

NEUROSHIMA HEX!

OFICJALNE ZASADY TURNIEJOWE MISTRZOSTW POLSKI SEZON: 2019

WERSJA: 19.3.2

Zasady aktualne od dnia 1 marca 2019

Niniejszy dokument przedstawia oficjalne zasady prowadzenia rozgrywek eliminacyjnych do Mistrzostw Polski 2019 w grze Neuroshima HEX! Jest dokument niezależny od podstawowych zasad turniejowych opisanych w dokumencie z zeszłego roku. Celem stworzenia tego dokumentu było zamieszczenie wszystkich informacji niezbędnych do przeprowadzenia turnieju eliminacyjnego obecnego sezonu w jednym miejscu bez innych zasad ogólnych, co w konsekwencji ma ułatwić organizatorom prowadzenie tych turniejów. Wszystkie turnieje eliminacyjne do Mistrzostw Polski 2019 muszą być rozegrane według niniejszego dokumentu.

1. POZIOM TURNIEJÓW ELIMINACYJNYCH DO MISTRZOSTW POLSKI 2019

Turnieje eliminacyjne do Mistrzostw Polski 2019 są turniejami oficjalnymi. Są prowadzone przy współpracy z Wydawcą lub oficjalnym dystrybutorem gry Neuroshima HEX!

Turniej eliminacyjny musi mieć wyznaczoną osobę, która będzie pełnić rolę Organizatora.

Turniej eliminacyjny musi mieć także wyznaczoną osobę, która będzie pełnić rolę Sędziego Głównego. Na tych turniejach rolę Organizatora i Sędziego Głównego może pełnić ta sama osoba.

Organizator turnieju może wziąć w nim udział jako Gracz jeśli wyznaczy do prowadzenia turnieju inną osobę w roli Sędziego Głównego. W taki wypadek Sędzia Główny nie może już pełni jednocześnie roli Gracza.

2. ROLE UCZESTNIKÓW TURNIEJU

Każda osoba, która bierze udział w turnieju występuje w przynajmniej jednej z poniższych ról.

2.1. Organizator

Każdy turniej eliminacyjny musi mieć wyznaczoną dokładnie jedną osobę, która pełni rolę Organizatora. Organizator turnieju ma następujące obowiązki:

- odpowiada za wybranie daty i miejsca rozgrywania turnieju;
- odpowiada za przygotowanie miejsca turnieju, w szczególności zadbania o jego czystość i dostępność dla uczestników;
- odpowiada za przygotowanie na czas turnieju wszystkich niezbędnych materiałów do przeprowadzenia rozgrywek;
- odpowiada za należyte ogłoszenie turnieju dostępnymi kanałami, w szczególności za podanie daty, miejsca i godziny rozpoczęcia turnieju, wpisowego, puli nagród, kontaktu dla graczy oraz limitu miejsc dla graczy jeśli miejsce tego wymaga;
- wyznacza pozostałe role organizacyjne turnieju: Sędziego Głównego a także jeśli to potrzebne dodatkowych Sędziów, w tym Sędziego Technicznego.
- odpowiada za sprawny przebieg całości turnieju oraz rozwiązywanie problemów organizacyjnych;
- odpowiada za rozdzielenie i rozdanie nagród;
- odpowiada za przygotowanie wysłanie zdjęć oraz raportu z turnieju;
- odpowiada za pozostawienie porządku w miejscu rozgrywania turnieju po jego zakończeniu;
- jest zobowiązany do przebywania w miejscu turnieju podczas jego trwania, a gdy nie jest to możliwe o wyznaczenie osoby odpowiedzialnej i przekazanie jej niniejszych obowiązków;
- Organizator podejmuje ostateczne decyzje związane z organizacją turnieju z wyłączeniem ingerencji w zasady gry, chyba że jednocześnie pełni rolę Sędziego Głównego turnieju.

2.2 Sędzia Główny

Każdy turniej musi mieć wyznaczoną także jedną osobę, która pełni rolę Sędziego Głównego turnieju. Turnieje eliminacyjne umożliwiają łączenie roli Sędziego Głównego z rolą Gracza, tak więc może je pełnić jedna osoba, jeśli tylko nie jest jednocześnie Organizatorem na tym turnieju.

