

DREAMBLADE® FLOOR RULES

Platné od 10.8.2006

Úvod

Tato pravidla Dreamblade(tm) DCI(r) Floor Rules platí společně s pravidly DCI Universal Tournament Rules (UTR), Dreamblade Penalty Guidelines a pravidly hry Dreamblade. Aktuální verze UTR a Penalty Guidelines najdete na adrese thedci.com/docs. Hráči, diváci a organizátoři turnaje se musí řídit pravidly v těchto dokumentech při hraní turnaje Dreamblade s podporou DCI. Jedinci, kteří poruší tato pravidla jsou potrestáni podle pravidel DCI Penalty Guidelines.

V Příloze A je seznam změn tohoto dokumentu od poslední verze.

V Příloze B dokumentu DCI Universal Tournament Rules najdete definice pojmů používaných v tomto dokumentu.

Tento dokument se pravidelně aktualizuje. Na adrese thedci.com najdet vždy nejaktuálnější verzi těchto pravidel.

100. OBECNÁ TURNAJOVÁ PRAVIDLA PRO FIGURKOVOU HRU DREAMBLADE

110. FORMÁTY

DCI podporuje následující formáty turnajů Dreamblade:

Constructed

- Constructed

Limited Formats

- Sealed-Box
- Draft

120. DREAMBLADE DCI RATINGY

DCI vydává pro každého hráče jeho jedinečné umístění, které je vypočítáváno ze všech jeho účastí na turnajích Dreamblade; tomuto umístění se říká Dreamblade DCI Rating. Všechny hry hrané v následujících formátech se podílejí na Dreamblade DCI rating:

- Constructed
- Limited (včetně Sealed-Box a Draft zápasů)

121. Dreamblade DCI Ratingy (*Vysvětlení*)

Dreamblade DCI rating body získávají hráči za:

- Výsledky jednotlivých turnajů Dreamblade, které podporuje DCI
- Konečná umístění na některých turnajích (tzv. Premier Events).

Celkový součet všech bodů v turnajové sezóně dává Dreamblade DCI Rating hráče nebo hráčky.

DCI Rating body získávané na turnajích s podporou DCI

Hráči získávají DCI rating body za každý zápas, který odehrají na Dreamblade turnaji s podporou DCI a to podle následující tabulky:

Výsledek zápasu	Počet DCI Rating bodů
Vítězství	2
Prohra	1
Remíza	1
Bye	2

Hráči dále získávají bonusové body za jejich konečná umístění v Premier Events turnajích. Více detailů najdete v pravidlech Dreamblade Premier Event Invitation Policy. Tento dokument najdete na www.thedci.com/docs

DCI Dreamblade rating všech hráčů je možné online prohlížet na adrese www.wizards.com/dci.

130. Nové sety:

Figurky Dreamblade mohou být použity na Constructed turnaji s podporou DCI dva týdny po vydání každého setu (rozšíření/expansion).

Figurky Dreamblade mohou být použity na Limited turnaji s podporou DCI ode dne oficiálního vydání každého setu (rozšíření/expansion) společností Wizards of the Coast.

V letech 2006 a 2007 jsou naplánovány následující sety Dreamblade. V termínech uvedených v seznamu se stávají povolenými pro turnajové hraní s podporou DCI:

(*Poznámka: termíny jsou předběžné a mohou se změnit)

Název setu:	Limited formáty:	Constructed Formáty:
Base Set	9.8.2006	23.8.2006
Set 2	27.10.2006	10.11.2006
Set 3	19.1.2007	2.2.2007

Set 4	20.4.2007	4.5.2007
Set 5	27.7.2007	10.8.2007
Set 6	19.10.2007	2.11.2007

200. POVOLENÉ HERNÍ PROSTŘEDKY

210. Nutné věci ke hře:

Každý hráč, který se chce zúčastnit, musí mít následující herní prostředky:

- K turnajovému hraní povolená mapa Krajiny snů.
- Minimálně 8 speciálních hracích kostek Dreamblade.
- Minimálně 1 normální šestistěnná kostka. Taková kostka nesmí být příliš velká, příliš malá nebo vyvažovaná.
- Žetony nebo tužka a papír pro sledování přidělených zranění, sledování vítězných bodů a dalších účinků ve hře.
- Dreamblade armádu, ve které není více než 16 figurek (platí pro Constructed turnaje).

220. Kostky

Hrací kostky mohou být buď oficiální kostky Dreamblade vyrobené společností Wizards of the Coast, nebo kostky povolené DCI k hraní Dreamblade.

230. Miniatures

Všechny Dreamblade figurky vydané společností Wizards of the Coast, Inc. jsou povoleny pro turnajové hraní s podporou DCI.

