Oficjalne Zasady Turniejowe Mistrzostwa Polski 2018 Neuroshima HEX! 3.0

WERSJA: 18.3.2
Zasady aktualne od dnia 1 marca 2018

Niniejszy dokument przedstawia oficjalne zasady prowadzenia rozgrywek zorganizowanych w grze Neuroshima HEX!, w tym turniejowych i ligowych. Ma zastosowanie zarówno na oficjalnych turniejach wspieranych przez wydawcę gry, jak na turniejach, ligach oraz otwartych rozgrywkach towarzyskich. Organizatorzy turniejów oraz towarzyskich także powinni wziąć niniejsze reguły pod uwagę podczas organizacji rozgrywek ze względu na fakt, że wielu graczy zaznajomionych z tym dokumentem będzie oczekiwać prowadzenia turnieju zgodnie z jego brzmieniem.

W ogłoszeniach o prowadzonych rozgrywkach organizator powinien zamieścić informację, czy są one prowadzone zgodnie z tym dokumentem, czy też nie.

1. KLASYFIKACJA POZIOMU TURNIEJÓW

Turnieje różnią się od siebie poziomem, który określa stopień aplikacji zasad, wymagania od Organizatora i Graczy, oraz ich rangę. W dalszej części dokumentu znajdują się odniesienia regulujące zasady w zależności od poziomu rozgrywanego turnieju.
Organizator turnieju rozgrywanego zgodnie z oficjalnymi zasadami musi podać w ogłoszeniu do wiadomości uczestników poziom rozgrywanego turnieju.

1.1 Turnieje towarzyskie

Turnieje towarzyskie to zorganizowane spotkanie z grą Neuroshima HEX!, które jest otwarte i dostępne dla potencjalnych graczy. Podczas turniejów towarzyskich zastosowanie z tego dokumentu ma jedynie cześć opisująca zasady meczu turniejowego.
Turnieje towarzyskie są często pierwszym kontaktem graczy z grą Neuroshima HEX!, dlatego też zobowiązują organizatora do prowadzenia ich w sposób ułatwiający zapoznanie się z grą turniejową, a także z zasadami podstawowymi gry.

1.2 Turnieje oficjalne

Turnieje oficjalne są prowadzone przy współpracy z Wydawcą lub oficjalnym dystrybutorem gry Neuroshima HEX! Turnieje te korzystają w pełni z zasad opisanych w niniejszym dokumencie.
Turniej oficjalny musi mieć wyznaczoną osobę, która będzie pełnić rolę Organizatora.
Turniej oficjalny musi mieć także wyznaczoną osobę, która będzie pełnić rolę Sędziego Głównego.
Na turniejach oficjalnych rolę Organizatora i Sędziego Głównego może pełnić ta sama osoba.

Do turniejów oficjalnych zaliczamy:
- rozgrywki organizowane w sklepach i klubach przy współpracy z Wydawcą lub oficjalnym dystrybutorem gry Neuroshima HEX!
- turnieje eliminacyjne do Mistrzostw Polski.

1.3. Turnieje mistrzowskie

Turnieje mistrzowskie są prowadzone przez Wydawcę gry lub wyznaczonego przez niego Partnera. Turnieje te korzystają w pełni z zasad opisanych w niniejszym dokumencie.

Turniej mistrzowski musi mieć wyznaczoną osobę, która będzie pełnić rolę Organizatora.
Turniej mistrzowski musi mieć wyznaczoną osobę, która będzie pełnić rolę Sędziego Głównego.
Turniej mistrzowski musi mieć wyznaczoną przynajmniej jedną osobę, która będzie pełnić rolę Sędziego Technicznego.

Do turniejów mistrzowskich zaliczamy:
- turnieje finałowe Mistrzostw Polski.

2. LEGALNOŚĆ PRODUKTÓW

2.1. Armie turniejowe

Na turniejach prowadzonych zgodnie z oficjalnymi zasadami turniejowymi gracze mogą wykorzystywać następujące armie:

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

2.2. Nowe armie

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.

