*NEUROSHIMA HEX!*

TURNIEJ OTWARTY PORTALCON 2022

**1. TURNIEJ OTWARTY PORTALCON 2022**

Turniej zostanie przeprowadzony na konwencie Portalcon 2022

Data: 22.01.2022 (sobota)
Rozpoczęcie rejestracji na miejscu: g. 9:00
Rozpoczęcie turnieju: g. 10:00
Planowane zakończenie: rundy eliminacyjne ok. g. 15:00, finały ok. g. 18:30

Podczas tego turnieju zostaną rozegrane 4 rundy eliminacyjne w systemie szwajcarskim oraz finały Top4 lub Top8 w systemie pucharowym.

**2. UCZESTNIK TURNIEJU**

**2.1. Gracz**

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

**2.2. 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.

**3. LEGALNOŚĆ PRODUKTÓW**

**3.1.** Na turnieju gracze mogą wykorzystywać następujące armie:

 • BORGO, BEASTS, DANCER, DEATH BREATH, HEGEMONIA, IRON GANG, MEPHISTO, MISSISIPI, MOLOCH, NEODŻUNGLA, NOWY JORK, POSTERUNEK, SAND RUNNERS, SHARRASH, SMART, STALOWA POLICJA, TRYGLODYCI, URANOPOLIS, VEGAS,

 • armie muszą być w wersji 3.0

**3.2.** Na tych turniejach gracze mogą wykorzystywać następujące dodatki:

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

 - 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 rozrywki;

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

**4. STRUKTURA TURNIEJU**

**4.1. 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.

**4.2. 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**.

**4.3. Czas rozgrywki i terminacja**

Czas na jedną rundę eliminacyjną w turnieju wynosi 45 minut. Czas na jedną rundę finałową w turnieju wynosi 55 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 upłynięciu wyznaczonego czasu, wówczas rozgrywają tzw. Terminację:
- Gracz, który wykonywał swoją turę w momencie ogłoszenia końca czasu rundy dokańcza ją;
- następnie jeśli wynik meczu nie został ustalony wcześniej, przeprowadzona zostaje Ostateczna Bitwa, a wynik rozgrywki jest wynikiem meczu.

**4.4. 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.

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**.

**4.6. 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.

**5. ZASADY ROZGRYWEK**

**5.1.** 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.

**5.2.** Gracze będą mogli rozegrać tylko jedną rundę każdą ze swoich armii w rundach eliminacyjnych i tylko raz wykorzystać daną armię w rundach finałowych.

**5.3.** 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..

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

**5.4.** 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.

**5.5.** Gdy obaj gracze zasiądą 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 mecze 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. Następnie w sposób losowy wybiera się Gracza, który decyduje kto 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.

**5.6 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.

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

**5.8.** 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.

**5.9.** 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.

**6. 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.

**7. 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 zajętymi 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 zajętymi w klasyfikacji na zakończenie rund eliminacyjnych,
* Gracze, którzy nie awansowali do rund finałowych pozostają w klasyfikacji na tych samych miejscach, jakie zajęli na zakończenie rund eliminacyjnych.