемнил (например, маркером) весь игровой текст карты. Карта может быть идентифицирована только по названию карты и не может быть идентифицирована по любой другой информации (например, по иллюстрации).
4. Игрок использует нестандартные фишки, и не может указать, какие из них что обозначают.
5. Игрок перемешивает свою колоду, когда у него не было такой игровой возможности.
6. Игрок использует нестандартный кубик (Правило о сумме противоположных граней равных семи не соблюдено).

Устранение нарушения.

Игрок обязан устранить причину нарушения самостоятельно.

Пенальти:

Любительский - Предупреждение

Соревновательный - Предупреждение

Профессиональный - Предупреждение

2.3 Процессуальные ошибки - Критические

1. Игрок пролил напиток на колоду и/или игровую зону.
2. Игрок потерял свою колоду, и должен найти карты для замены.
3. Игрок сбил расположение карт в игре и/или смахнул маркеры на картах таким образом, что ситуация не подлежит восстановлению.
4. Игроки закончили партию, собрали свои колоды и прочие игровые принадлежности и покинули игровую зону, однако затрудняются ответить на вопрос судьи о результатах своей партии.
5. Игрок в процессе бана (или выбора) колоды на констрактеде на двух (трёх) колодах указал несуществующий номер забаненной (или выбранной) колоды.

Устранение нарушения.

Игрок обязан устранить причину нарушения самостоятельно.

В случае 4) высока вероятность того, что игроки решили закончить партию не турнирным методом. Во избежание Мошенничества, пенальти за случай 4) выносятся не менее суровое, чем в других случаях.

В случае 5) действия игрока могут трактоваться как попытка получить выгоду в случае перевыбора колод. Поэтому результат выбора обоих игроков аннулируется, а противник игрока, совершившего нарушение, выбирает колоду и за себя, и за противника.

Пенальти:

Любительский - Штрафной Балл

Соревновательный - Штрафной Балл

Профессиональный - Поражение

2.4 Процессуальные ошибки - Опоздания

2.4.1 Опоздание на время от 5 до 10 минут от начала тура

Устранение нарушения.

Игроки ответственны за своевременное прибытие на тур. Игрок не получает пенальти в том случае, если тур начался раньше срока, заявленного организаторами.

Пенальти:

Любительский - Предупреждение

Соревновательный - Предупреждение

Профессиональный - Предупреждение

2.4.2 Опоздание более чем на 10 минут от начала тура

Устранение нарушения.

Игроки ответственны за своевременное прибытие на тур. Игрок не получает пенальти в том случае, если тур начался раньше срока, заявленного организаторами.

Пенальти:

Любительский - Поражение

Соревновательный - Поражение

Профессиональный - Поражение

2.4.3 Несвоевременная сдача дек-листа

Устранение нарушения.

Игроки ответственны за сдачу дек-листов до истечения времени на регистрацию колоды.

Пенальти:

Любительский - Предупреждение

Соревновательный - Штрафной Балл

Профессиональный - Поражение

2.5 Процессуальные ошибки - Игра с неверным противником

1. Два игрока начали партию друг с другом, хотя каждый из них должен играть с другим противником.

Устранение нарушения.

Игроки ответственны за самостоятельное нахождение своих противников после объявления игровых пар и сообщения соответственных игровых столов. Игрокам, которые играют с неверным противником, необходимо указать их настоящего противника в данном туре. Надо отметить, что получение пенальти за данное нарушение не отменяет пенальти за Опоздание, если оно имеет место быть.

Пенальти:

Любительский - Предупреждение

Соревновательный - Предупреждение

Профессиональный - Предупреждение

2.6 Процессуальные Ошибки - Нарушение процедуры драфта

1. Игрок передал драфтовый бустер не в ту сторону.
2. Игрок взял больше одной карты либо не взял ни одной карты из драфтового бустера.
3. Игрок не передал драфтовый бустер после соответствующего сигнала судьи.

Устранение нарушения.

В случае возможности отката драфта до момента нарушения, таковой происходит. В случае невозможности такового, драфт продолжается, как если бы нарушения не было. Однако нарушение остаётся совершённым.