231. Úpravy figurek:

Úpravy figurek (úpravy fyzického vzhledu figurky) jsou v turnajích Dreamblade s podporou DCI povoleny, pokud splňují následující pravidla:

- Původní figurkou (tj. figurkou, která je upravována) musí být Dreamblade figurka.
- Figurky musí zůstat snadno rozpoznatelné. Hráč musí být schopen rozpoznat o jakou figurku na mapě Krajiny snů se jedná a to na první pohled.
- Figurky musí zůstat na jejich originálních podstavcích.
- Všechny rozhodnutí o tom, zda je figurka snadno rozpoznatelná provádí hlavní rozhodčí turnaje.

232. Přemalování figurek:

Přemalování figurek (úpravy původních barev figurky) jsou v turnajích Dreamblade s podporou DCI povoleny, pokud splňují následující pravidla:

- Původní figurkou (tj. figurkou, která je přemalovávána) musí být Dreamblade figurka.
- Figurky musí zůstat snadno identifikovatelné. Hráč musí být schopen určit o jakou figurku na mapě Krajiny snů se jedná a to na první pohled.
- Původní barva aspektu na originální podstavci figurky musí zůstat zachována a tato barva musí být snadno rozpoznatelná pro všechny hráče.
- Všechny rozhodnutí o tom, zda je figurka snadno rozpoznatelná provádí hlavní rozhodčí turnaje.

240. Mapa Krajiny snů:

Všechny Dreamblade mapy Krajiny snů (Dreamscape battle map) vydané společností Wizards of the Coast, Inc. jsou povoleny pro turnajové hraní s podporou DCI.

Všechny Dreamblade mapy Krajiny snů vydané společností Wizards of the Coast, Inc. jsou povoleny pro turnajové hraní s podporou DCI ode dne kdy jsou veřejně v prodeji.

300. MECHANISMY TURNAJE DREAMBLADE

310. Minimální počet účastníků

Na turnaji Dreamblade s podporou DCI se musí zúčastnit minimálně 4 hráči. Pokud toto minimum není splněno, pak turnaj nemůže mít podporu DCI a nezapočítává se do DCI ratingů. Pokud na turnaj s podporou DCI nedorazí minimální počet účastníků, pak musí organizátor turnaje nahlásit tento turnaj jako zrušený.

320. Struktura zápasů

Dreamblade zápasy se skládají z jedné hry na zápas.

321. Závěrečná vyřazovací kola

Pokud se tak organizátor turnaje rozhodne, může závěr turnaje proběhnout jako finálová eliminační kola. Toto musí být ohlášeno před začátkem turnaje. DCI doporučuje, aby taková závěrečná vyřazovací kola turnaje Dreamblade určila vítěze mezi 4 nejlepšími hráči příslušného turnaje. Pro účely počítání DCI ratingů se uvedou výsledky zápasů a ne jednotlivé výsledky her.

330. Remízy

Za remízu je 0 zápasových bodů ve všech turnajových formátech Dreamblade.

Dohodnutá remíza

Hráči se mohou dohodnout na dohodnuté remíze, kdykoliv předtím, než jsou ohlášeny výsledky zápasů nebo her ve Swiss round turnaji. Ohlášení dohodnuté remízy je totéž, jako když hráči hrají až do konečné remízy.

Nedokončené hry

DCI chápe, že hra může přirozeně skončit remízou při stukturovaném turnaji. Pro tyto případy DCI vytvořilo detailní postup pro vyřešení nerozhodných situací v turnaji Dreamblade. Více informací o postupu na konci hry se prosím podívej do sekce 420.

340. Časový limit pro zápasy

Minimální požadovaný časový limit pro jakýkoliv Dreamblade zápas je 40 minut. Pro každé turnajové kolo se doporučuje čas 50 minut.

Čas pro sestavení armády (Limited formáty)

Pro sestavení armády při turnaji Dreamblade ve formátu Limited se doporučuje 20 minut (*Pozn. Limited formáty jsou Sealed-Box a Draft.*)

350. Registrace armády

Hlavní rozhodčí nebo organizátor turnaje může požádat hráče, aby své armády zaregistrovali při příchodu na turnaj. Při registraci se zapíše sestava každé armády. Poté co oficiální turnajový rozhodčí nebo organizátor dostane registrační formulář, není již možné armádu měnit. Pokud hráč svou armádu řádně nezaregistruje, může se vystavit sankcím ze strany hlavního rozhodčího podle pravidel DCI Penalty Guidelines.

400. POSTUPY PŘI DREAMBLADE TURNAJI

410. Postupy před začátkem hry

Hráči mají 3 minuty na to, aby provedli všechny následující postupy, než začnou hrát.

Rozhodnout o mapě:

Hráči se musí rozhodnout, na které mapě budou v tomto kole hrát. Doporučuje se hodit kostkou, aby se rozhodlo na čí mapě se bude hrát.