2.3. Dodatki

Na turniejach prowadzonych zgodnie z oficjalnymi zasadami turniejowymi 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.

2.4. Wersja

Na turniejach oficjalnych oraz turniejach mistrzowskich gracze mogą wykorzystywać jedynie armie i dodatki wydane w wersji 3.0.

3. ROLE UCZESTNIKÓW TURNIEJU

Każda osoba, która bierze udział w turnieju występuje w przynajmniej jednej z poniższych ról. Poziom turnieju reguluje dodatkowe wymagania uczestników pełniących daną rolę w turnieju.

3.1. Organizator

Każdy turniej musi mieć wyznaczoną dokładnie jedną osobę, która pełni rolę Organizatora.
Turnieje towarzyskie oraz oficjalne umożliwiają łączenie roli Organizatora z rolą Sędziego Głównego turnieju.
Turnieje mistrzowskie muszą mieć wyznaczoną jedną osobę w roli Organizatora, która nie może jednocześnie pełnić roli Sędziego Głównego, Sędziego Technicznego, Sędziego ani też Gracza.
Turnieje prowadzone zgodnie z niniejszym regulaminem uniemożliwiają łączenie roli Organizatora z innymi rolami, aby zapewnić przejrzystość rozgrywek.

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 gdy jest to wymagane przez Wydawcę gry lub oficjalnego dystrybutora;
- 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.

3.2 Sędzia Główny

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

Turnieje mistrzowskie muszą mieć wyznaczoną jedną osobę w roli Sędziego Głównego, która nie może jednocześnie pełnić roli Organizatora, Sędziego Technicznego ani też Gracza.

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 - Gracz, który w danym turnieju otrzyma trzy ostrzeżenia zostaje automatycznie wykluczony z 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 lub oficjalnego dystrybutora 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 lub oficjalnemu dystrybutorowi swoje uwag i spostrzeżenia na temat zasad gry, w tym zasad turniejowych, wynikłe po zakończeniu turnieju.

3.3. 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.

Turnieje towarzyskie oraz oficjalne umożliwiają łączenie roli Sędziego z rolą Gracza, tak więc może je pełnić ta sama osoba, jeśli tylko nie jest jednocześnie Organizatorem na tym turnieju.
Turnieje mistrzowskie uniemożliwiają łączenie roli Sędziego z innymi rolami, aby zapewnić przejrzystość rozgrywek.

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.

3.4. 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.

Turnieje Mistrzowskie wymagają wyznaczenia jednej osoby do pełnienia roli Sędziego Technicznego.

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.

3.5. Gracz

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

Turnieje towarzyskie oraz oficjalne umożliwiają łączenie roli Gracza z rolą Sędziego Głównego, Sędziego lub też Sędziego Technicznego, tak więc może je pełnić jedna osoba, jeśli tylko nie jest jednocześnie Organizatorem na tym turnieju.
Turnieje mistrzowskie uniemożliwiają łączenie roli Gracza z innymi rolami, aby zapewnić przejrzystość rozgrywek.

Gracz 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, znaczniki do prawidłowego oznaczania punktów wytrzymałości oraz efektów występujących w grze oraz kopii zasad wszystkich armii wybranych do turnieju;
- musi być zaznajomiony z zasadami gry, w szczególności zależnie od poziomu turnieju:
 * w turniejach oficjalnych musi być zaznajomiony z podstawowymi zasadami gry, zasadami danego turnieju oraz z zasadami wszystkich armii wybranych do gry na turnieju
 * w turniejach mistrzowskich musi być zaznajomiony z podstawowymi zasadami gry zasadami danego turnieju, zasadami wszystkich armii wybranych do gry na turnieju a także z aktualnym oficjalnym dokumentem FAQ;
- 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 jeśli są wykorzystywane na turnieju;
- 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.

3.6. Obserwator

Osoby przebywające w miejscu prowadzenia turnieju, a nie będące Graczami ani nie pełniącej 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.