Пенальти:

Любительский - Предупреждение

Соревновательный - Штрафной Балл

Профессиональный - Штрафной Балл

3. Манипуляции с картами

3.1 Манипуляции с картами - взятие лишних карт, недобор карт

Игрок, взявший в начале партии недостаточное/избыточное количество карт, получает пенальти за данное нарушение.

Философия нарушения.

Взятие недостаточного либо избыточного количества карт может привести к потенциальной выгоде одной из сторон, что нарушает изначальное равноправие игроков. Данная манипуляция несомненно является нарушением правил, однако в случае, если доказано намерение игрока получить преимущество над противником этим путём, либо если данное нарушение повторятся одним и тем же игроком в третий раз за турнир, он также получает пенальти за Мошенничество - нечистая игра. В любом случае неумение игрока считать до пятнадцати кажется сомнительным.

Устранение нарушения.

При недостатке карт в раздаче, игрок берет карту с верха своей колоды, этот процесс повторяется, пока недостаток карт не будет ликвидирован. При избытке карт в раздаче, любым случайным способом судья изымает у Игрока карту из раздачи и замешивает её в колоду владельца, этот процесс повторяется, пока избыток карт не будет ликвидирован.

Пенальти:

Любительский - Замечание

Соревновательный - Предупреждение

Профессиональный - Предупреждение

3.2 Манипуляции с картами - просмотр лишних карт

Игрок в течение игры может просматривать только те карты, которые находятся в игровых зонах и в своей стартовой руке. Он получает штраф за:

1. Просмотр карт в колоде любого из игроков.
2. Просмотр перевернутых карт противника.
3. Просмотр карт, не участвующих в игре (например, с целью вычисления по кристаллам скрытого последнего ряда противника).

Философия нарушения.

Просмотр лишних карт может привести к потенциальной выгоде одной из сторон, что нарушает изначальное равноправие игроков. Данная манипуляция, несомненно, является нарушением правил, однако в случае, если доказано намерение игрока получить преимущество над противником этим путём, либо если данное нарушение повторяется одним и тем же игроком в третий раз, он также получает штраф за Мошенничество - нечистая игра.

Устранение нарушения.

Если нарушение выявлено до начала предбоевой расстановки карт, игрок обязан взять платную передачу.

Штрафы:

Любительский - Замечание

Соревновательный - Предупреждение

Профессиональный - Предупреждение

3.3 Манипуляции с картами - неверное перемещение карт между игровыми зонами

Игроки обязаны верно перемещать карты из одной игровой зоны в другую.

Например: Игрок вместо того, чтобы убрать погибшую карту на кладбище, возвращает её в колоду.

Философия нарушения.

Неверное перемещение карт из одной игровой зоны в другую может создать ситуацию, в которой невозможно успешно закончить партию. Штрафы за данное нарушение выдаётся только в том случае, если игроки не могут прийти к соглашению самостоятельно.

Устранение нарушения.

Игрок обязан привести свои игровые зоны в соответствие с проведённой частью партии. В случае невозможности в точности провести данную манипуляцию, в дополнение к данному пенальти игроки получают пенальти за Нарушение игрового процесса - непредоставление.

Пенальти:

Любительский - Замечание

Соревновательный - Замечание

Профессиональный - Предупреждение

4. Меченые карты

4.1 Меченые карты - незначительно

Карты либо протекторы игрока помечены, однако вероятность получения преимущества от этого очень мала.

1. Игрок использует колоду без протекторов и в его колоде есть некоторое количество фойловых с разными названиями карт, которые отличаются на ощупь от обычных карт.
2. У игрока в колоде есть несколько грязных протекторов. Карты в них различны и не могут быть использованы со значительным взаимным успехом.

Например: Карты в грязных протекторах – Кочевник, Вампир, Кшар.

Философия нарушения.

Игра мечеными картами/протекторами в любом случае ставит под сомнение честность игрока. Хотя, отдельно стоит заметить, что если ВСЕ карты/протекторы игрока помечены полностью одинаковым образом, то он не нарушает правила вообще.

Устранение нарушения.

Если вероятность получения преимущества мала, игрок обязан просто заменить меченые протекторы/карты, не получив при этом серьёзного пенальти.