Rozmístit figurky:

Hráči musí mít figurky ve své zóně Rezerv, tak aby byly snadno rozpoznatelné a všichni hráči na ně viděli. ***(Pozn.: DCI doporučuje, aby hráči rozestavili figurky v zóně Rezerv do řady a seřadili je podle ceny, od nejnižší po nejvyšší.)***

Dohodnout se na nasměrování figurek:

Hráči se musí dohodnout na nasměrování svých figurek. (Další informace o požadovaném nasměrování figurek najdete v sekci 440)

Prohlédnout si armády:

Poté co oba hráči rozestavili své figurky do zóny Rezerv, si mohou oba hráči prohlédnout Dreamblade armádu svého protihráče. Při této prohlídce je možné provést následující:

- Přečíst si text, který je na podstavci
- Potvrdit si o jakou figurku se jedná

420. Postupy na konci hry

Rozhodnutí o vítězi

Pokud vyprší čas zápasu předtím, než jeden z hráčů vyhraje, pak musí hráči dokončit probíhající kolo, aby mohl být určen vítěz. Pokud žádný z hráčů jasně nevyhrál na konci tohoto kola, pak vyhrává hráč, který dosud získal více bodů (zvítězil ve více kolech).

Postup pro řešení nerozhodných situací (Swiss Round turnaje)

Pokud oba hráči získali stejný počet bodů na konci posledního kola poté, kdy vypršel čas určený pro zápas, postupujte podle následujícího postupu, který určí výsledek zápasu.

1. Odehraje se jedno dodatečné kolo. Na konci tohoto kola vyhrává hráč, který získal více bodů. ***(Pozn.: Pokud je počet bodů stále nerozhodný, pokračujte krokem 2)***
2. Hráči sečtou dohromady cenu vyvolání všech svých figurek, které právě stojí na mapě Krajiny snů. Hráč, jehož figurky mají větší součet cen vyvolání, vyhrává. ***(Pozn: Pokud mají oba hráči stejný součet cen vyvolání, pokračujte krokem 3.)***
3. Zápas končí remízou.

Postup pro řešení nerozhodných situací (Single-Elimination turnaje)

Pokud oba hráči získali stejný počet bodů na konci posledního kola poté, kdy vypršel čas určený pro zápas v single-elimination zápase nebo turnaji, postupujte podle následujícího postupu, který určí výsledek zápasu.

1. Odehraje se jedno dodatečné kolo. Na konci tohoto kola vyhrává hráč, který získal více bodů. (*Pozn.: Pokud je počet bodů stále nerozhodný, pokračujte krokem 2*)
2. Hráči sečtou dohromady cenu vyvolání všech svých figurek, které právě stojí na mapě Krajiny snů. Hráč, jehož figurky mají větší součet cen vyvolání, vyhrává. (*Pozn: Pokud mají oba hráči stejný součet cen vyvolání, pokračujte krokem 3.*)
3. Pokračujte krokem 1 a 2 dokud jeden z hráčů nevyhraje.

Přidání času

Pokud rozhodčí rozhodnul o přidání času v zápase, pak postupy na konci kola mohou začít až po vypršení tohoto přidaného času.

430. Speciální turnajové pravidlo pro fázi Iniciativy

Vynechání Fáze Vyvolání: Pokud některý z hráčů hodí 1 během Fáze Iniciativy v předchozím kole, hodí znovu všechny 1, které padly ve Fázi Iniciativy v probíhajícím kole.

(Příklad: V minulém kole Scott a Andy vynechali jejich Fáze Vyvolání. V probíhající Fázi Iniciativy hodí Scott 1 a Andy 4. Protože oba minulou Fázi Vyvolání vynechali, musí Scott znovu přehodit svou 1 a přitom hodí 3. Scott a Andy pak pokračují, aby provedli kompletní Fázi Vyvolání v tomto kole, přičemž oba mají k dispozici $4+3=7$ bodů Vyvolání)

440. Požadavky na nasměrování figurek

Hráči se musí dohodnout na jedinečném směru, do kterého budou jejich figurky nasměrovány během zápasu. Figurky obou hráčů nesmí být nasměrovány stejně. Hráčovy figurky musí být nasměrovány dohodnutým směrem vždy, když budou na mapě Krajiny snů. (Příklad: Victor a Colleen budou proti sobě hrát v aktuálním kole turnaje Dreamblade. Před začátkem hry navrhne Victor Colleen, že jeho figurky budou během hry nasměrovány na východ. Colleen s tím souhlasí a rozhodne se, že její figurky budou nasměrovány na západ. To bude znamenat, že armády Victora a Colleen budou nasměrovány různými směry a jsou snadno rozpoznatelné jako nepřátelské armády.)

