

Summoner Wars

Regras Detalhadas para Torneios

O programa de torneios oficial para Summoner Wars, patrocinado pela Galápagos Jogos seguirá as regras e organização descritos neste documento. É recomendável que qualquer outro torneio, independente ou não, também utilize estas regras para fins de padronização e otimização dos mesmos.

Interpretação das cartas e Regras

Os torneios oficiais são jogados utilizando-se as regras mais recentes e atualizadas do FAQ oficial, que pode ser baixado em www.galapagosjogos.com.br. As cartas devem ser interpretadas utilizando-se as regras e este auxílio.

Durante o campeonato, os jogadores devem tratar as cartas como parte da última versão publicada, mais esclarecimentos, durante qualquer disputa a respeito da interpretação do texto e poderes das cartas. A habilidade das cartas são baseadas no texto da carta, e não em seu título ou arte. É importante sempre lembrar da regra principal: se o texto da carta contradiz o texto do livro de regras, o texto da carta é o que vale.

Conduta Anti-esportiva

Espera-se que os jogadores comportem-se de maneira madura, comedida e que joguem de acordo com as regras. São comportamentos que visam evitar a paralisação do jogo, abuso de combos infinitos, comportamento inapropriado, tratar o oponente de forma desrespeitosa, etc... A organização do torneio, com descrição, pode remover jogadores do campeonato por conduta anti-esportiva.

Participação do Organizador do Torneio

O Organizador do Torneio (OT) pode participar do campeonato que está organizando se existir um segundo Organizador do Torneio (OT) presente. Este segundo OT deve estar presente e ser anunciado a todos, ao ini-

cio do torneio, sendo ele responsável por todas dúvidas de regra na partida que o OT está participando.

Protetores de Carta

Para todos os torneios oficiais, regionais e nacionais, os jogadores devem utilizar protetores de carta em seus decks. Para todos os eventos locais, protetores de carta não são necessários, mas os jogadores são encorajados a utilizar protetores para proteger suas cartas e para proteger eles mesmos contra acusações de manipulação de marcação de cartas e/ou manipulação dos decks.

Montagem dos Decks

A montagem dos baralhos de Summoner Wars deve estar de acordo com as regras publicadas. Mantendo a composição clássica de um deck: 1 Summoner, 3 Campeões, 3 Muralhas, 9 Eventos e 18 Comuns.

Procedimentos antes da Partida

Antes de se iniciar uma partida, os jogadores devem determinar de maneira aleatória quem será o jogador inicial. Isto deve ser feito a qualquer momento antes de os jogadores olharem suas cartas. As seguintes etapas devem ocorrer antes de cada:

1. Jogadores embaralham seus decks. Uma combinação de técnicas de embaralhamento deve ser utilizada para garantir a aleatoriedade.
2. Os jogadores apresentam seus decks aos seus adversários para embaralhamento extra e corte. Devolver o deck ao seu dono significa que o todos estão satisfeitos com a aleatoriedade atingida.
3. Se o oponente embaralhou a pilha de compras do jogador, o jogador tem direito a um último corte.
4. Os jogadores iniciam a partida sem cartas.

Tempo

Os torneios de Summoner Wars, são realizados em uma série de rounds de 80 minutos. Os Organizadores do Torneio (OT) podem reduzir este número para 60 minutos ou 90, como acharem necessário. À cada round, os jogadores marcarão pontos com base no resultado de sua partida. Após um pré-determinado número de rounds no torneio (dependendo da disponibilidade de tempo e espaço), o maior pontuador é declarado vencedor do torneio. Para torneios maiores, em algum momento pode existir uma eliminação, e os maiores pontuadores (normalmente 4 ou 8 jogadores) vão então disputar um play-off de eliminação simples para determinar o campeão.

Sentando à mesa

É utilizado o sistema Suíço de pareamento (que consiste em criar um confronto para jogadores com pontuações parecidas durante o torneio, sendo constantemente atualizado). Para o primeiro round, o sorteio é completamente aleatório. O OT deve evitar parear familiares ou pessoas muito próximas, principalmente durante o primeiro round. Para futuros pareamentos, é utilizado o sistema Suíço.

Os OTs devem sempre parear em duplas, ao invés de aleatoriamente, dentro dos grupos de pontuação. Isso permite um ajuste mais apropriado se algum confronto já ocorreu e o sorteio indica que deveria acontecer novamente. (Nota: Se o OT tiver acesso ao ranking, notas, ou puder numerar seus jogadores de acordo com força estimada, isso pode facilitar bastante o pareamento).

Sempre organize os jogadores por pontuação, e depois pelo número do jogador. Depois, divida o grupo de pontuação pela metade, pareando a metade de cima contra a metade de baixo.

Essa mecânica possui o mesmo efeito de um chaveamento, já que os 2 melhores jogadores não se encontrarão até o round final.

Exemplo de segundo: Se existem oito jogadores no grupo de 3 pontos (líderes), organize-os por ordem numérica. Depois, separe-os em 2 grupos, 1-4 e 5-8. Parei os números 1vs5, 2vs6, 3vs7 e 4vs8.

Se existem 7 jogadores neste grupo, organize-os por ordem numérica e separe-os em duas metades: 1-3 e 4-7. O jogador que restou é sempre colocado na parte de baixo, e será sempre pareado com o próximo grupo de pontuação, com o jogador que mais pontuou naquele grupo.

Pontuação

Jogadores ganham pontos ao final de cada partida, como mostrado a seguir:

Vitória = 5 pontos

Empate (+ cartas) = 3 pontos

Empate = 2 pontos

Derrota = 0 pontos

Se um jogador atingir a condição de vitória antes que o tempo limite tenha se esgotado, ele recebe 5 pontos (Vitória), e seu oponente 0 (Derrota). Se o tempo limite da partida se esgotou, o jogo acaba em empate para ambos. Terminando a partida empatada, o jogador que tiver mais cartas em sua pilha de compras recebe 3 pontos, enquanto o que possuir menos recebe 2 pontos. Estes são os pontos utilizados para determinar o vencedor do campeonato, ou, em caso de um evento maior, eles são determinados para decidir aqueles que farão parte do playoff final.

Desempate

Se for necessário um desempate entre jogadores com um histórico idêntico de vitórias-derrotas, utiliza os seguintes métodos: O primeiro critério é o confronto direto. Caso o empate persista, calcule os pontos de "desempate" de cada jogador somando a força de cada adversário que cada um deles enfrentou. Aquele que tiver a maior soma vence o desempate e avança. Deste modo, a pessoa que jogou partidas mais "difíceis" vence e ganha o desempate. Esse método é também conhecido como "força de tabela".

Playoffs do Campeonato

Se um campeonato for decidido através dos playoffs (mata-mata), o número de jogadores classificados para os playoff deve ser definido e anunciado antes do início do torneio. A posição do jogador ao final das rodadas preliminares vai determinar sua posição no chaveamento. Aquele que se classificou com os melhores números enfrentará aquele que foi o último classificado, o segundo melhor enfrentará o segundo pior, etc.. Um jogador avança no playoff com uma vitória simples, e é eliminado no caso de derrota. Não existe limite de tempo no playoff e todas as partidas são disputadas até seu final. O vencedor da partida final é o vencedor do torneio.