Пенальти:

Любительский - Замечание

Соревновательный - Предупреждение

Профессиональный - Предупреждение

4.2 Меченые карты - значительно

Карты либо протекторы игрока помечены таким образом, что могут потенциально дать преимущество с высокой вероятностью.

1. Карты либо протекторы игрока помечены таким образом, что на карты с одинаковыми названиями приходятся одинаковые метки.
2. Карты помечены любым другим способом, позволяющим с высокой вероятностью определить карту или один из её параметров.
3. В некоторые протекторы игрока вставлены две или более карты.

Например: Все меченые карты - элитные. Немеченых элитных карт в колоде нет.

Философия нарушения.

Игра мечеными картами/протекторами в любом случае ставит под сомнение честность игрока. Если вероятность получения преимущества высока, то игрока ожидает серьёзная пенальти. Отметим, что данное нарушение всё ещё подразумевает, что игрок пометил карты непреднамеренно. Если доказано обратное, либо в случае если доказано, что игрок пользовался данным нарушением для получения преимущества, то игрок получает пенальти за Мошенничество - нечистая игра.

Устранение нарушения.

Игрок обязан самостоятельно найти замену меченым картам/протекторам.

Пенальти:

Любительский - Предупреждение

Соревновательный - Штрафной Балл

Профессиональный - Поражение

5. Неспортивное поведение

Также как и процессуальные ошибки, неспортивное поведение имеет множество различных форм, перечислить все из которых не представляется возможным.

5.1 Неспортивное поведение - незначительное

Незначительное неспортивное поведение подразумевает, что игроком предприняты действия, неуважительные для других игроков или игрока, но в любом случае не оказывающие влияние на ход турнира в целом.

1. Игрок использует исключительно вульгарную и ненормативную лексику.
2. Игрок многократно и необоснованно требует у судьи выдать пенальти своему противнику.
3. Игрок подсматривает за картами, взятыми в процессе драфта игроком с другого стола.
4. Игрок своими неигровыми действиями провоцирует противника для того, чтобы он ошибся.
5. Игрок оставляет мусор/посторонние предметы в игровой зоне (таких как обёртки от бустеров, остатки пищи и т. п.)

Философия нарушения.

Неспортивное поведение в первую очередь является проявлением неуважения к противнику и организаторам турнира. Окончательным авторитетом при определении степени неспортивного поведения является главный судья турнира.

Устранение нарушения.

Игрок обязан прекратить вести себя неспортивно.

Пенальти:

Любительский - Предупреждение

Соревновательный - Предупреждение

Профессиональный - Предупреждение

5.2 Неспортивное поведение - значительное

Значительное неспортивное поведение подразумевает, что игроком предприняты действия, оскорбительные для других игроков или организаторов, либо оказывающие влияние на ход турнира, но в любом случае не вызвавшие задержек и не повлекшие за собой физический, материальный или моральный ущерб.

1. Игрок многократно запрашивает сдачи партии у своего противника.
2. Игрок отказывается выполнять инструкции судьи или его представителя.
3. Игрок оспаривает решение главного судьи турнира, после того как оно было окончательно вынесено.
4. Игрок подсматривает за картами, взятыми в процессе драфта другим игроком с того же стола.
5. Игрок, которого попросили покинуть турнирную игровую зону по истечении некоторого времени всё ещё остаётся в ней.
6. Игрок оскорбляет своего противника.
7. Игрок подсказывает другому участнику турнира.

Философия нарушения.

Неспортивное поведение в первую очередь является проявлением неуважения к противнику и организаторам турнира. Окончательным авторитетом при определении степени неспортивного поведения является главный судья турнира.

Устранение нарушения.

Игрок обязан прекратить вести себя неспортивно.

Пенальти:

Любительский - Штрафной Балл

Соревновательный - Поражение

Профессиональный - Поражение

5.3 Неспортивное поведение - критическое

Критическое неспортивное поведение подразумевает поведение, повлекшее за собой значительные задержки в турнире, либо физический, материальный или моральный ущерб.