450. Zdvihání figurek v zóně Krajiny snů

Během zápasu, mohou hráči zdvihat figurky, se kterými se hraje buď proto, aby s nimi provedli Pohyb nebo aby se podívali na text pravidel na spodní straně podstavce figurky; hráči nesmí zdvihnout více než jednu figurku najednou.

460. Pohyb s Dreamblade figurkami

Oba hráči odpovídají za kontrolu nad tím, které figurky se v pohybové fázi již pohybovali (tvé figurky i figurky protihráče).

Pozn.: Aby se zabránilo zmatku při pohybování s figurkami v pohybové fázi, doporučuje DCI následující proceduru:

Poté co hráč oznámil, že bude provádět pohyb v jeho/její aktuální akční fázi, může začít pohybovat jednotlivými figurkami na mapě Krajiny snů. Aby se předešlo zmatkům při komplikovanější pohybové fázi, měli by hráči posunout všechny své figurky, kterými chce provést pohyb tak, že $\frac{1}{4}$ podstavce je posunuta do políčka, na které budou chtít figurky pohnout a $\frac{3}{4}$ jejich podstavce zůstanou na políčku, ze kterého se pohybují. Tento postup by měl být zopakován pro všechny figurky, které se mají v této akční pohybové fázi pohnout. Poté co hráč takto označil všechny figurky, se kterými hodlá provést pohyb, měl nebo měla by pak pohyb těchto figurek dokončit a úplně je přesunout do nového políčka.

461. Závazné akce

Když si v akční fázi vyberu pohyb, je tento závazný (nevratný) pokud byla figurka přesunuta do jiného povoleného políčka a ten, kdo s figurkou pohybuje ji pustil z ruky. Není možné vrátit tento pohyb zpět pokud se stala některá z následujících dvou věcí:

- Hráč začne řešit spuštěné účinky vyplývající z pohybu, nebo
- Hráč, který pohybuje, už začal pohybovat s další figurkou.

*(*Pozn.: Toto pravidlo neplatí pro doporučení o provedení čtvrtiny pohybu a na tento typ akcí se nevztahuje)*

470. Útok

Když si v akční fázi hráč vybere útok, musí si vybrat políčko a figurky, které budou v tomto políčku útočit. Pokud hráč neoznámí, které figurky zaútočí, předpokládá se, že v políčku zaútočí všechny figurky.

(Příklad: Bryan oznámí, že v této akční fázi provede útok. V prvním políčku má 4 figurky, ale chce zaútočit pouze se třemi z nich. Bryan oznámí, které tři figurky zaútočí a to předtím, než hodí kostkami a aby bylo protihráči jasné, které figurky jsou zapojeny do tohoto boje.)

480. Zacházení se zničenými figurkami

Zničené figurky musí být umístěny v zóně, která je jasně oddělená od zóny Rezervy a tato zóna musí být všemi hráči snadno rozpoznatelná. Všichni hráči jsou odpovědní za to, aby měli pod kontrolou počet dodatečných bodů vyvolání přidělených za zničení jejich figurek.

490. Hody kostkou

Hod náhodného čísla

Hod kostkou slouží pouze k získání náhodných čísel; jakékoliv jiné použití je proti pravidlům a duchu hry Dreamblade. Povolený hod znamená zatřesení kostkami a jejich společné hození z dostatečné výšky nad mapou, tak aby se mohli volně odrazit a otáčet.

Povolené hody

Všechny hozené kostky musí ležet celou plochou své stěny na hrací ploše – v opačném případě je potřeba hodit znovu. Všechna rozhodnutí o tom, jestli kostka leží celou plochou jsou v pravomoci hlavního turnajového rozhodčího.

Hod správným počtem kostek

Pokud hráč potřebuje hodit více kostek, než kolik jich je k dispozici, pak hodí toliko kostkami, kolik jich je, zaznamená výsledky a pak hází kostkami znovu, dokud nehodil takovým počtem kostek, který byl určený pro aktuální útok.

Kostky spadlé z hrací plochy

Všechny kostky, které spadnou z hrací plochy se považují za neplatné hody a musí být hozeny znovu.

(Příklad: Victor hází na útok 12 kostkami a 3 z těchto 12 kostek náhodou spadnou na zem. Victor musí tyto 3 kostky zvednout a hodit s nimi znovu, aby dokončil svůj hod na útok.)

500. PRAVIDLA PRO CONSTRUCTED TURNAJE

510. Sestavení armády

Pro sestavení armády pro turnaj Constructed platí pravidla uvedená v oficiální Příručce pravidel Dreamblade.

