

REGULAMIN FINAŁU MISTRZOSTW POLSKI NEUROSHIMA HEX! - SEZON 2025

Niniejszy dokument przedstawia oficjalne zasady prowadzenia rozgrywek podczas finału Mistrzostw Polski 2025 w grze Neuroshima Hex!

1. Role uczestników turnieju:

W turnieju biorą udział wyłącznie osoby, które zdobyły kwalifikacje (Gracz) podczas turniejów eliminacyjnych w sezonie 2025 oraz sędziowie, organizatorzy i obserwatorzy

1.1. Organizator:

Organizator turnieju ma następujące obowiązki:

- odpowiada za przygotowanie miejsca turnieju,
- zapewnia graczom wszystkie potrzebne materiały (karty turniejowe, protokoły, etc.),
- jest zobowiązany przebywać w miejscu turnieju przez cały czas jego trwania,
- odpowiada za sprawny przebieg turnieju,
- rozwiązuje wszystkie potencjalne problemy organizacyjne,
- rozdziela nagrody dla graczy zgodnie z odgórnymi wytycznymi,
- podejmuje ostateczne decyzje związane z organizacją turnieju z wyłączeniem ingerencji w regulamin Mistrzostw Polski,
- może zdyskwalifikować gracza z turnieju w przypadku rażącego naruszenia zasad regulaminu Mistrzostw Polski lub karygodnego zachowania wobec innych uczestników turnieju,
- wyznacza sędziego turnieju,
- jeśli ma miejsce sytuacja sporna w meczu gracza z sędzią, organizator ma ostateczną decyzję.

1.2. Sędzia:

Organizator wyznacza Sędziów Turnieju, którzy mają następujące obowiązki:

- ogłasza w zrozumiały dla graczy sposób pary na kolejne rundy turnieju oraz to, przy których stołach grają poszczególne pary,
- ma obowiązek być zaznajomionym z aktualnymi zasadami gry Neuroshima Hex!, w tym zasadami samej gry, zasadami armii oraz zasadami turniejowymi (sędzia powinien w tym celu zaopatrzyć się w "Kodeks Neuroshimy Hex!" dostępny na stronie www.neuroshimahex.com),
- za każdym razem pomaga graczom w prowadzonych meczach, szczególnie w przypadku pytań o zasady oraz potrzeby rozwiązania sytuacji konfliktowej, powstałej w wyniku sytuacji na planszy,

- odpowiada za rozwiązywanie problemów dotyczących rozgrywanych przez graczy meczów,
- musi przebywać na miejscu turnieju przez cały czas jego trwania. W wyjątkowych, nagłych wypadkach sędzia może opuścić turniej, jednak wtedy organizator niezwłocznie musi ogłosić graczom jego zastępcę.

Kompetencje sędziego są następujące:

- wydaje decyzje w kwestii interpretacji zasad gry,
- może przyznać ostrzeżenia graczom za przewinienia związane z zasadami gry lub łamaniem regulaminu Mistrzostw Polski,
- może unieważnić mecz dwóch graczy, jeśli armia jednego z nich została źle skompletowana,
- może zdyskwalifikować gracza z turnieju w przypadku rażącego naruszania zasad regulaminu Mistrzostw Polski lub karygodnego zachowania wobec innych uczestników turnieju, po wcześniejszej konsultacji z organizatorem,
- może sugerować organizatorowi rozwiązania, które usprawnią przebieg turnieju,
- może przekazać swoje uwagi dotyczące zasad gry, zasad turnieju lub regulaminu Mistrzostw Polski, które wynikną po turnieju do koordynatora rozgrywek.

1.3. Gracz:

W dniu turnieju każdy Gracz zobowiązany jest do zgłoszenia swojego udziału jednemu z Sędziów, lub organizatorowi. Otrzymuje wtedy kartę turniejową, za której poprawne wypełnienie ponosi odpowiedzialność i przystępuje do rozgrywek

Gracz uczestniczący w turnieju finałowym musi stosować się do poniższych zasad:

- musi stawić się na turnieju w czasie umożliwiającym sprawną rejestrację bez dodatkowego opóźniania startu turnieju,
- musi posiadać na czas rozgrywek wszystkie niezbędne elementy gry, w tym wszystkie wybrane na turniej armie (wersja 3.0) wraz z instrukcjami oraz znaczniki do prawidłowego oznaczania punktów wytrzymałości i efektów w grze,
- musi być zaznajomiony z podstawowymi zasadami gry, turnieju oraz wybranych przez siebie armii,
- zobowiązany jest do rozgrywania gier w atmosferze uczciwości z zachowaniem kultury osobistej,
- musi posiadać zegar szachowy lub posiadać aplikacje w telefonie z takim zegarem (np. Chess Clock),
- odpowiada za prawidłowe wypełnianie kart turniejowych i zgłaszanie sędziemu wyników gier,

- zobowiązany jest do wykonywania poleceń organizatora i sędziego, które dotyczą przebiegu turnieju i regulaminów obowiązujących w turnieju oraz miejscu jego rozgrywania.