1. Игрок угрожает Судье или другому Игроку.
2. Игрок портит имущество участников турнира или других лиц.
3. Игрок предпринимает агрессивные физические действия.
4. Игрок ворует турнирные материалы.
5. Игрок находится в состоянии сильного алкогольного опьянения и не может адекватно реагировать на окружающую обстановку.

Философия нарушения.

Не может быть поблажек в виде более лёгкого пенальти для такой тяжёлой формы неспортивного поведения.

Устранение нарушения.

Пенальти:

Любительский - Дисквалификация без Призов

Соревновательный - Дисквалификация без Призов

Профессиональный - Приостановление членства

5.4 Неспортивное поведение - случайное определение победителя

Любая попытка закончить партию не турнирным способом карается, по причине того, что такой метод окончания партии не предусмотрен правилами ККИ "Берсерк" и организаторы не могут нести ответственности за такие партии.

Философия нарушения.

На турнирах по игре "Берсерк" игроки соревнуются в мастерстве игры, а не иных видах деятельности.

Устранение нарушения.

Пенальти:

Любительский - Дисквалификация

Соревновательный - Дисквалификация без Призов

Профессиональный - Дисквалификация без Призов

6. Мошенничество

Существует огромное количество различных видов мошенничества. Рекомендуемое пенальти для любого из них - дисквалификация без призов.

6.1 Мошенничество - нечистая игра

Если доказано намеренное получение преимущества неигровым путём, то игрок получает штраф за нечистую игру.

1. Доказано, что Игрок использует преимущества, которые он получает от меченых карт.
2. Доказано, что Игрок использует преимущества, которые он получает от взятия большего количества карт.
3. Доказано, что Игрок получает преимущества от манипуляций с расположением карт, фишек, маркеров, кубиков, пользуясь невнимательностью своего противника.

Философия нарушения.

Нарушение изначального равноправия игроков, и получение преимущества одним из них в тяжкой форме является критической формой неуважения к противнику и к организаторам турнира.

Устранение нарушения.

Штрафы:

Любительский - Дисквалификация

Соревновательный - Дисквалификация без Призов

Профессиональный - Дисквалификация без Призов

6.2 Мошенничество - Подкуп

Предложение противнику закончить партию не турнирным методом является подкупом. Также подкупом является предложение сделать действие, оказывающее влияние на ход турнира за какое-либо вознаграждение.

1. Игрок на драфте предлагает соседу материальное вознаграждение, если он пропустит ему какую-либо карту.
2. Игрок предлагает своему противнику за материальное вознаграждение согласиться на тот или иной исход партии.

Философия нарушения.

Подкуп дестабилизирует саму игровую систему и безоговорочно запрещён. Так как организаторы обязаны нести ответственность за турнирный процесс, альтернативные методы окончания партии признаны мошенничеством.

Устранение нарушения.

Штрафы:

Любительский - Дисквалификация без Призов

Соревновательный - Дисквалификация без Призов

Профессиональный - Приостановление членства

6.3 Мошенничество - Подделка

Если игрок умышленно искажает правила, либо турнирную, персональную или игровую информацию, он получает пенальти за подделку.

1. Игрок участвует в турнире, используя поддельный идентификационный номер, поддельное имя или никнейм.
2. Игрок сообщил судье неверные результаты тура.
3. Игрок использует поддельные карты.

Философия нарушения.

Не может быть терпимости по отношению к такому виду активности.

Устранение нарушения.

Пенальти:

Любительский - Дисквалификация без Призов

Соревновательный - Дисквалификация без Призов

Профессиональный - Приостановление членства

6.4 Мошенничество - Затягивание партии

Если игрок умышленно затягивает партию, имея целью получить технический результат по кристаллам, он получает пенальти.

1. Игрок имеет очень ограниченное количество вариантов своего хода, однако тратит огромное количество времени "раздумывая" над выбором одного из них.
2. Игрок имеет преимущество по кристаллам на поле, и играет медленно, с целью не растерять его до конца тура.

Философия нарушения.

Такое поведение недопустимо.

Устранение нарушения.

Пенальти:

Любительский - Дисквалификация

Соревновательный - Дисквалификация без Призов

Профессиональный - Дисквалификация без Призов

6.5 Мошенничество - Сговор

Возможна ситуация, когда два игрока договариваются о том, чтобы один игрок незаметно помогал другому по ходу турнира с целью получения призов другим игроком и последующего дележа призов.