600. PRAVIDLA PRO LIMITED TURNAJE

610. Sestavení armády pro Limited turnaje

Pro sestavení armády pro Limited turnaje platí pravidlo maximálně 16 figurek v armádě, ale neplatí pravidlo maximálně 3 stejných figurek v armádě.

Existují dva typy Limited turnajů: Sealed Box nebo Booster Draft.

620. Pravidla pro Sealed Box

Poté co se hráči usadí, organizátor turnaje každému poskytne

- Jednu Starter a jednu Booster krabici, nebo
- Tři Booster krabice

Hráč může například dostat jednu Base Set Starter krabici a jednu Base Set Booster krabici; všichni hráči pak musí dostat stejně tj. jednu Base Set Starter krabici a jednu Base Set Booster krabici.

(Pozn. překladatele – následující sekce 630 až 635 nejsou zatím přeloženy, protože to není potřeba)

630. Rules for Booster-Pack Draft Tournaments

Players are seated randomly in drafting circles, called pods, of roughly equal size. Pods may not contain less than three or more than five players, and tournament officials must maximize the number of four-person pods. For example, if nine players are registered for a draft tournament, they should be seated in two pods: one with four players and one with five, not three pods of three people.

A tournament official then distributes three new Booster Packs to each player. Each player must receive same product. For example, if one player receives two Base Set Booster Packs and one Set 2 Booster Pack; all players must receive two Base Set Booster Packs and one Set 2 Booster Pack.

Review and Draft

Players are given 60 seconds to review the miniatures before drafting begins. During the review period, players are allowed to pick up the miniatures they are reviewing. At the end of the 60-second review, the active player drafts the first miniature. Then each player in turn has 10 seconds to review and draft from the remaining miniatures. If a player fails to select a miniature in that time, the pod judge issues that player the highest-costed, undrafted miniature.

631. Active Player Rotation

The player drafting first from the miniature pool presented on the table is called the active player. The first active player is the participant in the first seat, designated by the judge. All players in each drafting pod serve as the active player once for each booster-pack group, with the active player moving between players as follows:

- In a clockwise direction for the first booster-pack group (beginning with the first active player)
- In a counterclockwise direction for the second booster-pack group (starting with the last active player in the first group).

632. Table Preparation

Draft preparation

Miniatures must be removed from their plastic bags before they can be laid out on the table. *(Note: Non-active players can assist in removing miniatures from the plastic bags.)*

Miniature Placement

Each active player lays out all the miniatures of one booster pack face up on the table.

633. Drafting Rules

Players may not communicate with others during a draft.

After the 60-second review, if a player picks up a miniature, that miniature is considered drafted and the player may not select a different miniature. Players should only touch undrafted miniatures if it is their turn to draft.

During the draft, players must display all miniatures they drafted standing up placed in a line in front of them in view of all players.

634. Draft Order

The draft order moves in a circular pattern, beginning with the active player and continuing around the table until the last miniature has been chosen.

<i>1st Booster Pack</i> <i>Player 1 opens</i> <i>Player 1 drafts</i> <i>Player 2 drafts</i> <i>Player 3 drafts</i> <i>Player 4 drafts</i> <i>Player 1 drafts</i> <i>Player 2 drafts</i> <i>Player 3 drafts</i>	<i>2nd Booster Pack</i> <i>Player 2 opens</i> <i>Player 2 drafts</i> <i>Player 3 drafts</i> <i>Player 4 drafts</i> <i>Player 1 drafts</i> <i>Player 2 drafts</i> <i>Player 3 drafts</i> <i>Player 4 drafts</i>	<i>3rd Booster Pack</i> <i>Player 3 opens</i> <i>Player 3 drafts</i> <i>Player 4 drafts</i> <i>Player 1 drafts</i> <i>Player 2 drafts</i> <i>Player 3 drafts</i> <i>Player 4 drafts</i> <i>Player 1 drafts</i>	<i>4th Booster Pack</i> <i>Player 4 opens</i> <i>Player 4 drafts</i> <i>Player 1 drafts</i> <i>Player 2 drafts</i> <i>Player 3 drafts</i> <i>Player 4 drafts</i> <i>Player 1 drafts</i> <i>Player 2 drafts</i>
<i>5th Booster Pack</i> <i>Player 4 opens</i> <i>Player 4 drafts</i> <i>Player 3 drafts</i> <i>Player 2 drafts</i> <i>Player 1 drafts</i> <i>Player 4 drafts</i> <i>Player 3 drafts</i> <i>Player 2 drafts</i>	<i>6th Booster Pack</i> <i>Player 3 opens</i> <i>Player 3 drafts</i> <i>Player 2 drafts</i> <i>Player 1 drafts</i> <i>Player 4 drafts</i> <i>Player 3 drafts</i> <i>Player 2 drafts</i> <i>Player 1 drafts</i>	<i>7th Booster Pack</i> <i>Player 2 opens</i> <i>Player 2 drafts</i> <i>Player 1 drafts</i> <i>Player 4 drafts</i> <i>Player 3 drafts</i> <i>Player 2 drafts</i> <i>Player 1 drafts</i> <i>Player 4 drafts</i>	<i>8th Booster Pack</i> <i>Player 1 opens</i> <i>Player 1 drafts</i> <i>Player 4 drafts</i> <i>Player 3 drafts</i> <i>Player 2 drafts</i> <i>Player 1 drafts</i> <i>Player 4 drafts</i> <i>Player 3 drafts</i>
<i>9th Booster Pack</i> <i>Player 1 opens</i> <i>Player 1 drafts</i> <i>Player 2 drafts</i> <i>Player 3 drafts</i> <i>Player 4 drafts</i> <i>Player 1 drafts</i> <i>Player 2 drafts</i> <i>Player 3 drafts</i>	<i>10th Booster Pack</i> <i>Player 2 opens</i> <i>Player 2 drafts</i> <i>Player 3 drafts</i> <i>Player 4 drafts</i> <i>Player 1 drafts</i> <i>Player 2 drafts</i> <i>Player 3 drafts</i> <i>Player 4 drafts</i>	<i>11th Booster Pack</i> <i>Player 3 opens</i> <i>Player 3 drafts</i> <i>Player 4 drafts</i> <i>Player 1 drafts</i> <i>Player 2 drafts</i> <i>Player 3 drafts</i> <i>Player 4 drafts</i> <i>Player 1 drafts</i>	<i>12th Booster Pack</i> <i>Player 4 opens</i> <i>Player 4 drafts</i> <i>Player 1 drafts</i> <i>Player 2 drafts</i> <i>Player 3 drafts</i> <i>Player 4 drafts</i> <i>Player 1 drafts</i> <i>Player 2 drafts</i>