Sędzia Główny turnieju ma następujące obowiązki:

- odpowiada za przebieg turnieju od momentu jego rozpoczęcia aż do zakończenia ostatniego meczu;
- musi być zaznajomiony z aktualnymi zasadami gry Neuroshima HEX!, w tym zasadami armii oraz zasadami turniejowymi, musi mieć także dostęp do aktualnej instrukcji gry, instrukcji armii legalnych w rozgrywkach oraz aktualnego dokumentu FAQ;
- jest zobowiązany do pomocy Graczom w prowadzonych meczach turniejowych, w szczególności do udzielania odpowiedzi na pytania związane z zasadami gry oraz rozwiązywania sytuacji konfliktowych powstałych w wyniku prowadzenia meczy turniejowych;
- odpowiada za rozwiązywanie zgłaszanych problemów dotyczących prowadzonych meczy przez Graczy;
- wydaje ostateczne decyzje w kwestii interpretacji zasad gry;
- jest uprawniony do przyznawania ostrzeżeń Graczom za przewinienia związane z zasadami gry oraz regułami turnieju;
- jest jedyną osobą mogącą zdyskwalifikować Gracza z turnieju;
- jest dostępny na miejscu prowadzenia turnieju przez cały czas jego trwania, a gdy nie jest to możliwe wyznacza inną osobę która jako Sędzia będzie jego zastępcą na czas nieobecności;
- odpowiada za zgłoszenie do Wydawcy gry każdego rażącego zachowania Gracza, w tym szczególnie udowodnionego oszustwa oraz karygodnego braku kultury w stosunku do pozostałych uczestników turnieju;
- podczas trwania rozgrywek pozostaje w stałym kontakcie z Organizatorem turnieju, ustalając z nim wszystkie potrzebne kwestie w zakresie prowadzenia turnieju;
- zalecane jest także by Sędzia Główny przekazał do Wydawcy gry swoje uwagi i spostrzeżenia na temat zasad gry, w tym zasad turniejowych, wynikłe po zakończeniu turnieju.

2.3. Sędzia

Turniej może mieć także wyznaczoną jedną lub więcej osób do roli Sędziego. Sędzia turnieju jest dodatkową rolą działającą we współpracy z Sędzią Głównym turnieju.

Sędzia turnieju ma następujące obowiązki:

- jest zobowiązany do pomocy w prowadzeniu turnieju we współpracy z Sędzią Głównym turnieju;
- jest zobowiązany do pomocy Graczom w prowadzonych meczach turniejowych, w szczególności do udzielania odpowiedzi na pytania związane z zasadami gry oraz rozwiązywania sytuacji konfliktowych powstałych w wyniku prowadzenia meczy turniejowych;
- jest uprawniony do przyznawania ostrzeżeń Graczom za przewinienia związane z zasadami gry oraz regułami turnieju - Gracz, który w danym turnieju otrzyma trzy ostrzeżenia zostaje automatycznie wykluczony z turnieju;
- musi być zaznajomiony z aktualnymi zasadami gry Neuroshima HEX!, w tym zasadami armii oraz zasadami turniejowymi, musi mieć także dostęp do aktualnej instrukcji gry, instrukcji armii legalnych w rozgrywkach oraz aktualnego dokumentu FAQ;
- w przypadku podejrzenia popełnienia oszustwa podczas rozgrywek lub też zauważenia rażącego łamania zasad, w tym kultury osobistej, ma obowiązek poinformowania Sędziego Głównego turnieju, który jako jedyny ma możliwość zdyskwalifikowania uczestnika turnieju.

Gracz ma prawo odwołać się od decyzji wydanej przez Sędziego do Sędziego Głównego turnieju. Decyzja Sędziego Głównego jest ostateczna.

2.4. Sędzia Techniczny

Sędzia Techniczny jest wyznaczany jako dodatkowa rola na turniejach, w których wymaga tego liczba graczy oraz oczekiwana jakość rozgrywek. Osoba pełniąca rolę Sędziego Technicznego nie może w tym samym czasie pełnić innej roli na tym turnieju.

Sędzia Techniczny ma następujące obowiązki:

- odpowiada za zbieranie i prawidłowe segregowanie kart turniejowych jeśli są używane podczas turnieju, lub też obsługę programu do prowadzenia rozgrywek jeśli jest używany podczas turnieju;
- odpowiada za prawidłowe przydzielenie par Graczy na czas rund;
- odpowiada za przygotowanie i przedstawienie do akceptacji Sędziemu Głównemu końcowej listy z wynikami miejscami wszystkich Graczy;
- podczas turnieju współpracuje z Sędzią Głównym, który to podejmuje ostateczne decyzje w kwestii prowadzenia turnieju.

2.5. Gracz

Każdy uczestnik turnieju, który zgłasza swój udział i przystępuje do rozgrywek występuje w roli Gracza na danym turnieju.