Gracz w każdym momencie może zrezygnować z dalszego udziału w turnieju po wcześniejszym poinformowaniu sędziego.

Gracz ma obowiązek sprawdzić kompletność swojej armii przed rozegraniem meczu i poinformować przeciwnika o ewentualnych zmianach w armii (np. żeton wymienny lub pusty żeton zastępujący brakujący żeton). W przypadku rozegrania partii źle skompletowaną armią, sędzia może unieważnić ją i zanotować wynik 0:20 na niekorzyść gracza z nieprawidłową armią.

1.4. obserwator:

Jest to osoba obserwująca mecz dwóch innych graczy. W celu sprawnego przeprowadzenia meczu oraz zachowania jego transparentności, obserwator musi stosować się do poniższych zasad:

- nie może utrudniać przeprowadzania meczu/turnieju,
- nie może komunikować się z graczami podczas rozgrywanego przez nich meczu,
- nie może siedzieć przy stole, gdzie trwa mecz turniejowy,
- nie może naruszać przestrzeni osobistej graczy podczas meczu,
- nie może komentować sytuacji na planszy,
- musi stosować się do poleceń organizatora i sędziego, mających związek z rozgrywanym meczem/turniejem lub regulaminem miejsca turnieju,
- w przypadku rażącego naruszenia regulaminu przez gracza lub innego obserwatora, musi zgłosić ten fakt sędziemu.

W przypadku łamania powyższych zasad, organizator lub sędzia mają prawo do usunięcia obserwatora z turnieju. Jeśli był to jednocześnie gracz, zostaje zdyskwalifikowany z tego turnieju.

2. Lokalizacja i harmonogram turnieju:

Turniej finałowy odbędzie się w dniu 17 stycznia 2025 na Stadionie Śląskim w Chorzowie.

8:30-9:00 – rejestracja graczy

9:00 – start rozgrywek

18:00 – zakończenie rozgrywek i ogłoszenie mistrza Polski

3. Zakres dostępnych armii:

3.1. Armie:

Podczas finału Mistrzostw Polski 2025 gracze mogą korzystać z następujących armii: Bestie, Borgo, Dancer, Death Breath, Desert Tribes, Domsday Machine, Gildia Kupców, Hegemonia, Iron Gang, Mephisto, Missisipi, Moloch, Neodżungla, Nowy Jork, Piraci, Posterunek, Sand Runners, Sharrash, Smart, Stalowa Policja, Troglodyci, Uranopolis, Wireman Vegas.

3.2. Żetony wymienne:

Hak – gracz może wymienić dowolny żeton w armii Iron Gang na żeton “Hak”. 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.

Gracz stosujący żetony wymienne ma obowiązek poinformować o tym fakcie przeciwnika.

Gracz ma obowiązek sprawdzić przed grą czy z jego armii został usunięty pusty żeton zapasowy.

Ten żeton nie może znajdować się w puli gracza. W przypadku, gdy w stosie żetonów gracza znajdzie się pusty żeton zapasowy lub żeton wymienny, o którym przeciwnik nie został poinformowany, armia jest uznana jakby miała nadmiarowe żetony (patrz 1.3.).

3.3. Wersja armii:

Na finale Mistrzostw Polski gracze mogą korzystać jedynie z armii i dodatków wydanych w wersji 3.0.

4. Turniej:

4.1. System rozgrywek

Turniej finałowy zostanie rozegrany systemem szwajcarskim – każdy z Graczy rozegra 9 pojedynków z przeciwnikami dobieranymi systemem szwajcarskim. W rundzie pierwszej 50 zawodników o najwyższym rankingu ELO zostanie rozstawionych, a ich przeciwnicy zostaną wylosowani z puli pozostałych zawodników, pozostałe pary zostaną wybrane losowo. W każdej kolejnej rundzie Gracze będą mierzyć się z przeciwnikami o najbliższej wartości punktów. Dodatkowe zasady określone są w pkt 4.4.

4.2. Punktacja turniejowa:

Po każdym pojedynku gracze otrzymują:

- 2 punkty za zwycięstwo,
- 1 punkt za remis,
- 0 punktów za porażkę.