635. Draft Tournament Round Procedures

Under most circumstances, players should only play against other players in their draft pod. However, it is sometimes necessary to set up matches between people from different pods with the warbands built from the first draft. In this case, the organizer need not conduct a second draft.

700. Definice pojmů

Constructed: Typ turnaje, na který si hráči přinesou vlastní sestavené armády. Armády je možné sestavit z velkého výběru figurek, v závislosti na přesném formátu.

Zničení/Destroy: Přesunutí figurky z Krajiny snů do Hřbitova.

DCI: Organizace zajišťující rozvoj a udržování turnajů pro různé karetní a figurkové hry. Původně se jednalo o zkratku z Duelists' Convocation International, nyní se to jednoduše zkracuje na DCI.

Krajina snů/Dreamscape: Herní oblast na bitevní mapě, která se skládá z 25 políček. Také se tak může říkat bitevní mapě.

Rozhodčí: Osoba zajišťující, aby hraní turnaje proběhlo spravedlivě a efektivně.

Limited: Typ turnaje, na kterém hráči sestavují své armády až na turnaji z figurek, které si vytáhli (draftovali) nebo měli při otevření krabice.

Zápas: Hra nebo série her mezi dvěma hráči nebo týmy, které určí vítěze. U hry Dreamblade je jedna hra zároveň jedním zápasem. Více detailů najdete v DCI Floor Rules této hry.

Organizátor: Osoba odpovědná za zajištění místa a času turnaje. Tato osoba je odpovědná za zaslání výsledků DCI, tak aby mohly být aktualizovány DCI ratingy hráčů.

Rating: Způsob výpočtu relativní úrovně schopností hráčů Dreamblade v turnajích podporovaných DCI.

Rules Enforcement Level (REL): Tento požadavek odkazuje na minimální úroveň Rules Enforcement Level, která musí být dodržena, aby mohl turnaj získat požadovanou hodnotu K.

Pohyb: Jedna z možných akcí, které provádíš během akční fáze. Když provádíš pohyb, můžeš pohnout všemi volnými bytostmi do sousedícího políčka.

Single-Elimination: Zápasová struktura, která eliminuje hráče po prohraném zápase. Někdy může být nutné udělit bye v prvním kole, aby v posledním kole turnaje mohli spolu hrát dva neporažení účastníci.

Vyvolání: Akce, při které vyvoláš figurku Dreamblade do hry. Normálně to probíhá tak, že vezmeš figurku ze své Rezervy a umístíš ji na mapu Krajiny snů, poté co zaplatíš její cenu.

Útok: Jedna z možných akcí, které provádíš během akční fáze. Když provádíš útok, můžeš zaútočit všemi upoutanými figurkami, které máš na mapě.

Swiss Round: Zápasová struktura, která umožňuje, aby všichni hráči hráli ve všech kolech turnaje. V některých turnajích může po odehrání Swiss round mohou následovat závěrečná Single-elimination kola.