Gracz uczestniczący w turnieju eliminacyjnym ma następujące obowiązki:

- musi stawić się w miejscu rozgrywania turnieju w czasie umożliwiającym przeprowadzenie sprawnej rejestracji przed rozpoczęciem rozgrywek;
- musi posiadać na czas rozgrywek wszystkie niezbędne elementy do gry, w tym wszystkie armie wybrane do turnieju (**przypominamy: w turniejach eliminacyjnych dopuszczone są jedynie armie wydane w wersji 3.0**), znaczniki do prawidłowego oznaczania punktów wytrzymałości oraz efektów występujących w grze oraz kopii zasad wszystkich armii wybranych do turnieju;
- musi być zaznajomiony z podstawowymi zasadami gry, zasadami danego turnieju oraz z zasadami wszystkich armii wybranych przez siebie do gry na turnieju;
- zobowiązany jest do rozgrywania meczy w atmosferze uczciwości, z zachowaniem kultury osobistej;
- odpowiada za sprawne prowadzenie gier turniejowych, w szczególności za zachowanie odpowiedniego rytmu gry (nie przeciągając gier);
- odpowiada za zgłaszanie wyników gier turniejowych oraz za prawidłowe wypełnianie kart turniejowych;
- zobowiązany jest do wykonywania poleceń Organizatora, Sędziego Głównego, Sędziów oraz Sędziego Technicznego dotyczących przebiegu turnieju i regulaminów obowiązujących w miejscu prowadzenia turnieju.

Gracz w każdym momencie może zrezygnować z udziału w turnieju. Zobowiązany jest poinformować o tym fakcie Sędziego Głównego lub Sędziego, lub też Sędziego Technicznego wraz z podaniem wyniku z ostatnio rozegranego meczu.

2.6. Obserwator

Osoby przebywające w miejscu prowadzenia turnieju, a nie będące Graczami ani nie pełniące roli Organizatora, Sędziego Głównego, Sędziego ani Sędziego Technicznego występują w roli Obserwatorów.

Obserwator ze względu na potrzebę sprawnego prowadzenia turnieju oraz zachowania jego przejrzystości zobowiązany jest do:

- nie utrudniania prowadzenia turnieju;
- nie komunikowania się z Graczami podczas rozgrywania przez nich meczów turniejowych;
- nie zasiadania przy stolikach gdzie trwają mecze turniejowe;
- zastosowania się do poleceń Organizatora, Sędziego Głównego, Sędziów oraz Sędziego Technicznego mających bezpośredni związek z prowadzonym turniejem lub regulaminem obowiązującym w miejscu prowadzenia turnieju;
- w przypadku zauważenia rażącego łamania regulaminu przez Gracza zgłoszenia tego faktu Sędziemu lub Sędziemu Głównemu.

3. MIEJSCE PROWADZENIA TURNIEJU

Organizator turnieju jest odpowiedzialny za wybór i przygotowanie odpowiedniego miejsca na czas rozgrywek turniejowych. Turnieje eliminacyjne do Mistrzostw Polski Neuroshimy HEX 2019 muszą odbywać się w takich miejscach, które będą sprzyjać rozgrywce i dobrej atmosferze. Dlatego też miejsce prowadzenia turnieju musi spełniać następujące warunki:

- posiadać wystarczającą liczbę stanowisk na których mogą być przygotowane miejsca dla graczy do przeprowadzania meczy, tworzących stoliki turniejowe z miejscami siedzącymi dla obu graczy, wystarczającym miejscem dla rozłożenia planszy wraz z armiami i akcesoriami obu graczy, a także wystarczająco oświetlonych by prowadzić czytelną dla uczestników rozgrywkę;
- posiadać miejsce które może być wykorzystane przez obsługę turnieju do jego prawidłowego prowadzenia, czyli możliwości rozłożenia dokumentów, kart turniejowych oraz pozostałego potrzebnego sprzętu;
- posiadać swobodny dostęp do toalety dla uczestników turnieju.

Dodatkowo turnieje eliminacyjne do Mistrzostw Polski nie mogą odbywać się w miejscach gdzie zabronione jest wykonywanie zdjęć, a także w miejscach gdzie podczas trwania turnieju miałyby grać głośna muzyka, używane światła stroboskopowe lub mogły wystąpić inne zjawiska utrudniające graczom skupienie i swobodną rozgrywkę.

Miejsce rozgrywania turnieju może posiadać własne regulaminy. Organizator winien upewnić się, że ich zapisy nie są sprzeczne z zasadami prowadzenia turniejów, np. miejsce nie może posiadać zakazu wstępu dla osób nieletnich jeśli ma być miejscem prowadzenia turnieju eliminacyjnego do Mistrzostw Polski, którego regulamin pozwala takim osobom brać udział w rozgrywkach.

