REGULAMIN WSPÓLNY TURNIEJÓW GIER PLANSZOWYCH KONWENTU PLANSÓWKI

1. Organizatorem turniejów jest Stowarzyszenie Krakowska Sieć Fantastyki.
	1. Niniejszy regulamin nie stosuje się do turniejów organizowanych przez inne podmioty w ramach programu konwentu.
2. Do udziału w turniejach uprawnieni są wszyscy uczestnicy konwentu Plansówki posiadający identyfikator, w tym goście i wolontariusze konwentu, o ile spełniają wymagania wiekowe.
	1. W szczególnych wypadkach (zwłaszcza w razie braku chętnych do udziału spośród ww.) sędzia turnieju może zdecydować o dopuszczeniu do rozgrywki osób nie spełniających ww. wymagań.
3. Wymagania wiekowe ustalane są osobno dla każdego turnieju i dostępne do publicznej wiadomości uczestników konwentu.
4. Za udział w turniejach nie jest pobierana żadna dodatkowa opłata.
5. Nagrody w turniejach pochodzą ze zbiorów Organizatora lub zostają przekazane przez niezależnych sponsorów. Jeśli nie podano inaczej, decyzja o sposobie podziału puli nagród między uczestników należy do Organizatora.
6. Na wszystkie turnieje obowiązuje wcześniejsza rejestracja. Listy do rejestracji uczestników będą dostępne w games roomie konwentu najpóźniej o godzinie 10:00 w dniu danego turnieju.
7. Organizator może odmówić przyjęcia uczestnika na turniej bez podania przyczyny, w szczególności jeśli uczestnik dopuścił się w przeszłości złamania regulaminu konwentu lub regulaminu turniejów.
8. Zasady rozgrywania danego turnieju ustalane są indywidualnie przez sędziego i podawane do wiadomości graczy przed rozpoczęciem rozgrywki. Ich podstawą są zasady ogólne lub turniejowe właściwe dla danej gry.
	1. Jeśli zasady różnią się znacząco od podstawowych, gracze będą o tym informowani przed rozpoczęciem turnieju.
9. W sytuacjach spornych głos sędziego jest decydujący i nie przysługuje od niego odwołanie.
10. Podczas turniejów zabronione jest:
	1. Celowe pomijanie i naginanie zasad,
	2. Uporczywe utrudnianie gry innym graczom na sposoby nieprzewidziane w mechanice danej gry (np. krzyki, poganianie przeciwników, wpływanie na decyzje i przebieg ruchu innych graczy itp.),
	3. Stosowanie strategii mających na celu wyłącznie zwiększenie szans innego użytkownika turnieju, o ile nie jest to turniej drużynowy,
	4. Korzystanie z pomocy osób trzecich nie biorących udziału w turnieju.

Gracz przyłapany na złamaniu któregokolwiek z tych punktów po raz pierwszy – zostanie upomniany przez sędziego. Gracz przyłapany po raz drugi zostanie natychmiastowo zdyskwalifikowany. Za złamanie punktu 10d może grozić dyskwalifikacja bez wcześniejszego upomnienia. Od decyzji o dyskwalifikacji nie przysługuje odwołanie.

1. Organizator zastrzega sobie możliwość przerwania turnieju bez podania przyczyny. W takim przypadku pula nagród przechodzi na inne turnieje lub konkursy organizowane podczas konwentu. Przerwany turniej może również zostać powtórzony w innym terminie.