Gracze podając wynik turniejowy podają dokładny wynik partii oraz różnicę wytrzymałości sztabów na zakończenie rozgrywki oraz wpisują te dane dokładnie na swoich kartach turniejowych.

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 różnica między sumą wytrzymałości pozostałych na planszy obiektów, a wytrzymałością sztabu przeciwnika jest większa niż 20, gracz Dancer powinien zanotować różnicę wytrzymałości jako +20 dla siebie i -20 dla przeciwnika. Z kolei w przypadku, gdzie armia Dancer wygrywa na punkty, a zachowała ich powyżej 20, obaj Gracze powinni podać w karcie turniejowej taki wynik, aby Gracz Dancerem miał dokładnie 20, jego przeciwnik odpowiednio mniej, zachowując przy tym różnicę punktów zgodną ze stanem faktycznym. Przykładowo w przypadku wyniku 24-15, Gracz Dancerem powinien wpisać w karcie gracza 20, a jego przeciwnik 11. W przypadku każdego wyniku z przewagą powyżej 20 (np. 26-2) w karcie należy wpisać wynik „20-0”.

4.3. 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 eliminacyjnej otrzymuje 2 punkty, natomiast różnica wytrzymałości sztabów w tej rundzie dla tego Gracza wpisywana jest jako +1. Gracz, który otrzymał BYE jest zobowiązany do zaznaczenia jednej ze swoich armii na swojej karcie gracza. Nie będzie mógł już grać tą armią do końca fazy eliminacyjnej.

4.4. Zasady dobierania par:

Podstawowe zasady kojarzenia par w systemie szwajcarskim zostały w regulaminie określone w następujący sposób:

1. Dwóch zawodników nie może się spotkać więcej niż jeden raz.
2. Zawodnik, który otrzymał BYE, nie może otrzymać go ponownie.
3. Kojarzenie do następnej rundy odbywa się w ramach grup punktowych z tą samą liczbą punktów, a jeśli to dla niektórych zawodników jest niemożliwe różnica punktowa pomiędzy kojarzonymi zawodnikami musi być najmniejsza z możliwych

4.5 Klasyfikacja końcowa

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

- gracze zajmują kolejne miejsca począwszy od gracza z najwyższą liczbą punktów,
- w momencie, gdy dwóch lub więcej graczy ma tyle samo zdobytych punktów, wówczas należy zastosować poniższą procedurę w celu przełamania remisów i ustalenia kolejności:

1. W przypadku remisu w dużych punktach, o miejscach w tabeli decyduje większa ilość małych punktów tj. różnica wytrzymałości sztabów.

2. Jeśli gracze mają identyczny wynik również w małych punktach, a grali między sobą, zwycięzca bezpośredniego starcia zajmuje wyższą lokatę.

3. Jeśli nadal między graczami jest remis, musi zostać rozegrana dogrywka.

4. Dogrywka jest rozgrywana jest wyłącznie dla ustalenia miejsc 1-20

4.6. Dogrywka:

Wybór gracza rozpoczynającego jest decyzją gracza, który wygra losowanie. Zegary ustawia się na czas 5 minut na gracza. Poza tym gra toczy się na zasadach klasycznej partii. W chwili zakończenia czasu na zegarze gracza, nie może on już wykonać żadnej akcji (poza reakcjami na zagrania przeciwnika oraz decyzjami obowiązkowymi w trakcie bitwy). W chwili zakończenia czasu drugiego gracza, gra się kończy. Należy rozegrać bitwę ostateczną. Gracz, który wygrał, zajmuje wyższe miejsce w klasyfikacji końcowej. W przypadku dalszego remisu wygrywa gracz, którego czas na grę skończył się w późniejszych turach (skończył grę jako drugi) lub któremu zostało więcej sekund na zegarze.

Gracze wybierają armie do dogrywki na tych samych zasadach jak do ostatniego rozegranego meczu (np. jeśli w ostatnim rozegranym meczu Gracz miał do wyboru armie A, B, C i D, to w dogrywce ponownie musi wybrać właśnie spośród nich) W dogrywce nie można korzystać z armii Dancer. Jeśli gracz ma w momencie dogrywki w puli te armie, musi je na czas dogrywki zastąpić inną wcześniej niewykorzystywaną armią.