4. LEGALNOŚĆ PRODUKTÓW

4.1. Na turniejach eliminacyjnych do Mistrzostw Polski 2019 gracze mogą wykorzystywać następujące armie:

- BORG, DANCER, DEATH BREATH, HEGEMONIA, IRON GANG, MEPHISTO, MISSISIPI, MOLOCH, NEODŻUNGLA, NOWY JORK, POSTERUNEK, SHARRASH, SMART, STALOWA POLICJA, URANOPOLIS, VEGAS.

4.2. W momencie ukazania się na rynku nowej oficjalnej armii legalnej w grze turniejowej będzie można jej używać podczas turniejów po upływie 30 dni od oficjalnej daty premiery.

4.3. Na tych turniejach gracze mogą wykorzystywać następujące dodatki:

- Żeton armii Iron Gang: HAK – wykorzystywany na zasadach żetonów wymiennych.

Na turniejach poziomu oficjalnego oraz turniejach mistrzowskich użycie tego żetonu jest możliwe tylko na następujących zasadach:

- Gracz chcący wykorzystać żeton wymienny podczas turnieju musi mieć do dyspozycji pusty żeton z tej samej wypraski, z której ma pozostałe żetony armii Iron Gang;

- w momencie deklaracji użycia żetonu wymiennego, czyli przed rozpoczęciem rozgrywki, Gracz zamienia jeden wybrany żeton ze swojej armii Iron Gang na żeton pusty, informując jednocześnie przeciwnika, że w momencie pociągnięcia tego żetonu zamieni on go na Hak i będzie mógł wykorzystać w grze;

- następnie żetony armii należy wymieszać i można przejść do rozpoczęcia rozgrywki;

Tę procedurę stosuje się by zapobiec możliwości identyfikacji żetonu wymiennego gdy znajduje się on jeszcze w puli ze względu na prawdopodobieństwo

4.4. Na turniejach eliminacyjnych do Mistrzostw Polski gracze mogą wykorzystywać jedynie armie i dodatki wydane w wersji 3.0.

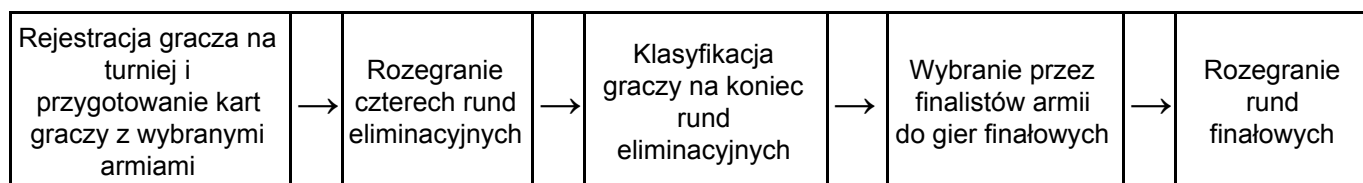
5. STRUKTURA TURNIEJU

5.1. Turnieje eliminacyjne do Mistrzostw Polski 2019 są prowadzone z rundami eliminacyjnymi rozgrywanymi w systemie szwajcarskim oraz finałami rozgrywanymi w systemie pucharowym.

Turnieje w tym sezonie mają następującą strukturę rund:

Liczba Graczy	Liczba rund w systemie szwajcarskim	Liczba graczy awansujących do rund finałowych (jeśli są rozgrywane na turnieju)
8 - 11	4	Nie rozgrywa się finałów
12 -20	4	Top 4
21 - 40	4	Top 8
41 i więcej	4	Top 16

Turniej przebiega następująco:



5.3. Punktacja turniejowa

W ramach jednego meczu turniejowego dwaj sparowani Gracze rozgrywają jedną grę Neuroshimy HEX! Mecz może zakończyć się na trzy sposoby:

- wygraną jednego z Graczy – wówczas otrzymuje on trzy Punkty Turniejowe

- remisem podczas rundy w systemie szwajcarskim – wówczas obaj gracze otrzymują po jednym Punkcie Turniejowym,

- remisem podczas rundy w systemie pucharowym – wówczas zwycięzcą zostaje gracz, który zajmował wyższe miejsce po zakończeniu rund eliminacyjnych w danym turnieju.

Gracze podając wynik turniejowy podają także różnicę wytrzymałości sztabów na zakończenie rozgrywki – zwykle wpisując to na kartach turniejowych.

Dla przykładu: gracze zakończyli mecz w sytuacji, gdy jeden ze sztabów został na 12 punktach Wytrzymałości, a drugi na 5 punktach Wytrzymałości. Różnica między nimi to 7 punktów Wytrzymałości. Zwycięzca zgłasza wynik podając różnicę dla siebie jako +7, natomiast przegrany zgłasza wynik podając różnicę dla siebie jako -7.