4. MIEJSCE PROWADZENIA TURNIEJU

Organizator turnieju jest odpowiedzialny za wybór i przygotowanie odpowiedniego miejsca na czas rozgrywek turniejowych. Turnieje gry Neuroshima HEX! 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 miałaby 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.

5. STRUKTURA TURNIEJU

5.1. Systemy turniejowe

Turnieje rozgrywane są z wykorzystaniem następujących schematów: systemu szwajcarskiego, systemu pucharowego oraz systemu podwójnej eliminacji.
Organizator przygotowując turniej może wykorzystać jedną z poniższych struktur do jego przeprowadzenia:
- turniej z rundami rozgrywanymi wyłącznie w systemie szwajcarskim,
- turniej z rundami rozgrywanymi wyłącznie w systemie pucharowym,
- turniej z rundami rozgrywanymi wyłącznie w systemie podwójnej eliminacji,
- turniej z rundami eliminacyjnymi rozgrywanymi w systemie szwajcarskim oraz finałami rozgrywanymi w systemie pucharowym,
- turniej z rundami eliminacyjnymi rozgrywanymi w systemie szwajcarskim oraz finałami rozgrywanymi w systemie podwójnej eliminacji.

5.2. Struktura rozgrywek

Wybrane turnieje mają narzuconą strukturę rozgrywek, którą Organizator musi zastosować. Są to następujące turnieje:

TURNIEJ	**POZIOM**	**STRUKTURA**
Eliminacje do Mistrzostw Polski	**Turniej oficjalny**	rundy eliminacyjne rozgrywane w systemie szwajcarskim oraz finały rozgrywane w systemie pucharowym
Finał Mistrzostw Polski	**Turniej Mistrzowski**	rundy eliminacyjne rozgrywane w systemie szwajcarskim oraz finały rozgrywane w systemie podwójnej eliminacji

Organizator turnieju rozgrywanego zgodnie z oficjalnymi zasadami musi podać w ogłoszeniu do wiadomości uczestników strukturę rozgrywanego turnieju.

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 lub podwójnej eliminacji – wówczas zwycięzcą zostaje gracz, który zajmował wyższe miejsce po zakończeniu rund eliminacyjnych w danym turnieju, lub też przeprowadzana jest Dogrywka jeśli turniej jest prowadzony wyłącznie w systemie pucharowym lub podwójnej eliminacji.

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.
W momencie gdy gracz Dancer przegra mecz tracąc jeden lub więcej Obiektów wówczas traktuje się jego wynik końcowy Wytrzymałości jako zero.

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 **+10**.

5.5. Czas rozgrywki

Turnieje dla sprawnego przebiegu często potrzebują ograniczenia czasu rozgrywek w wybranych lub we wszystkich rundach. Czas rundy w zależności od poziomu i typu turnieju określa poniższa tabela. Organizator jest zobowiązany do zachowania wyznaczonego czasu rundy podczas turniejów oficjalnych i mistrzowskich. Dla turniejów towarzyskich czas rundy jest rekomendowany, jednak Organizator odpowiada za sprawny przebieg turnieju a więc nie może utrudnić ani tym bardziej uniemożliwić Graczom rozegranie meczy ustalając zbyt krótki czas rozgrywania rund.

POZIOM TURNIEJU		**CZAS RUNDY**
Turniej towarzyski		
	rundy w systemie szwajcarskim	rekomendowany: 40 minut
	rundy w systemie pucharowym	rekomendowany 40 minut, a ostatnia runda (ścisły finał) 50 minut
	rundy w systemie podwójnej eliminacji	rekomendowany 40 minut, a mecze ostatnich dwóch zawodników pozostałych w turnieju 50 minut
Turniej oficjalny		
	rundy w systemie szwajcarskim	40 minut
	rundy w systemie pucharowym	40 minut, a ostatnia runda (ścisły finał) 50 minut*
	rundy w systemie podwójnej eliminacji	40 minut, a mecze ostatnich dwóch zawodników pozostałych w turnieju 50 minut
Turniej mistrzowski		
	rundy w systemie szwajcarskim	40 minut
	rundy w systemie pucharowym	45 minut, a ostatnia runda (ścisły finał) bez limitu czasu
	rundy w systemie podwójnej eliminacji	45 minut, a mecze ostatnich dwóch zawodników pozostałych w turnieju 55 minut

