

## Zasady Ligi:

1. Sezon trwa 4 kolejki, kolejka trwa 14 dni, potem rozgrywane jest top8. W czasie jednego sezonu można brać udział w dowolnej liczbie kolejek, zapisy na każdą są prowadzone oddzielnie.
2. Wydarzenia są tworzone dla grupy Neuroshima Hex Polska, aby wziąć w nich udział należy do niej dołączyć. Co dwa tygodnie będzie utworzone wydarzenie na nową kolejkę, w którym będzie znajdował się post z zapisami, a w nim instrukcja jak to zrobić oraz do kiedy trwają.
3. Na początku kolejki, w zależności od ilości zapisanych, gracze dzieleni są na grupy (zgodnie z pkt. 6), gdzie przez 2 tygodnie grają każdy z każdym jeden mecz z rewanżem w systemie mecz+rewanż.
4. Dobór do grup odbywa się na podstawie rankingu. Żeby się w nim znaleźć trzeba mieć rozegranych przynajmniej 8 gier. Osoby, które mają rozegrane mniej, przydzielane są do grup losowo (zgodnie z pkt. 7).
5. Liczba i wielkość grup zależy od ilości zgłoszeń:  
10 graczy: 2x5os.,  
11 graczy: 2x4os. 1x3os.,  
12 graczy: 3x4os.,  
13 graczy: 1x5os. i 2x4os.,  
14 graczy: 2x5os. i 1x4os.,  
15 graczy: 3x5os.,  
16 graczy: 4x4os.,  
17 graczy: 1x5os. i 3x4os.,  
18 graczy: 2x5os. i 2x4os.,  
19 graczy: 3x5os. i 1x4os. itd.
6. Tworzenie grup:  
Liczba zapisanych graczy jest dzielona na 4 (bez reszty) dając liczbę grup. Zapisani dzieleni są na graczy rankingowych i nierankingowych, następnie nierankingowi są losowo umieszczani w grupach (dopuszczalne są sytuacje gdy cała grupa składa się z takich graczy lub nie będzie w niej żadnego). Do nich dopisywani są gracze znajdujący się już w rankingu kolejno od najwyższego zapisanego miejsca do pierwszej wolnej grupy.  
  
Przykład:  
Zapisało się 14 graczy.  $14/4=3$  reszty 2. 3 to liczba grup, a 2 to liczba grup pięcioosobowych. Wśród zapisanych było 5 nierankingowych graczy, 3 z nich trafiło do Grupy 1, a do pozostałych dwóch grup trafiło po jednym. Zapisani gracze rankingowi stanowili pierwsze 9 miejsc rankingu.  
  
Grupy finalnie wyglądają tak:  
5os. Grupa 1: 3 nierankingowych i dwaj gracze z miejsc 1-2  
5os. Grupa 2: 1 nierankingowy i czterech gracze z miejsc 3-6  
4os. Grupa 3: 1 nierankingowy i trzech gracze z miejsc 7-9
7. Wybór armii polega na eliminacji z pełnej puli armii – najpierw po 5, potem po 1, aż zostaną dwie.

Przykład:

- a. losowanie gracza rozpoczynającego A
- b. gracz A banuje 5 frakcji
- c. gracz B banuje 5 frakcji

- d. gracz A banuje 1 frakcję
  - e. gracz B banuje 1 frakcję
  - f. ...
  - g. w momencie gdy pozostaną dwie frakcje, gracz A wybiera którą będzie grał
  - h. gracz B wybiera kto zaczyna (pierwszy wykląda sztab)
  - i. W grze rewanżowej gracze A i B zamieniają się miejscami (wybór armii zaczyna się od nowa, zamienia się kolejność wyboru).
8. Jeśli gracze nie zdołają ze sobą zagrać w ciągu dwóch tygodni od rozpoczęcia kolejki, czas na grę nie jest przedłużany. Gracze ustalają z czyjej winy (może być obustronna) mecz się nie odbył, po czym ta osoba oddaje walkovera. Nie liczą się jako porażki. Są umieszczane i sumowane w rankingu oraz służą do rozstrzygania remisów między graczami.
9. Rozstrzyganie kolejności w przypadku remisów:
- Grupy:  
O kolejności w grupie decyduje liczba zwycięstw. Jeśli dwóch graczy uzyska taki sam wynik, wtedy weryfikowane są kolejno: liczba remisów, % wygranych, lepszy bezpośredni bilans (jeśli dotyczy więcej niż dwóch graczy to powstaje mała tabela), bilans małych punktów.
- Ranking:  
O kolejności w rankingu decyduje % zwycięstw. Jeśli dwóch graczy (w przypadku gdy będzie więcej niż dwóch to powstaje mała tabela) uzyska taki sam wynik, wtedy weryfikowane są kolejno: liczba zwycięstw, wygrane grupy, mniejsza liczba walkoverów, bilans małych punktów.
10. Top 8:  
Format zostanie przedstawiony przed ogłoszeniem grup na ostatnią kolejkę.  
Aby znaleźć się w finałowym turnieju należy znaleźć się w czołowej ósemce rankingu po czterech kolejkach oraz mieć rozegrane przynajmniej 18 gier (3 pełne kolejki bez walkoverów). Gdy osoba uprawniona do wzięcia udziału nie będzie chciała z tego skorzystać, jej miejsce zostanie oddane następnej osobie z rankingu.
11. Gramy na platformie VASSAL i komunikujemy się głosowo, domyślnie za pomocą Messengera.
12. W sytuacjach spornych posiłkujemy się instrukcjami armii oraz oficjalnym plikiem FAQ, ostateczny głos ma organizator Ligi.

Przydatne linki:

- Grupa Neuroshimy Hex:  
<https://www.facebook.com/groups/208706873326839/>
- Kolejka #1:  
<https://www.facebook.com/events/335727357836178/>
- Kolejka #2:  
<https://www.facebook.com/events/945662589280168/>
- Kolejka #3:  
<https://www.facebook.com/events/2423809971256531/>
- Instrukcja do zainstalowania platformy Vassal:  
<https://www.facebook.com/groups/208706873326839/permalink/351234759074049/>
- Tabela z wynikami poszczególnych kolejek oraz ranking:  
<https://drive.google.com/file/d/1To9bEjudzWZ3HOvyUzNo4VVmMxOanlw/view?fbclid=IwAR1KlstsGxwQLZKYezHYO3ByzPHd9UuX6I1Ck9xVdupHa0B7gQRqvW-W1NA>