Szczególnym przypadkiem jest udział w grze armii Dancer. W takiej sytuacji różnica wytrzymałości sztabów podana w wyniku turniejowym nie może przekroczyć +/-20. Tak więc w przypadku wygranej armii Dancer, gdy łączna wytrzymałość pozostałych na planszy obiektów przekracza 20 to gracz Dancer i tak wpisuje różnicę wytrzymałości jako +20 dla siebie i -20 dla przeciwnika.

5.4. Bye

Określeniem *Bye* nazywamy automatyczną wygraną w rundzie turnieju dla jednego z Graczy. Najczęściej *Bye* jest wykorzystywany w momencie, gdy w turnieju bierze udział nieparzysta liczba graczy.

Gracz, który otrzymał *Bye* podczas rundy w systemie szwajcarskim otrzymuje trzy Punkty Turniejowe, natomiast różnica wytrzymałości sztabów w tej rundzie dla tego Gracza wpisywana jest jako +7.

5.5. Czas rozgrywki i terminacja

Czas na jedną rundę eliminacyjną w turnieju wynosi 40 minut. Czas na jedną rundę finałową w turnieju wynosi 50 minut, poza ścisłym finałem, który nie ma limitu czasowego. W finale w dalszym ciągu gracze zobowiązani są do sprawnej gry bez zbędnego przedłużania.

Jeśli w rundzie eliminacyjnej turnieju Gracze nie zakończą meczu po upływie wyznaczonego czasu, wówczas rozgrywają tzw. Terminację:

- Gracz, który wykonywał swoją turę w momencie ogłoszenia końca czasu rundy dokończy ją;
- następnie jeśli wynik meczu nie został ustalony wcześniej, przeprowadzona zostaje Ostateczna Bitwa, a wynik rozgrywki jest wynikiem meczu.

5.8. Rundy eliminacyjne - system szwajcarski

Pierwsze rundy turnieju, tak zwane rundy eliminacyjne, są prowadzone w systemie szwajcarskim. W tym systemie każdy Gracz ma możliwość rozegrania tej samej liczby rund, zdobywając Punkty Turniejowe za wygrane i zremisowane mecze, ale nie odpadając z rozgrywek po meczach przegranych.

Rundy w systemie szwajcarskim przeprowadzane są następująco:

- pary na rundy należy przygotować tak, aby gracze którzy grali ze sobą w poprzednich rundach nie spotkali się ponownie,
- na pierwszą rundę pary graczy są losowane,
- na następne rundy pary są dobierane tak, aby osoby z podobną liczbą Punktów Turniejowych w miarę możliwości grały ze sobą,
- gdy w danej rundzie udział bierze nieparzysta liczba zawodników wówczas jeden uczestnik otrzymuje **Bye** - nie rozgrywa meczu i otrzymuje **3 Punkty Turniejowe**, a różnica Wytrzymałości Sztabów wynosi dla niego +7. *Bye* w pierwszej rundzie otrzymuje losowy zawodnik. W dalszych rundach *Bye* otrzymuje zawodnik z najmniejszą liczbą Punktów Turniejowych oraz najmniejszą łączną różnicą wytrzymałości sztabów;
- w przypadku nie zakończenia meczu po zakończeniu ustalonego czasu gracze rozgrywają *Terminację*.

Klasyfikacja graczy po zakończeniu rund w systemie szwajcarskim ustalana jest następująco:

- gracze zajmują kolejne miejsca począwszy od gracza z najwyższą liczbą Punktów Turniejowych,
- w momencie gdy dwóch lub więcej graczy ma tyle samo zdobytych Punktów Turniejowych wówczas należy zastosować poniższą procedurę w celu przełamania remisów i ustalenia kolejności:
 - I. kolejność graczy ustalana jest zależnie od łącznej różnicy wytrzymałości sztabów, począwszy od gracza z najwyższym wynikiem,
 - II. jeśli w dalszym ciągu dwóch lub więcej graczy znajduje się na tym samym miejscu ponieważ ma taką samą liczbę Punktów Turniejowych oraz łączną różnicę wytrzymałości sztabów, wówczas w przypadku gdy jest to dwóch graczy, którzy rozgrywali między sobą mecz na tym turnieju to zwycięzca tego meczu znajdzie się na wyższej pozycji, a gdy jest to dwóch lub więcej graczy bez rozegranych ze sobą meczy wówczas kolejność ustalana jest losowo.

Po zakończeniu rund eliminacyjnych następują rundy finałowe rozgrywane w systemie pucharowym. Do dalszych

rund przechodzi ustalona odgórnie liczba osób zgodnie z klasyfikacją na zakończenie rund w systemie szwajcarskim. Nazywane jest to określeniem Top2/Top4/Top8/Top16 itd. i oznacza dalszy udział w turnieju dwóch/czterech/ośmiu/szesnastu osób.