5.6. Terminacja

Jeśli w rundzie turnieju jest limit czasu gry a Gracze nie zakończą meczu po jego upłynięciu, wówczas rozgrywają tzw. Terminację:
- Gracz, który wykonywał swoją turę w momencie ogłoszenia końca czasu rundy dokańcza ją;
- następnie rozpoczynając od następnego gracza rozgrywane są jeszcze 3 rundy gry;

- na zakończenie ostatniej rozgrywanej tury, jeśli wynik meczu nie został ustalony wcześniej, przeprowadzona zostaje Ostateczna Bitwa, a wynik rozgrywki jest wynikiem meczu.

5.7. Dogrywka

Jeśli w rundzie turnieju prowadzonego wyłącznie w systemie pucharowym lub w systemie podwójnej eliminacji Gracze zakończą grę remisem należy przeprowadzić Dogrywkę:
- gracze rozpoczynają kolejną grę prowadzoną zgodnie z zasadami turniejowymi wykorzystując te same armie wybrane w pierwszej grze tego meczu,
- wybór pierwszego gracza stawiającego sztab i rozpoczynającego rozgrywkę należy do gracza, który nie dokonał tego wyboru w pierwszej grze tego meczu,
- gracze prowadzą grę do momentu, gdy punkty wytrzymałości jednego ze sztabów lub łącznej wytrzymałości obiektów Dancera nie zostaną zmniejszone o sześć – gracz do którego należy ten sztab lub obiekty Dancera automatycznie przegrywa ten mecz.

5.8. System szwajcarski

W systemie szwajcarskim 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 +10. Bye w pierwszej rundzie otrzymuje losowy zawodnik. W dalszych rundach Bye otrzymuje zawodnik z najmniejszą liczbą Punktów Turniejowych oraz najmniejszą łączną różnicą wytrzymałości sztabów;
- gdy podczas rozgrywania rund w systemie szwajcarskim jest wprowadzony limit czasu gry na rundę, wówczas 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.

Wyjątkiem jest klasyfikacja na zakończenie rund eliminacyjnych rozgrywanych w systemie szwajcarskim podczas finałów Mistrzostw Polski, której procedura przełamania remisów jest następująca:

I. kolejność graczy ustalana jest zależnie od łącznej różnicy wytrzymałości sztabów, począwszy od gracza z najwyższym wynikiem;
II. jeśli w dalszym ciągu dwóch graczy znajduje się na tym samym miejscu ponieważ ma taką samą liczbę Punktów Turniejowych oraz łączną różnicę wytrzymałości sztabów, a ci gracze rozgrywali między sobą mecz na tym turnieju to zwycięzca tego meczu znajdzie się na wyższej pozycji;
III. jeśli w dalszym ciągu dwóch lub więcej graczy znajduje się na tym samym miejscu ponieważ ma taką samą liczbę Punktów Turniejowych, łączną różnicę wytrzymałości sztabów i nie rozgrywało między sobą meczy na tym turnieju wówczas o kolejności decyduje kolejność miejsc jakie zajęli na poprzednim turnieju finałowym Mistrzostw Polski.
IV. Gdy w dalszym ciągu dwóch lub więcej graczy miałoby pozostać na tych samych miejscach wówczas kolejność ustalana jest losowo.

W momencie gdy rundy rozgrywane w systemie szwajcarskim są rundami eliminacyjnymi po których następują rundy finałowe rozgrywane w systemie pucharowym lub w systemie podwójnej eliminacji, wówczas 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.

