

REGULAMIN MISTRZOSTW POLSKI 2015

NEUROSHIMA: HEX 3.0

Informacje ogólne

Organizatorem Mistrzostw Polski 2015 Neuroshima: Hex 3.0 zwanych dalej Mistrzostwami jest Wydawnictwo Portal Games Ignacy Trzewiczek z siedzibą w Gliwicach NIP 629-101-80-24.

Mistrzostwa przeprowadza się w dwóch etapach: turnieje eliminacyjne oraz turniej finałowy.

Turnieje eliminacyjne będą organizowane w sklepach stacjonarnych, klubach oraz podczas konwentów.

Zwycięzcy turniejów eliminacyjnych uzyskują kwalifikacje do turnieju finałowego, który odbędzie się w grudniu 2015 roku podczas spotkania planszówkowego PIONEK w Gliwicach.

Udział w Mistrzostwach

W Mistrzostwach mogą brać udział osoby pełnoletnie oraz nieletni, którzy przedstawią zgodę prawnych opiekunów sędziemu podczas turnieju.

W Mistrzostwach nie mogą wziąć udziału: pracownicy i przedstawiciele organizatora i Partnerów organizujących eliminacje.

Każdy uczestnik może wziąć udział w dowolnej ilości turniejów eliminacyjnych z wyłączeniem zawodników, którzy zostali już zakwalifikowani do turnieju finałowego.

Uczestnik Mistrzostw wyraża zgodę na przekazanie organizatorom swoich danych kontaktowych w tym imię, nazwisko, numer telefonu, adres e-mail.

Uczestnik Mistrzostw wyraża zgodę na upublicznienie swojego wizerunku i danych personalnych na stronach organizatora powiązanych z Mistrzostwami.

Każdy uczestnik może w dowolnym momencie wycofać się z udziału w turniejach.

Osoby zakwalifikowane do finału, które zrezygnują z udziału w turnieju finałowym prosimy o powiadomienie o tym fakcie organizatora jak najszybciej.

Organizacja turniejów eliminacyjnych

Partnerzy organizatora, którzy chcą zgłosić organizację Mistrzostw wysyłają na adres e-mail: mirek@portalgames.pl formularz zgłoszeniowy / zał. 1/ minimum 3 tygodnie przed datą planowanego turnieju.

Każdy Partner może przeprowadzić jeden turniej eliminacyjny na kwartał. Turnieje eliminacyjne mogą być rozgrywane do 30 listopada 2015 roku.

Lista turniejów eliminacyjnych będzie aktualizowana na bieżąco i jest dostępna na stronie organizatora.

Turniej eliminacyjny Mistrzostw uzyskuje taką rangę jeśli uczestniczy w nim minimum 12 osób.

Organizator dostarcza na turniej eliminacyjny egzemplarze turniejowe, materiały reklamowe oraz nagrody.

Podmiot organizujący turniej zobowiązuje się do:

- przeprowadzenia turnieju zgodnie z niniejszym regulaminem.
- prowadzenie i przekazanie dokumentacji oraz zdjęć z turnieju organizatorowi.
- reklamy organizowanych eliminacji w dostępnych kanałach dystrybucji.
- dbałość o dostarczone egzemplarze turniejowe oraz uzgodnienie ich zwrotu wraz z dokumentacją turnieju do dwóch dni roboczych na koszt organizatora.

- w przypadku braku ustaleń dotyczących zwrotu w podanym terminie organizator obciąży kosztami przygotowania nowych zestawów turniejowych Partnera.

Turniej finałowy

Turniej finałowy odbędzie się w Gliwicach podczas trwania grudniowej edycji PIONKA. Wszyscy zawodnicy, którzy uzyskają kwalifikacje zostaną indywidualnie powiadomieni o terminie finału na podany podczas kwalifikacji adres e-mail.

Prawo udziału w turnieju finałowym nabywa zwycięzca każdego turnieju o randze eliminacji. W przypadku rezygnacji z udziału na zwolnione miejsce zostaje zaproszona kolejna osoba z protokołu sędziowskiego danych eliminacji.

Każdy uczestnik turnieju finałowego jest zobowiązany potwierdzić swój udział w turnieju finałowym najpóźniej do 1 grudnia 2015 u organizatora Mistrzostw.

Nagrody

Nagrody w turniejach eliminacyjnych:

Organizator Mistrzostw przekazuje na eliminacje pakiet nagród rzeczowych, które powinny być wręczone zawodnikom wg zasady:
zwycięzca z pośród trzech nagród wybiera jedną następnie osoba, która zajęła drugie miejsce wybiera nagrodę z pozostałych dwóch a zawodnik z trzeciego miejsca otrzymuje nagrodę, która pozostała w puli.