Gracze którzy awansują do rund finałowych muszą w tym momencie turnieju wybrać kilka ze swoich armii do dalszych rozgrywek, tak jak to opisano w punkcie **6.3**.

5.9. System pucharowy

W systemie pucharowym gracze po wygraniu swoich meczy awansują do następnej rundy, natomiast gracze przegrywający odpadają z rozgrywek. Struktura turnieju określa liczbę graczy awansujących do rund finałowych rozgrywanych systemem pucharowym, a będzie to zawsze potęga liczby 2. Określa się to jako Top4/Top8/Top16, co odpowiednio oznacza awans dla najlepszych czterech/ośmiu/szesnastu zawodników.

Na pierwszą rundę rozgrywaną w systemie pucharowym gracze są parowani następująco:

- gracz zajmujący najwyższe miejsce w klasyfikacji po rundach eliminacyjnych jest parowany z graczem zajmującym najniższe miejsce w klasyfikacji;
- następnie kolejno Gracze są parowani według zasady: kolejny Gracz z najwyższym miejscem w klasyfikacji jest parowany z kolejnym Graczem w kolejności od najniższego miejsca w klasyfikacji;
- w praktyce oznacza to, że dla Top8 pierwszy gracz będzie parowany z ósmym, drugi z siódmym, trzeci z szóstym a czwarty z piątym.

Zwycięzca meczu kwalifikuje się do następnej rundy, a jeśli jest to ostatnia runda to zostaje zwycięzcą turnieju. Przegrany meczu kończy swój udział w turnieju na tej rundzie.

W przypadku remisu w meczu w systemie pucharowym, który jest częścią rund finałowych rozgrywanych po rundach eliminacyjnych, zwycięzcą zostaje gracz, który zajmował wyższą pozycję w klasyfikacji po zakończeniu rund eliminacyjnych.

Na następne rundy Gracze są parowani tak, by Gracz pozostały w turnieju, który miał najwyższe miejsce w klasyfikacji po zakończeniu rund eliminacyjnych, był sparowany z pozostałym w turnieju Graczem, który miał najniższe miejsce w tej klasyfikacji, a dalsze pary także są ustawiane według tego schematu.

6. ZASADY ROZGRYWEK TURNIEJOWYCH

6.1. Każdy Gracz turnieju rejestruje podczas zgłaszania udziału w turnieju **pięć różnych armii** legalnych w grze turniejowej. Jeśli Gracz planuje wykorzystywać podczas gier żetony wymienne do tych armii także zgłasza ten fakt. Organizator może przydzielić Graczowi cztery podstawowe armie z zestawu Neuroshima HEX 3.0 i tym samym przydzielić graczowi status początkującego. W ten sposób gracz nie posiadając swoich armii może zagrać na turnieju. Początkujący Gracz nie ma możliwości zmiany ani dodania innych armii.

6.2. W tym sezonie turniejów eliminacyjnych Gracze będą mogli rozegrać tylko jedną rundę każdą ze swoich armii w rundach eliminacyjnych i tylko raz wykorzystać daną armię w rundach finałowych.

6.3. Gdy Gracz awansuje do rund finałowych musi ze swoich armii wybrać odpowiednią liczbę do wykorzystania podczas rund finałowych:

- jeśli w turnieju rozgrywane są finały Top 4 gracz wybiera trzy swoje armie,
- jeśli w turnieju rozgrywane są finały Top 8 gracz wybiera cztery swoje armie,
- jeśli w turnieju rozgrywane są finały Top 16 wówczas gracz nadal może wykorzystać wszystkie swoje armie podczas rund finałowych.

Wybrane przez Gracza armie na rundy finałowe muszą być wyraźnie zaznaczone na karcie gracza.

6.4. Gracze podczas turnieju w każdej rundzie są ze sobą parowani do rozgrywania meczy. Organizator lub Sędzia ogłasza pary na daną rundę i przydziela graczy do przygotowanych stolików, do których się udają.

6.5. Gdy obaj gracze zasiadają już przy stoliku przystępują do rozgrywki turniejowej prowadząc procedurę początkową:

- 1) Gracze w tajemnicy na kartce notują dwie ze swoich dostępnych na ten mecz armii, przypisując im odpowiednio pozycję „1” i „2”. Następnie gracze ujawniają zapisy. Jeśli na pozycjach „1” obu graczy występują różne armie, Gracze będą rozgrywać ten mecz tymi armiami. Jeśli na pozycjach „1” obu graczy występują te same armie wówczas w sposób losowy ustala się który z graczy rozegra mecz armią

wypisaną na swojej pozycji „2”.