5. Zasady rozgrywek turniejowych:

5.1. Pula armii:

Gracz zgłasza podczas turnieju cztery różne armie. W kolejnych meczach gracz wybiera jedną z nich do gry, po czym ta armia jest trwale usuwana z puli (nie licząc dogrywki – patrz 4.7). Po zakończonym pojedynku w jej miejsce należy wybrać inną, wcześniej nieużywaną armie, tak aby zawsze dysponować zestawem 4 armii. Armia musi zostać dodana przed rozlosowaniem par do kolejnej rundy. W przypadku złamania tej reguły gracz powinien zgłosić taką sytuację sędziemu, celem udzielenia graczowi ostrzeżenia. W przypadku notorycznego łamania tej reguły sędzia może unieważnić partię na niekorzyść takiego gracza lub usunąć go z listy turniejowej.

5.2. Zasady przeprowadzania pojedynku:

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 gracze rozgrywają mecz korzystając z armii wpisanych na pozycji „2”. Jeśli w pozycjach „2” również znajdują się te same armie wówczas w sposób losowy ustala się który z graczy rozegra mecz armią wypisaną na swojej pozycji „1”. Po wybraniu armii do gry w danym meczu gracz zaznacza to w odpowiednim

miejscu na karcie turniejowej za pomocą liczby odpowiadającej rundzie, w której odbywa się mecz. Od tej pory ta armia staje się niedostępna do końca turnieju (nie licząc dogrywki - patrz 4.7).

Jeśli którykolwiek z graczy chce w rozgrywce wykorzystać żeton wymienny to informuje o tym przeciwnika, pokazując wymieniane żetony i dokonuje podmiiany. Następnie gracze przygotowują stos swoich armii żetonów ustawiając je w sposób losowy. Podczas gry gracz może mieć rozłożone żetony w stosach (max. 3), w sposób czytelny dla przeciwnika tak, aby można było bez wątpliwości odróżnić żetony odrzucone od puli. Gracze mają prawo poprosić o przetasowanie żetonów przeciwnika lub samodzielnie przetasować jego żetony.

Przed rozpoczęciem meczu gracze przeprowadzają losowanie. Gracz, który wygrał losowanie decyduje, kto ma rozpocząć grę. Wyjątkiem jest sytuacja, kiedy w grze bierze udział armia Dancer lub Vegas. Wówczas gracz z Dancerem musi wystawić Obiekty jako pierwsze. W przypadku armii Vegas, gracz wystawia się zawsze jako drugi.

W czasie gry gracz musi odrzucić trzeci żeton w sytuacji, w której przeciwnik musi podjąć jakąś decyzję (w odpowiedzi na np. odepchnięcie, przyciągnięcie itp.). Nie musi odrzucać trzeciego żetonu przed swoimi akcjami tak jak jest to opisane w instrukcji podstawowej.

Gracze są zobligowani do ujawnienia swojego ostatniego dociągu na prośbę przeciwnika, w przypadku, gdy mają oni ostatnie 3 lub mniej żetonów.

Gracze, mogą korzystać z aplikacji do śledzenia zużytych w grze żetonów, które nie obliczają prawdopodobieństwa dobrania konkretnych żetonów w kolejnych rundach. Jeśli gracz chce korzystać z aplikacji, która takie prawdopodobieństwo oblicza, musi otrzymać zgodę przeciwnika i/lub dać mu wgląd do tej aplikacji. Identyczne zasady tyczą się korzystania ze statystyk podczas wyboru armii. Jeśli gracz chce posilkować się wszelkimi statystykami podczas wyboru armii, jego przeciwnik musi zostać o tym poinformowany i jeśli wyrazi zgodę na korzystanie z takiej pomocy przez gracza, również ma mieć wgląd do tej statystyki.

Po zakończonym meczu gracze wypełniają swoje karty turniejowe i oddają sędziemu. Obaj gracze są odpowiedzialni za prawidłowe wypełnienie swojej części kart turniejowych.

Gracze rozgrywający mecz są odpowiedzialni zarówno za swoje poczynania, jak i sprawdzanie legalności ruchów przeciwnika. W sytuacji konfliktu między graczami sędzia wkracza w momencie, w którym jest o to poproszony. W przypadku interwencji sędziego należy zatrzymać zegary. Jeśli obserwator widzi, że zostało wykonane zagranie niezgodne z zasadami gry, może zareagować i poinformować o tym graczy oraz wezwać sędziego. Jeśli w podobnej sytuacji jest sędzia lub organizator mogą natychmiast zatrzymać graczom zegar i poinformować o nielegalnym ruchu.

Zabronione są praktyki w postaci ustalania z góry wyniku meczu między graczami, a każde naruszenie regulaminu, zgłoszone przez osoby postronne lub zauważone przez sędziów, może zakończyć się unieważnieniem partii (0 dużych punktów i 0 małych) lub usunięciem zawodnika z turnieju.