1. Во время партии игрок делает подсказки и намёки другому игроку, прикрываясь тем, что он уже выбыл из турнира, получил свои призы и не может быть наказан.
2. Во время партии игрок выпытывает у возможных противников информацию о картах в колоде или случайными манипуляциями подсматривает их карты, а затем передаёт информацию другому игроку.

Философия нарушения.

Такое поведение приводит к тому, что игроки добиваются получения призов нечестными методами, лишая других игроков возможности претендовать на них. Это совершенно недопустимо, является грубой формой пренебрежения к этикете, другим участникам турнира, организаторам и в целом соревновательному принципу определения победителя. Оба игрока должны получить максимально строгое наказание независимо от уровня турнира.

Устранение нарушения.

Пенальти:

Любительский - Дисквалификация без Призов

Соревновательный - Дисквалификация без Призов

Профессиональный - Дисквалификация без Призов

7. Нарушение игрового процесса

7.1 Нарушение игрового процесса - Пропущенные срабатывающие особенности

В случае выявления того, что игроки пропустили обязательную срабатывающую особенность, они получают пенальти за это. Такого рода пенальти выносятся обоим игрокам только в случае, если они оба могли проконтролировать данный процесс. В противном случае пенальти выносятся только игроку - контролирующему эту особенность. Если один игрок пропустил свою особенность, а другой ему на это указал незамедлительно, пенальти выносятся только игроку - контролирующему такую особенность. Опциональные срабатывающие особенности не попадают под этот пункт - считается что Игрок, контролирующий такие особенности, выбрал их не выполнять.

Например: Один из игроков забыл отравить существо Аристократкой в начале боя.

Один из игроков забыл снять раны от регенерации своего существа.

Философия нарушения.

Обязательные срабатывающие особенности часто встречаются на протяжении игры, и поэтому пренебрежение ими может свести партию к абсурду.

Устранение нарушения.

Пропущенная срабатывающая особенность заносится в стек немедленно (целью могут быть выбраны только те карты, которые были легальны в тот момент, когда особенность должна была сработать). Если после объявления такой особенности какие-либо другие эффекты, находящиеся в стеке, не могут выполняться, они отменяются без оплаты.

Если с момента, когда пропущенная срабатывающая особенность должна была сработать, прошёл хотя бы один полный ход любого игрока – эта особенность не срабатывает.

Если пропущенная обязательная срабатывающая особенность принадлежала скрытой карте, то такая способность заносится в стек только по желанию оппонента игрока, контролирующего эту скрытую карту.

Пенальти:

Любительский - Замечание

Соревновательный - Замечание

Профессиональный - Предупреждение

7.2 Нарушение игрового процесса - Непредоставление

В случае выявления того, что игроки не учли какую-либо особенность в процессе игры, они получают пенальти за непредоставление. Такого рода пенальти выносятся обоим игрокам только в случае, если они оба могли проконтролировать данный процесс. В противном случае пенальти выносятся только игроку - контролирующему процесс.

Например: Игрок нанёс раны карте с защитой от такого типа игродействий.

Игрок использовал игродействие не по той карте противника, текст которой гласит, о возможности использования такого игродействия только на неё.

Философия нарушения.

Игроки ответственны между собой за правильность игрового процесса, и в случае возникновения у них вопросов, они обязаны обратиться к судье. Отдельно стоит отметить, что ответственность несут оба игрока, поэтому, если один из игроков забыл сделать обязательное игродействие, то другой обязан ему напомнить об этом.

Устранение нарушения.

Если с момента нарушения не было случайных игровых событий (бросков кубика, пророчества и т. п.), то происходит откат до момента нарушения, без вынесения пенальти. Если такое событие было, ситуация остаётся текущей, особенность

считается пропущенной, однако все приобретённые особенности, полученные неверным путём, отменяются.

Например: Василиск ударил Санкторума слабым ударом и запретил ему двигаться. Через какое-то время (были совершены броски кубика) игроки это заметили. Маркер, выданный Василиском, снимается, раны остаются. Если случайных событий не было, происходит откат к моменту нарушения.