Każdy Gracz może rozegrać daną armią tylko jeden mecz podczas wszystkich rund eliminacyjnych. Po wybraniu armii do gry w danym meczu Gracz zaznacza to w odpowiednim miejscu na karcie turniejowej. Od tej pory ta armia staje się niedostępna do wyboru w następnych rozgrywkach rund eliminacyjnych. Podobnie Gracz może tylko raz zagrać daną swoją armią podczas rund finałowych. Podobnie po wyborze armii do gry w danym meczu Gracz zaznacza to w odpowiednim miejscu na karcie turniejowej a sama armia staje się niedostępna do wyboru w następnych rozgrywkach rund finałowych.

- 2) W przypadku gdy w meczu bierze udział gracz posiadający jedynie cztery armie podstawowe przydzielone przez Organizatora, może zdarzyć się sytuacja, w której będzie musiał on wybrać ponownie jedną ze swoich armii w rundzie eliminacyjnej lub finałowej gdyż w przeciwnym wypadku musiały by zagrać na siebie te same armie. W takim wypadku stosuje się wyjątkowo możliwość wybrania drugi raz jednej z posiadanych armii podczas wypisywania listy. Dotyczy to jednak tylko ostatniej rundy eliminacyjnej.
- 3) Jeśli którykolwiek z graczy chce w rozgrywce wykorzystać żeton wymienny to zgłasza to w tym momencie i dokonuje podmiany żetonów.
- 4) Następnie Gracze przygotowują stos swoich armii żetonów ustawiając je w sposób losowy. Podczas gry gracz może mieć rozłożone żetony w maksymalnie trzech stosach. Nie dopuszcza się rozkładania żetonów na większą liczbę stosów lub rozmieszczania ich na powierzchni stołu w sposób mieszany.
- 5) Gracz, który pierwszy wybierał armię, decyduje który z Graczy jako pierwszy wystawi swój sztab. Wyjątkiem jest sytuacja kiedy w grze bierze udział armia Dancer: wówczas Gracz tej armii musi wystawić Obiekty jako pierwsze. Drugim wyjątkiem jest armia Vegas. Gracz pierwszy wystawiający swój sztab jest jednocześnie graczem rozpoczynającym rozgrywkę.

6.6 W obecnym sezonie gry turniejowe prowadzone są z następującą modyfikacją zasad podstawowych gry:

- po rozpoczęciu tury przez Gracza w momencie gdy ma on dobrane 3 żetony może on wykonywać już swoją rundę, czyli zagrywać żetony i wykonywać akcje dozwolone w grze. Gracz nie musi odrzucać trzeciego żetonu przed swoimi akcjami tak jak jest to opisane w instrukcji podstawowej a może go odrzucić na koniec swojej tury chyba że wcześniej jakąś decyzję musi podjąć jego przeciwnik – w takim wypadku Gracz musi najpierw odrzucić trzeci żeton zanim przeciwnik podejmie decyzję.

Przykładowe decyzje które musi podjąć przeciwnik podczas trwania tury Gracza:

- decyzja o przesunięciu swojego żetonu z Odepchnięcia.

Ta nowa zasada ma z założenia ułatwić grę uczestnikom turnieju, gdyż rozgrywanie gier Neuroshimy Hex w praktyce często wygląda tak, że gracze dopiero na koniec ruchu odrzucają trzeci żeton. Ważne jest jednak by pamiętać, że żeton MUSI być odrzucony przed jakąkolwiek decyzją podjętą przez przeciwnika. W przeciwnym wypadku zaburza to grę i jest traktowane jako przewinienie Gracza na turnieju. Może to w konsekwencji skutkować przegraną meczu.

6.7. Po rozpoczęciu rozgrywki mecz turniejowy prowadzony jest zgodnie z zasadami gry Neuroshima HEX 3.0.

6.8. Po zakończonym meczu Gracze wypełniają swoje karty turniejowe i oddają Sędziemu Głównemu lub Sędziemu, lub też Sędziemu Technicznemu. Obaj gracze są odpowiedzialni za prawidłowe wypełnienie swojej części kart turniejowych.

6.9. Ingerencja Sędziego w mecz turniejowy.

Generalna zasada każdej rozgrywki mówi, że jest to gra dwóch Graczy. Oznacza to, że osoby trzecie, w tym inni Gracze, Obserwatorzy a także Organizator czy też Sędzia nie biorą udziału w meczu.

Gracze rozgrywający mecz są za swoją rozgrywkę odpowiedzialni, zarówno za swoje poczynania, jak i sprawdzanie legalności ruchów przeciwnika. Sędzia nie pełni na turnieju roli arbitra, który sprawdza na bieżąco legalność zagrań Graczy przy każdym ze stolików.