Turnajové kolo: Doba, kdy probíhá zápas.

PŘÍLOHA A — ZMĚNY PROTI PŘEDCHOZÍM VERZÍM

- Přidána sekce 461
- Přidána příloha B

PŘÍLOHA B — PŘIDĚLOVÁNÍ ZÁPASOVÝCH BODŮ A ZPŮSOB ŘEŠENÍ NEROZHODNÝCH SITUACÍ

Zápasové body:

Zápasové body pro turnaje Dreamblade s podporou DCI, hrané jako Swiss-round, používají následující přiděly zápasových bodů:

- Výhra v zápase = 3 zápasové body
- Prohra v zápase = 0 zápasových bodů
- Remíza v zápase = 1 zápasový bod

Způsob řešení nerozhodných situací:

V případě nerozhodných situací v turnajích Dreamblade s podporou DCI, hrané jako Swiss-round, se používají následující pomocná kritéria v následujícím pořadí (pozn.: popis kritérií viz. níže):

- Kritérium pro nerozhodnou situaci 1 = Zápasové body
- Kritérium pro nerozhodnou situaci 2 = Výsledek vzájemných soubojů
- Kritérium pro nerozhodnou situaci 3 = Koeficient vítězství protihráčů v %
- Kritérium pro nerozhodnou situaci 4 = Koeficient vítězství protihráčů v %

POPIS KRITÉRIÍ:

Kritérium pro nerozhodnou situaci 1 – Zápasové body:

Hráči získávají X zápasových bodů za výhru v zápase a Y zápasových bodů za zápas, který skončí remízou. (Za prohru v zápase se nepřidělují žádné body.)

Pokud vyprší čas určený pro zápas a oba hráči zvítězili ve stejném počtu her, pak zápas končí remízou. Hráči, kteří zvítězili ve více hrách než jejich soupeři, poté co vypršel čas určený pro hru, zápas vyhrává. (pozn. překl. předchozí dvě věty neplatí pro Dreamblade)
Hráči, kteří měli bye jsou považováni za hráče, kteří vyhráli a získávají X zápasových bodů.

X a Y se určuje pro daný formát her (většinou je 3 a 1).

Příklady (X = 3 a Y = 1):

- *Hráč A má bilanci 6–2–0 (výher-proher-remíz) a získává tedy 18 zápasových bodů (6*3, 2*0, 0*1).*
- *Hráč B má bilanci 4–2–2 a získává tedy 14 zápasových bodů (4*3, 2*0, 2*1).*

Kritérium pro nerozhodnou situaci – Výsledek vzájemných soubojů
Výsledek vzájemných soubojů je buď 1 nebo 0.

Pokud mají 2 nebo více hráčů stejný součet zápasových bodů a některý z těchto hráčů hrál a zvítězil nad všemi hráči, se kterými má stejný součet, pak tento hráč má výsledek vzájemných soubojů 1. Ostatní hráči mají výsledek 0.

Jakákoliv jiná situace dává hráčům pro výsledek vzájemných soubojů 0.

Mezi hráči se stejným součtem zápasových bodů jsou výše hodnoceni hráči s výsledkem vzájemných soubojů 1 než hráči s výsledkem 0.

Příklady:

- *Hráči A, B, a C mají všichni stejnou bilanci 25 zápasových bodů. Výsledky vzájemných zápasů jsou následující:*

Hráč A: Hrál s hráči B i C a oba porazil

Hráč B: Hrál s hráčem A a prohrál s ním, nehrál s hráčem C

Hráč C: Hrál s hráčem A a prohrál s ním, nehrál s hráčem B

Hráč A hrál se všemi a porazil všechny ostatní hráče, se kterými měl stejný součet zápasových bodů. Hráč A má tedy výsledek vzájemných soubojů 1 a hráči B a C mají výsledek 0. Takže hráč A bude umístěn výše než hráči B a C.

- *Hráči A, B, a C mají všichni stejnou bilanci 25 zápasových bodů. Výsledky vzájemných zápasů jsou následující:*

Hráč A: Hrál a porazil hráče B, nehrál s hráčem C.

Hráč B: Hrál s hráčem A a prohrál s ním, nehrál s hráčem C

Hráč C: Nehrál s hráčem A ani B

Protože žádný z hráčů nehrál se všemi a porazil všechny ostatní hráče, se kterými měl stejný součet zápasových bodů, mají všichni hráči (A, B a C) výsledek vzájemných soubojů 0.