Пенальти:

Любительский - Замечание

Соревновательный - Замечание

Профессиональный - Предупреждение

7.3 Нарушение игрового процесса - Неверная Игра

Неверная игра подразумевает использование картами особенностей, которых они не имеют.

1. Игрок объявил скрытой карту, не имеющую данной особенности на момент вскрытия карт.
2. Игрок выдал параметры или особенности карты, претерпевшей исправление текста (эррату), как за карту, не претерпевшую её, либо наоборот.

Философия нарушения.

Неверная игра картами при ближайшем рассмотрении очень похожа на мошенничество - введение противника в заблуждение, но существует довольно высокая вероятность того, что неверно играющий игрок просто ошибся или не знал о существовании такой эрраты. Поэтому дисквалифицировать такого игрока было бы слишком жёстко. Однако, преимущество, полученное им из-за неверной игры, по-прежнему получено неспортивным путём. Что карается сильным пенальти.

Устранение нарушения.

Текст эрраты или карты должен быть доходчиво объяснён игрокам. Пенальти за это нарушение отменяют эффект возможных одновременных пенальти за ту же карту за Нарушение игрового процесса - Непредоставление или Нарушение игрового процесса - Пропущенные срабатывающие особенности.

Пенальти:

Любительский - Предупреждение

Соревновательный - Штрафной Балл

Профессиональный - Штрафной Балл

7.4 Нарушение игрового процесса - Перебор

Если при наборе в отряд игрок допускает ошибки, он получает пенальти за перебор. Пенальти выдаётся за:

1. Нарушение правила уникальности.
2. Нарушение правила "Одна местность в отряде".
3. Нарушение особенности карты "не может быть взят в отряд с..."
4. Перерасход кристаллов на летающих существ.
5. Перерасход золотых кристаллов на набор карты в отряд.
6. Перерасход серебряных кристаллов на набор карты в отряд.

Философия нарушения.

Игроки ответственны между собой за правильность игрового процесса, и в случае возникновения у них вопросов, они обязаны обратиться к судье.

Устранение нарушения.

При перерасходе кристаллов судья случайным образом выбирает карту среди той группы карт, в которой выявлено данное нарушение (при перерасходе серебряных кристаллов – в такую группу входят только рядовые карты) и замешивает эту карту в колоду владельца. Если нарушение затрагивает несколько групп карт, а также в случае выявления множественных нарушений, указанных в п. п. А-Е, то сначала устраняется нарушение п. А, затем п. Б и далее в алфавитном порядке названий пунктов. Указанный процесс повторяется до полной ликвидации всех нарушений. После этого игрок получает предупреждение. Карты, возвращённые в колоды этим способом, не считаются взятыми в отряд, и все особенности этих карт "при наборе отряда", а также наложенные ими в течение игры эффекты (если эти эффекты можно однозначно определить), отменяются.

Пенальти:

Любительский - Предупреждение

Соревновательный - Предупреждение

Профессиональный - Предупреждение

7.5 Нарушение игрового процесса - Замедленный темп игры

Игроки должны делать ходы в быстром темпе. Время, которое игрок затрачивает на игровое действие должно соответствовать сложности сложившейся игровой ситуации. Игрок вправе попросить судью проследить за темпом игры своего противника. Если игроки не начали партию вовремя, это так же карается этим пенальти. Рекомендованный максимум времени для начала набора отряда - 5 минут. Рекомендованный максимум времени от начала тура до конца расстановки - 10 минут. Окончательным авторитетом для определения замедленного темпа игры является главный судья турнира.

Философия нарушения.

Турнир - ограниченное по времени спортивное мероприятие. Игроки соревнуются, в том числе, в способности находить оптимальные решения за возможно меньшее количество времени.

Устранение нарушения.

Игрок обязан своевременно выполнять игровые действия.