Nagrody w turnieju finałowym:

Za zajęcie pierwszego miejsca:

Tytuł Mistrza Polski gry Neuroshima Hex 3.0 oraz nagrodę pieniężną w kwocie 1000 zł

Za zajęcie drugiego miejsca:

Tytuł I Vice Mistrza Polski gry Neuroshima Hex 3.0 oraz nagrodę pieniężną 400zł

Za zajęcie trzeciego miejsca :

Tytuł II Vice Mistrza Polski gry Neuroshima Hex 3.0 oraz nagrodę pieniężną 200zł

Ponadto zawodnicy, którzy w turnieju finałowym uzyskają miejsca IV do X otrzymają pamiątkowe dyplomy.

Wszyscy zawodnicy, którzy wygrali nagrody pieniężne są zobowiązani przekazać organizatorowi w ciągu tygodnia od zakończenia turnieju finałowego danych do przelewu oraz potwierdzenie telefoniczne prawidłowość podanych danych.

Dyskwalifikacja

W przypadku łamania regulaminu a w szczególności zasad prowadzenia rozgrywek sędzia prowadzący zawody może ukarać zawodnika przyznając ostrzeżenie.

Zawodnik, który w danym turnieju otrzyma drugie ostrzeżenie jest wykluczony z turnieju.

Decyzja sędziego jest ostateczna.

Postanowienia końcowe

Każda osoba biorąca udział w Mistrzostwach swoim uczestnictwem potwierdza znajomość i akceptację regulaminu Mistrzostw.

Aktualny regulamin oraz wszelkie informacje związane z Mistrzostwami są publikowane i aktualizowane na stronach internetowych organizatora.

Organizator zastrzega sobie prawo do korekt w regulaminie.

Zasady prowadzenia rozgrywek turniejowych

Każdy uczestnik turnieju rejestruje u organizatora eliminacji dwie różne armie do gry. Dopuszczalne są wszystkie armie, które zostały wydane w wersji 3.0 i miały swoją oficjalną premierę najpóźniej dzień przed zawodami.

Uczestnik może korzystać z żetonów armii w wersji 2.5 jeśli zaakceptuje to rywal w danej partii. Do wszystkich armii stosuje się zasady z edycji 3.0, które uważa się za aktualne w przypadku różnic z wersją 2.5.

Organizatorzy turniejów eliminacyjnych otrzymują od Wydawnictwa Portal zestawy turniejowe, w których znajdują się armie podstawowe (Moloch, Hegemonia, Posterunek, Borgo). Służą one do rozgrywania zawodów oraz mogą być wypożyczane graczom na czas udziału w zawodach, w ten sposób w rozgrywkach będą mogli wziąć osoby, które zgłoszą swój udział a nie posiadają własnych armii.

Turniej jest prowadzony w postaci rund eliminacyjnych rozgrywanych systemem szwajcarskim, które prowadzą do rund finałowych rozgrywanych systemem pucharowym.

Liczba rund zależy od liczby uczestników:

12- 16 uczestników - 4 rundy eliminacyjne + półfinał + finał (Top 4)

17- 32 uczestników – 5 rund eliminacyjnych + ćwierćfinał + półfinał + finał (Top 8)

33- 64 uczestników – 6 rund eliminacyjnych + ćwierćfinał + półfinał + finał (Top 8)

65 i więcej uczestników – 7 rund eliminacyjnych + 1/8 finału + ćwierćfinał + półfinał + finał (Top 16)

Czas rozgrywki podczas rund eliminacyjnych jest ograniczony i wynosi 40 minut.

Rundy finałowe nie mają ograniczeń czasowych.

We wszystkich meczach obowiązują przepisy zawarte w instrukcji gry Neuroshima Hex 3.0.

Instrukcja jest dostępna u organizatora zawodów.

Każdy mecz to jedna gra między dwoma uczestnikami, która może zakończyć się zwycięstwem jednego z graczy lub remisem.

Uczestnicy zdobywają podczas rund eliminacyjnych Punkty Turniejowe:

3 pkt za wygranie meczu

1 pkt za remis

0 pkt za przegraną

Uczestnicy po zakończeniu meczu zgłaszają sędziemu wynik oraz ilość ran zadanych sztabowi przeciwnika.

Rundy eliminacyjne przeprowadzane są następująco:

Na pierwszą rundę turnieju pary graczy są losowane.