5.9. System pucharowy

W systemie pucharowym gracze po wygraniu swoich meczy awansują do następnej rundy, natomiast gracze przegrywający odpadają z rozgrywek. Rundy w tym systemie prowadzone są najczęściej jako druga część turnieju po zakończeniu rund eliminacyjnych, a biorą w nich udział tylko najlepsi gracze z aktualnej klasyfikacji. W takim przypadku struktura turnieju określa liczbę graczy awansujących do rund finałowych rozgrywanych systemem pucharowym, a będzie to zawsze potęga liczby 2. Określa się to jako Top2/Top4/Top8/Top16 itd., co odpowiednio oznacza awans dla najlepszych dwóch/czterech/ośmiu/szesnastu zawodników.

Na pierwszą rundę rozgrywaną w systemie pucharowym gracze są parowani następująco:
- gracz zajmujący najwyższe miejsce w klasyfikacji 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.

Podczas rozgrywania ostatniej rundy finałowej jest możliwość rozegrania także meczu o trzecie miejsce. Jest to dobra praktyka jeśli pula nagród turnieju zakłada szczególną nagrodę dla gracza zajmującego trzecie miejsce w końcowej klasyfikacji turnieju.
Jeśli turniej zakłada rozegranie meczu o trzecie miejsce Organizator musi podać taką informację w ogłoszeniu do wiadomości uczestników.

Organizator turnieju towarzyskiego ma możliwość wykorzystania systemu pucharowego do rozegrania całości turnieju. Wówczas we wszystkich rundach gracze pozostali w turnieju są parowani ze sobą w drodze losowania. Pozostałe zasady się nie zmieniają.

5.10. Tabela struktur turniejów

Organizator prowadzący turniej oficjalny lub turniej mistrzowski stosuje się do poniższej tabeli ustalając liczbę rund rozgrywanych podczas turnieju – będzie ona zależna od liczby uczestników. Organizator ma obowiązek przeprowadzenia rund finałowych podczas turnieju jeśli wymaga tego dany turniej. Obecnie rundy finałowe wymagane są podczas organizacji turniejów eliminacyjnych do Mistrzostw Polski oraz finałów Mistrzostw Polski.

Organizator prowadzący turniej towarzyski może zastosować własny układ i liczbę rund.

Liczba Graczy	**Liczba rund w systemie szwajcarskim**	**Liczba graczy awansująca do rund finałowych (jeśli są rozgrywane na turnieju)**
4-8	3	Nie rozgrywa się finałów
9-16	4	Top 4
17-32	5	Top 8
33-64	6	Top 8
65-128	7	Top 16
129 i więcej	8	Top 16 / Top 32

6. ZASADY ROZGRYWEK TURNIEJOWYCH

6.1. Każdy Gracz turnieju rejestruje podczas zgłaszania udziału w turnieju do trzech różnych armii legalnych w grze turniejowej. Jeśli Gracz planuje wykorzystywać podczas gier żetony wymienne do tych armii także zgłasza ten fakt.

6.2. 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.

6.3. Gdy obaj gracze zasiądą już przy stoliku przystępują do rozgrywki turniejowej prowadząc procedurę początkową:

1) Jeśli jest to pierwsza runda turnieju to Gracze w sposób losowy wyznaczają jednego z nich, który pierwszy wybierze jedną ze swoich zgłoszonych do turnieju armii. Następnie wyboru dokonuje drugi Gracz, nie mogąc już wybrać takiej samej armii.
2) Jeśli jest to druga lub dalsza runda turnieju to Gracz, który mniej razy na tym turnieju dokonywał wyboru armii jako pierwszy będzie wybierać armię do tej rozgrywki jako pierwszy. Jeśli obaj Gracze wybierali na tym turnieju armię jako pierwsi tyle samo razy, wówczas Gracze w sposób losowy wyznaczają jednego z nich, który pierwszy wybierze armię na tę rozgrywkę.
   Dla ułatwienia prowadzenia turnieju gracze muszą notować na kartach turniejowych rundy, w których wybierali armie jako pierwsi.