Пенальти:

Любительский - Замечание

Соревновательный - Предупреждение

Профессиональный - Предупреждение

ПРИЛОЖЕНИЕ № 2 - Сводная таблица пенальти

	Любительский	Соревновательный	Профессиональный
Проблемы с колодой			
Неверный дек-лист	Предупреждение	Штрафной Балл	
Неверная колода при верном дек-листе	Предупреждение	Штрафной Балл	
Неверная колода (дек-листы не используются)	Предупреждение	Штрафной Балл	
Неверные неиспользуемые карты	Замечание		Предупреждение
Халатное заполнение дек-листа	Замечание		Предупреждение
Процессуальные ошибки			
Незначительные	Замечание		
Значительные	Предупреждение		
Критические	Штрафной Балл		Поражение
Опоздание от 5 до 10 минут	Предупреждение	Предупреждение	Предупреждение
Опоздание более 10 минут	Поражение	Поражение	Поражение
Несвоевременная сдача дек-листа	Предупреждение	Штрафной Балл	Поражение
Игра с Неверным противником	Предупреждение		

	Любительский	Соревновательный	Профессиональный
Проблемы с колодой			
Нарушение процедуры драфта	Предупреждение	Штрафной Балл	
Манипуляции с картами			
Взятие лишних карт/недобор	Замечание	Предупреждение	
Просмотр лишних карт	Замечание	Предупреждение	
Неверное перемещение между игровыми зонами	Замечание		Предупреждение
Меченые карты			
Незначительно	Замечание	Предупреждение	
Значительно	Предупреждение	Штрафной Балл	Поражение
Неспортивное поведение			
Незначительное	Предупреждение		
Значительное	Штрафной Балл	Поражение	
Критическое	Дисквалификация без Призов		Приостановление членства
Случайное определение победителя	Дисквалификация	Дисквалификация без Призов	
Сговор	Дисквалификация без Призов		
Мошенничество			
Нечистая игра	Дисквалификация	Дисквалификация без Призов	
Подкуп	Дисквалификация без Призов		Приостановление членства

	Любительский	Соревновательный	Профессиональный
Проблемы с колодой			
Подделка	Дисквалификация без Призов		Приостановление членства
Затягивание партии	Дисквалификация	Дисквалификация без Призов	
Нарушение игрового процесса			
Пропущенные срабатывающие особенности	Замечание		Предупреждение
Непредоставление	Замечание		Предупреждение
Неверная игра	Предупреждение	Штрафной Балл	
Перебор	Предупреждение		
Замедленный темп игры	Замечание	Предупреждение	

ПРИЛОЖЕНИЕ № 3: Рекомендованный уровень строгости правил

Формат турнира	Уровень строгости
Пререлизный, релизный турнир	Любительский
Регулярный турнир	Любительский или соревновательный
Отдельный турнир серии турниров	Соревновательный
Финал серии турниров	Профессиональный
Квалификационный турнир (отбор на регионалы и гран-при)	Соревновательный
Региональный турнир, национальный чемпионат	Соревновательный
Гран-при	Профессиональный
Тим-силед, Тим-драфт, Тим-констрактед	Любительский
Ретро-турнир	Любительский или соревновательный
Особые форматы	Любительский
Слёт	Любительский

ПРИЛОЖЕНИЕ № 4 - Список разрешённых выпусков для формата “Констрактед” и запрещённые карты

Для турниров формата Констрактед “Стандарт” разрешены следующие выпуски:

- Сет “Война стихий” (2023);
- Сет “Нашествие тьмы” (2023);
- Набор “Легенды Лаара”;
- Сет “Семена раздора”.
- “Ностальгический набор” (частично, см. ниже).
- Сет “Ложные боги”.

Для турниров формата Констрактед “Стандарт” запрещены следующие карты:

- Исса - с 15 марта 2024 года;
- Гном-отступник - с 15 марта 2024 года.

Карты “Ностальгического набора”: Гуль, Исса, Ури, Итинери, Суккуб-истязатель, Тови, Ундина, Королева топи содержат изображения с возрастным цензом 18+ и ограничены к использованию в официальных турнирах.

Набор “Русы против ящеров” является фановым набором, карты из него также не допускаются к использованию в официальных турнирах.

ПРИЛОЖЕНИЕ № 5 - Список игроков с приостановленным членством (бан-лист).

Список отстранённых игроков можно посмотреть в разделе “Турниры” на официальном сайте игры:

<https://berserk.ru/company/tournament>