Na następne rundy pary są dobierane tak, aby osoby z podobną liczbą Punktów Turniejowych grały ze sobą.

Pary na rundy należy przygotować tak aby gracze, którzy grali ze sobą w poprzednich rundach nie spotkali się ponownie.

Gdy w danej rundzie udział bierze nieparzysta ilość osób wówczas jeden uczestnik otrzymuje tzw.

Bye: nie rozgrywa meczu i otrzymuje 3 Punkty Turniejowe

Bye w pierwszej rundzie otrzymuje losowy uczestnik.

W dalszych rundach Bye otrzymuje uczestnik z najmniejszą liczbą Punktów Turniejowych.

Po zakończeniu rund eliminacyjnych wyłania się najlepszych graczy, którzy rozegrają rundy finałowe.

Do rund finałowych kwalifikuje się:

12 - 16 uczestników – 4 graczy

17 – 64 uczestników – 8 graczy

65 i więcej uczestników – 16 graczy

Po zakończeniu rund eliminacyjnych każdy z graczy będzie miał zdobytą pewną ilość Punktów Turniejowych, które zadecydują o zajętych miejscach.

Gracze z najlepszymi wynikami awansują do finałów.

W przypadku gdy więcej niż jeden gracz posiada taką samą liczbę Punktów Turniejowych o kolejności miejsc decyduje łączna liczba ran zadanych sztabom przeciwnika podczas wszystkich dotychczasowych meczy- im więcej tym pozycja wyższa.

W przypadku gdy liczba ran jest równa przeprowadza się losowanie.

Rundy finałowe rozgrywane są następująco:

4 uczestników – półfinał (2 pary) i finał (1 para)

8 uczestników – ćwierćfinał (4 pary), półfinał (2 pary) i finał (1 para)

16 uczestników – 1/8 finału (8 par), ćwierćfinał (4 pary), półfinał (2 pary) i finał (1 para)

Pary w pierwszej rundzie są ustalane losowo.

Pary w kolejnych rundach są także ustalane losowo lub, jeśli organizator posiada dostęp, za pomocą programu do przeprowadzania turniejów w systemie szwajcarskim, który wygeneruje pary.

Zwycięstwa meczu kwalifikuje się do następnej rundy a jeśli jest to ostatnia runda zostaje zwycięzcą turnieju i uzyskuje kwalifikację do Turnieju finałowego w Gliwicach.

Organizator turnieju wyznacza na czas trwania turnieju Sędziego, który będzie odpowiedzialny za przeprowadzenie rozgrywek zgodnie z regulaminem, rozstrzygnięcie sporów, sporządzanie protokołów z meczy.

Sędzia jest zobowiązany potwierdzić prawidłowość sporządzonych sprawozdań z turnieju.

Sędzia nie może być zawodnikiem w turnieju.

Organizator może pełnić rolę Sędziego zawodów.

Sędzia jest uprawniony do przyznawania ostrzeżeń.

Zawodnik, który w danym turnieju otrzyma drugie ostrzeżenie jest wykluczony z turnieju.

Decyzja sędziego jest ostateczna.

Uczestnicy turnieju zobowiązani są do rozgrywania meczy w atmosferze uczciwości z zachowaniem kultury osobistej.

Zasady rozgrywania meczu turniejowego

Przed rozpoczęciem meczu uczestnicy w sposób losowy wyznaczają gracza, który pierwszy wybierze jedną ze swoich dwóch zgłoszonych armii. Drugi gracz nie może wybrać takiej samej armii jak gracz pierwszy, chyba że posiada inną wersję graficzną tej armii czyli np. gdy pierwszy gracz wybierze Molocha w wersji 3.0 drugi gracz nie może wybrać tej armii, chyba że posiada żetony armii Molocha w wersji 2.5

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.

Gracze przeprowadzają rozgrywkę zgodnie z zasadami opisanymi w instrukcji gry Neuroshima Hex 3.0

Jeśli zakończył się czas rozgrywki danej rundy a gracze nie zakończyli jeszcze rozgrywki wówczas przeprowadzana jest tzw. Terminacja.

Terminacja:

Gracz, który wykonywał swoją turę w momencie ogłoszenia końca czasu rundy dokończa ją.

Następnie rozpoczynając od drugiego gracza rozgrywane są jeszcze trzy rundy.

Na zakończenie ostatniej rozgrywanej tury jeśli wynik meczu nie został ustalony wcześniej, przeprowadzana jest Ostateczna Bitwa.