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.
6) Następnie Gracz, który pierwszy wybierał armie, decyduje o tym, który z Graczy zacznie rozgrywkę. Wyjątkiem jest sytuacja kiedy w grze bierze udział armia Vegas: wówczas Gracz tej armii musi rozpoczynać grę jako drugi.

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

6.5. 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.
Gdy zamiast kart jest wykorzystywany inny system, wówczas jeden z graczy zgłasza wynik przy stanowisku sędziowskim.

6.6. Gdy podczas rozgrywania rund jest wprowadzony limit czasu gry na rundę, wówczas w przypadku nie zakończenia meczu po zakończeniu ustalonego czasu gracze rozgrywają Terminację (patrz punkt 5.6.).

6.7. 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

7. KOŃCOWA KLASYFIKACJA TURNIEJU

Po zakończeniu rozgrywek ustalana jest końcowa klasyfikacja turnieju.

W przypadku gdy w turnieju były rozgrywane rundy tylko w systemie szwajcarskim lub w systemie pucharowym końcowa klasyfikacja turnieju jest zgodna z klasyfikacją na zakończenie ostatniej rundy turnieju.

W turnieju gdzie były rozgrywane rundy eliminacyjne oraz rundy finałowe klasyfikacja końcowa ustalana jest w następujący sposób :

- zwycięzca meczu finałowego zajmuje pierwsze miejsce w klasyfikacji,
- przegrany meczu finałowego zajmuje drugie miejsce w klasyfikacji,
- jeśli był rozgrywany mecz o trzecie miejsce to jego uczestnicy zajmą odpowiednio trzecie i czwarte miejsce,
- jeśli rundy finałowe były rozgrywane dla Top 8 Graczy wówczas miejsca 5-8 zajmują Gracze przegrywający w ćwierćfinałach zgodnie z miejscami zajętymi 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.

8. ZMIANY WZGLĘDEM POPRZEDNIEJ WERSJI

To jest pierwsza wersja oficjalnego dokumentu zasad turniejowych Neuroshimy HEX! Wcześniej zasady turniejowe były opisane razem z zasadami przeprowadzania turniejów eliminacyjnych do Mistrzostw Polski. Obecny dokument ma za zadanie rozszerzyć zasady, obejmując nowe pojęcia:
- klasyfikacja turniejów
- role osób uczestniczących w turniejach
- możliwe do prowadzenia struktury turniejów
- aktualne zasady prowadzenia meczów turniejowych.

Obecnie z tego dokumentu mogą swobodnie korzystać Organizatorzy turniejów lokalnych, rozgrywanych wówczas jako turnieje towarzyskie, wykorzystując z niego podstawowe zasady a ustalając dla siebie dogodny system rozgrywek – korzystając z zaproponowanych opcji.

Względem poprzednich zasad rozgrywek turniejowych wprowadzono następujące zmiany:
- wprowadzono do turniejów armię Iron Gang wraz z żetonem wymiennym Hak;
- Gracze wybierają w sposób losowy gracza, który pierwszy wybiera armię do rozgrywki tylko podczas pierwszej rundy turnieju oraz w momencie gdy gracze wybierali armie jako pierwsi tyle samo razy w tym turnieju. Gdy jeden z graczy wybierał jako pierwszy armię mniej razy, to on będzie dokonywał wyboru jako pierwszy;
- Gracz który ma Bye na turnieju otrzymuje teraz +10 punktów Różnicy Wytrzymałości;
- Wprowadzono specjalne zasady przy wpisywaniu Różnicy Wytrzymałości sztabów gdy grana jest armia Dancer (punkt 5.3.);
- Zmieniono podstawowy czas gry na 40 minut;
- Zmieniono zasady prowadzenia Dogrywki (punkt 5.7.);
- Zrezygnowano z prowadzenia Dogrywki w sytuacji remisu w rundach finałowych prowadzonych systemem pucharowym gdy w turnieju były też rundy eliminacyjne: teraz mecz wygrywa gracz, który był wyżej rozstawiony na koniec rund eliminacyjnych;
- Opisano szerzej możliwość ingerencji sędziego w mecze turniejowe.