Dlatego też w sytuacji niezgodności ruchu z zasadami, czy też konfliktu między graczami Sędzia wkracza w momencie, w którym jest o to poproszony. Bowiem w wielu przypadkach spór mogą rozwiązać sami gracze, także sprawdzając samodzielnie zasady.

Sędzia jednak ma obowiązek reagować w przypadku gdy zauważy duży spór graczy, a także gdy przy obserwacji meczu zauważy rażący błąd niezgodny z zasadami gry. Ponadto Obserwator może zgłosić Sędziemu także tego typu sytuacje, by ten mógł odpowiednio zareagować.

Sędzia ma także obowiązek zwracania uwagi za zachowania niekulturalne i naganne.

W przypadku interwencji Sędziego podczas trwającego meczu ma on możliwość wydłużenia czasu rozgrywki dla tego konkretnego meczu wliczając czas jaki zajęło rozwiązanie problemu.

W przypadku skomplikowanych problemów Sędzia nawet ma taką powinność.

W przypadku podejrzenia Sędziego o oszukiwanie przez jednego z Graczy podczas rozgrywanego meczu ma on prawo przerwać mecz by przeprowadzić dochodzenie. Jeśli takie dochodzenie potwierdzi przypuszczenie o oszustwie Gracz jest dyskwalifikowany z dalszego udziału w turnieju. Jeśli udział w turnieju wymagał opłacenia wpisowego to wpisowe nie jest zwracane zdyskwalifikowanemu graczowi.

7. SYMULOWANIE RUCHÓW PODCZAS TURY

Gracze mają możliwość symulowania swoich ruchów podczas swojej tury przed podjęciem decyzji o swoich ruchach i akcjach. Oznacza to, że gracz może analizować swoje możliwości w tej turze za pomocą:

- przykładania żetonów natychmiastowych do żetonów na planszy
- przesuwania maksymalnie jednego swojego żetonu po planszy symulując ruch
- dokładając żeton z właśnie dociągniętych na planszę symulując jego zagranie, ale maksymalnie jeden żeton naraz.

Gracz podejmując decyzję o rozpoczęciu symulowania informuje o tym wyraźnie przeciwnika. Także zakończenie symulowania musi być wyraźnie zaznaczone przeciwnikowi.

Symulowanie nigdy nie może wiązać się z zadawaniem pytań przeciwnikowi dotyczącymi jego hipotetycznych decyzji w grze.

Symulowanie musi być przeprowadzone sprawnie by nie było zbędnego przedłużania rozgrywki.

Jeśli w którymkolwiek momencie symulacji Gracz nie będzie w stanie jednoznacznie wrócić do pozycji stanu gry z początku jego tury, to znaczy że nie będzie w stanie położyć swojego żetonu tam gdzie był na początku tury, tak jak był obrócony na początku swojej tury, lub w inny sposób nie da się jednoznacznie stwierdzić że taki był stan gry na początku tury, to symulujący Gracz automatycznie przegrywa grę.

Brak stwierdzenia jednoznacznie że taki był stan na początku tury oznacza że jeden z graczy lub sędzia obserwujący mecz orzeka że nie zgadza się z obecnym stanem gry który powstał po symulacji.

Gracz symulujący ma prawo do przedstawienia swojego stanowiska sędziemu, ale decyzja sędziego będzie już ostateczna.

Podsumowując: symulacja pomaga graczom przygotować swoje ruchy więc jest dopuszczalna, ale jest jednocześnie ryzykiem zmiany stanu gry, dlatego też odpowiedzialność za to ryzyko przyjmuje na siebie gracz chcący rozpocząć symulację.

8. KOŃCOWA KLASYFIKACJA TURNIEJU

Po zakończeniu rozgrywek ustalana jest końcowa klasyfikacja turnieju w następujący sposób :

- zwycięzca meczu finałowego zajmuje pierwsze miejsce w klasyfikacji,
- przegrany meczu finałowego zajmuje drugie miejsce w klasyfikacji,
- jeśli rundy finałowe były rozgrywane dla Top 4 Graczy wówczas miejsca 3-4 zajmują Gracze przegrywający w półfinałach zgodnie z miejscami zajętych w klasyfikacji na zakończenie rund eliminacyjnych,
- jeśli rundy finałowe były rozgrywane dla Top 8 Graczy wówczas miejsca 5-8 zajmują Gracze przegrywający w ćwierćfinałach zgodnie z miejscami zajętych w klasyfikacji na zakończenie rund eliminacyjnych,
- jeśli rundy finałowe były rozgrywane dla Top 16 i Top 32 Graczy wówczas dalsze miejsca ustala się analogicznie,
- Gracze, którzy nie awansowali do rund finałowych pozostają w klasyfikacji na tych samych miejscach, jakie zajęli na zakończenie rund eliminacyjnych.