Kritérium pro nerozhodnou situaci 3 – Koeficient vítězství protihráčů v %:

Koeficient vítězství protihráčů má každý hráč a uvádí se v procentech. Je to průměrný podíl zápasových bodů a maximálního možného počtu zápasových bodů všech protihráčů, se kterými tento hráč hrál (nepočítají se kola, ve kterých hráč dostal bye). (pozn. překladatele - čím "silnější" protihráči, tím je tento koeficient vyšší a tím lepší je umístění)

Příklady:

- **Hráč F má v 8-kolovém turnaji bilanci 6-2-0. Bilance protihráčů jsou:**

4-4-0, 7-1-0, 1-3-1, 3-3-1, 6-2-0, 5-2-1, 4-3-1, a 6-1-1, takže koeficient vítězství protihráčů je:

$$\frac{(12/24 + 21/24 + 4/15 + 10/21 + 18/24 + 16/24 + 13/24 + 19/24)}{8 \text{ protihráčů}}$$

Převáděno na desetinná čísla:

$$\frac{(0.50 + 0.88 + 0.33 < \text{zvýšeno z } 0.27 > + 0.48 + 0.75 + 0.67 + 0.54 + 0.79)}{8}$$

Výsledek po sečtení podílů zápasových bodů (např. u prvního hráče $4*3 + 4*0 + 0*1=12$) a maximálního možného počtu zápasových bodů (např. u prvního hráče, který hrál $4+4+0=8$ zápasů to je $8*3=24$) jednotlivých hráčů je:

$$\frac{4.94}{8}$$

Koeficient vítězství protihráčů hráče F je tedy 0.62.

- **Hráč G má v 8-kolovém turnaji stejnou bilanci 6-2-0. Bilance protihráčů jsou:**

bye, 7-1-0, 1-3-1, 3-3-1, 6-2-0, 5-2-1, 4-3-1, a 6-1-1, takže koeficient vítězství protihráčů je:

$$\frac{(0.88 + 0.33 < \text{zvýšeno z } 0.27 > + 0.48 + 0.75 + 0.67 + 0.54 + 0.79)}{8}$$

Výsledek po sečtení podílů zápasových bodů (např. u prvního hráče $7*3 + 1*0 + 0*1=21$) a maximálního možného počtu zápasových bodů (např. u prvního hráče, který hrál $7+1+0=8$ zápasů to je $8*3=24$) jednotlivých hráčů je:

$$\frac{4.44}{7}$$

Koeficient vítězství protihráčů hráče G je tedy 0.63.

Kritérium pro nerozhodnou situaci 4 – Koeficient vítězství protihráčů protihráčů v %:

Koeficient vítězství protihráčů protihráčů má každý hráč a uvádí se v procentech. Je to průměrný podíl zápasových bodů a maximálního možného počtu zápasových bodů všech protihráčů, se kterými hráli protihráči tohoto hráče (nepočítají se kola, ve kterých hráč dostal bye). (pozn. překladatele - čím "silnější" protihráči protihráčů, tím je tento koeficient vyšší a tím lepší je umístění)

Příklad:

- **Hráč A hrál v 5-kolovém turnaji. Bilance protihráčů protihráčů jsou:**

Protihráči hráče B: 4-1-0, 3-2-0, 1-4-0, 2-2-0, a 1-1-1

Protihráči hráče C: 2-3-0, 2-2-1, 1-0-0, 5-0-0, a 4-1-0

Protihráči hráče D: 5-0-0, 4-0-1, 3-2-0, 3-2-0, a 2-0-0

Protihráči hráče E: 3-1-1, 2-2-0, 4-1-0, 2-3-0, a 1-2-0

Protihráči hráče F: 5-0-0, 4-1-0, 3-2-0, 2-3-0, a 0-5-0,

takže koeficient vítězství protihráčů je:

$$\frac{(12/15 + 9/15 + 3/15 + 6/12 + 4/9) + (6/15 + 7/15 + 3/3 + 15/15 + 12/15) + (15/15 + 13/15 + 9/15 + 9/15 + 6/6) + (10/15 + 6/12 + 12/15 + 6/15 + 3/9) + (15/15 + 12/15 + 9/15 + 6/15 + 0/15)}{25 \text{ protihráčů protihráčůs}}$$

Převeďeno na desetinná čísla:

$$\frac{(0.80 + 0.60 + 0.33 <\text{zvýšeno z } 0.20> + 0.50 + 0.44) + (0.40 + 0.47 + 1.00 + 1.00 + 0.80) + (1.00 + 0.87 + 0.60 + 0.60 + 1.00) + (0.67 + 0.50 + 0.80 + 0.40 + 0.33) + (1.00 + 0.80 + 0.60 + 0.40 + 0.33 <\text{zvýšeno z } 0.00>)}{25}$$

Po sečtení koeficientů vítězství jednotlivých hráčů je výsledek:

$$\frac{16.57}{25}$$

Koeficient vítězství protihráčů protihráčů hráče A je 0.6628.