5.3 Zegary szachowe:

Po wystawieniu sztabów na planszę należy uruchomić zegar szachowy dla gracza rozpoczynającego. Zegary powinny być nastawione na 20 minut na gracza.

Gracz kończy swoją turę w momencie przełączenia zegara. Niemożliwym jest wykonywanie działań po przełączeniu zegara.

Gracze są nawzajem odpowiedzialni za pilnowanie czasu na zegarach.

W przypadku wykonania akcji, która skutkuje koniecznością podjęcia decyzji przez przeciwnika, należy przełączyć zegar na jego czas i wyraźnie mu to zasygnalizować.

Wywołanie bitwy powoduje zatrzymanie zegara. Do końca rozpatrywania inicjatywy 0, decyzje graczy są podejmowane bez uruchamiania zegara. Gracz, któremu skończył się już czas, nadal może w trakcie bitwy podejmować decyzje związane z bitwą (np. detonacja kłauna lub toksycznej bomby).

Jeżeli graczowi skończy się czas, natychmiast odrzuca wszystkie dociągnięte żetony i jego tura się kończy. W każdej następnej turze dociągnięte przez niego żetony zostają automatycznie odrzucone i następuje tura przeciwnika. Nie ma możliwości wykonania jakichkolwiek akcji w swojej turze (np. mobilność, wszczepy, podziemna roszada, ruch itp). Gracz musi wykonywać jedynie akcje w odpowiedzi na zagrania przeciwnika podejmując decyzje niezwłocznie.

Wyjątkiem jest dryf, który gracz Piratów musi rozegrać po bitwie, również bez zbędnej zwłoki. Każdy gracz, który ma wątpliwości związane z zasadami armii, ma prawo w swojej turze zatrzymać zegar i zapytać. Po udzieleniu wyjaśnień przeciwnik włącza zegar i partia jest kontynuowana.

Reguła 2 sekund. Celem ograniczenia niepotrzebnego przełączania zegarów gracz podejmujący decyzję w trakcie gry ma umowne 2 sekundy na wykonanie danej akcji natychmiast. Jeżeli jednak gracz ma podjąć dowolną decyzję na planszy (zarówno w trakcie ruchu przeciwnika, jak również podczas bitwy) i trwa to dłużej niż umowne 2 sekundy na natychmiastową decyzję, jego przeciwnik może przełączyć zegar, aby gracz podejmujący decyzję miał odliczany czas.

Kategorycznie zabronione jest sprawdzanie swojego następnego dociągu podczas tury przeciwnika (z wyjątkiem ostatniego dociągu, który gracz jest zobligowany pokazać przeciwnikowi - patrz 5.2. - oraz działania żetonu Czarny Rynek). Jeśli przeciwnik gracza podejrzewa swój następny dociąg należy niezwłocznie zgłosić ten incydent sędziemu, który udzieli temu graczowi ostrzeżenia. Jeśli sytuacja się powtórzy, sędzia nałoży na gracza karę walkowera 0:20. W przypadku notorycznego naruszania tej reguły sędzia może zdyskwalifikować gracza z turnieju.

5.4. Symulacje:

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 żetonów po planszy,
- dokładając żeton z właśnie dociągniętych na planszę symulując jego zagranie.

Jeśli w którymkolwiek momencie symulacji gracz nie będzie w stanie jednoznacznie wrócić do pozycji stanu gry z początku jego tury, to wytrzymałość sztabu symulującego gracza automatycznie spada do 0 i gra się kończy. Decyzję o unieważnieniu partii podejmuje sędzia.

Przeciwnik nie może przeszkadzać graczowi w symulowaniu ruchów. Takie i podobne incydenty należy zgłaszać sędziemu.

6. Nagrody:

Organizator przewiduje nagrodzenie 20 pierwszych miejsc, nagrody rozdane zostaną wedle powyższego schematu.

- 1-3 nagrody finansowe (1000, 600, 300) oraz koszulka pamiątkowa z MP
- 1-4 statuetki pamiątkowe z MP
- 1-20 gry planszowe
- dodatkowo 4 juniorzy do 15 roku życia (roczniki 2010 i późniejsze) o najwyższej pozycji otrzymają gry planszowe

7. Postanowienia końcowe:

7.1. Koordynator Mistrzostw Polski zastrzega sobie prawo do zmian w niniejszym regulaminie.

7.2. W razie problemów z interpretacją zasad gry, zaleca się korzystanie z "Kodeksu Neuroshimy Hex", który będzie do wglądu na stronie internetowej Mistrzostw Polski.

7.3. Wszelkie pytania prosimy kierować na adres e-mail: nshex@portalgames.pl lub bezpośrednio do koordynatora Mistrzostw Polski.