REGULAMIN MISTRZOSTW POLSKI 2016 wer.2
NEUROSHIMA HEX 3.0

Informacje ogólne

Organizatorem Mistrzostw Polski 2016 Neuroshima Hex 3.0 zwanych dalej MPHex jest Portal Games spółka z o.o.
Mistrzostwa przeprowadza się w dwóch etapach: turnieje eliminacyjne oraz turniej finałowy.
Mistrzostwa odbywają się w terminie **1 wrzesień do 31 grudzień 2016**
Zwycięzcy turniejów eliminacyjnych uzyskują kwalifikacje do turnieju finałowego, który odbędzie się w styczniu 2017 podczas spotkania z sympatykami na **PORTALKONIE.**

Udział w MPHex

W Mistrzostwach mogą brać udział osoby pełnoletnie oraz nieletni, którzy przedstawią zgodę prawnych opiekunów sędziemu przed rozpoczęciem 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 MPHex wyraża zgodę na przekazanie organizatorom swoich danych kontaktowych w tym imię, nazwisko, numer telefonu oraz adres e-mail.

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

Każdy uczestnik może w dowolnym momencie wycofać się z udziału w turniejach.
Osoby, które zakwalifikowały się do finału i chcą zrezygnować prosimy o jak najwcześniejsze przesłanie informacji o rezygnacji.

Organizacja turniejów eliminacyjnych

Partnerzy organizatora, którzy chcą zgłosić organizację Mistrzostw wysyłają na adres e-mail: **mirek@portalgames.pl**
formularz zgłoszeniowy **minimum tydzień** przed datą planowanego turnieju.

Każdy Partner może przeprowadzić **1 turniej na dwa miesiące**.

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

Turniej eliminacyjny MPHex 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.
Reklamy organizowanych eliminacji w dostępnych kanałach dystrybucji.
Prowadzenie i przekazanie dokumentacji oraz zdjęć z turnieju organizatorowi**.**
W przypadku braku przesłania protokołu sędziowskiego w ciągu 7 dni od dnia przeprowadzonego turnieju, turniej uważa się za nieważny.

Turniej finałowy

Turniej finałowy odbędzie się w Gliwicach w styczniu 2017 roku podczas trwania **PORTALKONU**
Wszyscy zawodnicy, którzy uzyskają kwalifikacje zostaną powiadomieni indywidualnie 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 osoba z drugiego miejsca.

Każdy uczestnik finału jest zobowiązany potwierdzić swój udział w turnieju finałowym najpóźniej do dnia 6.01.2017 roku

Nagrody

Nagrody w turniejach eliminacyjnych:

Organizator przekazuje na eliminacje pakiet nagród rzeczowych, które powinny być wręczane 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.
Zawodnicy z miejsc 1-6 otrzymują żeton PRZEWOŹNICY

Nagrody w turnieju finałowym:
Za zajęcie pierwszego miejsca:
Tytuł Mistrza Polski gry Neuroshima Hex 3.0 oraz bon o wartości 1000 zł do wykorzystania na stoisku PortalGames
Za zajęcie drugiego miejsca:
Tytuł I Vice Mistrza Polski gry Neuroshima Hex 3.0 oraz bon o wartości 500 zł do wykorzystania na stoisku Portal Games
Za zajęcie trzeciego miejsca:
Tytuł II Vice Mistrza Polski gry Neuroshima Hex 3.0 oraz bon o wartości 250 zł do wykorzystania na stoisku Portal Games

Ponadto zawodnicy, którzy zakwalifikowali się do udziału w finale i wzięli w nim udział otrzymają pamiątkowe dyplomy.

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.

Postanowienia końcowe

Każda osoba biorąca udział w MPHex swoim uczestnictwem potwierdza znajomość i akceptuje regulamin Mistrzostw.
Aktualny regulamin oraz wszelkie informacje związane z MPHex 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 do trzech różnych armii do gry.
Dopuszczalne są wszystkie armie 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 otrzymują od Portal Games zestawy turniejowe ich zawartość jest podana na końcu regulaminu.
We wszystkich meczach obowiązują przepisy zawarte w instrukcji gry Neuroshima Hex 3.0
Instrukcja jest dostępna u organizatora zawodów.
Każdy mecz jest to jedna gra między dwoma zawodnikami.
Uczestnicy zdobywają podczas rund eliminacyjnych Punkty Turniejowe:
3 punkty za zwycięstwo
1 punkt za remis
0 punktów za przegraną
Uczestnicy po zakończeniu meczu zgłaszają sędziemu wynik oraz ilość ran zadanych sztabowi przeciwnika.

Turniej jest prowadzony w postaci rund eliminacyjnych rozgrywanych systemem szwajcarskim, które prowadzą do rund finałowych rozgrywanych systemem pucharowym.
Liczba rund zależna jest 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+ 1/8 finału+ ćwierćfinał+ półfinał+ finał /top 16/

Czas rozgrywki podczas rund eliminacyjnych jest ograniczony i wynosi 30 minut.

Rundy eliminacyjne przeprowadza się 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 zawodników wówczas jeden uczestnik otrzymuje tzw. Bye: nie rozgrywa meczu i otrzymuje 3 Punkty Turniejowe/ zadaje 0 ran sztabowi przeciwnika/
Bye w pierwszej rundzie otrzymuje losowy zawodnik. W dalszych rundach Bye otrzymuje zawodnik 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- 32 uczestników- 8 graczy
33- 64 uczestników- 16 graczy
Po zakończeniu rund eliminacyjnych każdy z graczy będzie miał zdobytą pewną ilość Punktów Turniejowych, które zadecydują o zajętym miejscu.
Gracze z najlepszymi wynikami awansują do rund finałowych.
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- 1/8finału/ 8 par/, ćwierćfinał/ 4 pary/, półfinał/ 2 pary/ i finał/ 1 para/

Pary w pierwszej rundzie są ustalone losowo.
Pary w kolejnych rundach są także ustalane losowo lub za pomocą programu do przeprowadzania turniejów w systemie szwajcarskim.
Zwycięzca meczu kwalifikuje się do następnej rundy jeśli jest to ostatnia runda zostaje zwycięzcą turnieju i uzyskuje kwalifikacje do Turnieju Finałowego w Gliwicach.
W przypadku remisu należy rozegrać kolejną partię z tym, że Punkty Wytrzymałości Sztabu liczy się od 10.
Jeśli i tym razem będzie remis zwycięzcą zostaje zawodnik, który miał więcej Punktów Turniejowych w eliminacjach.

Organizator turnieju wyznacza na czas trwania turnieju Sędziego, który będzie odpowiedzialny za przeprowadzenie rozgrywek zgodnie z regulaminem, rozstrzyganie sporów, sporządzanie protokołów z meczy.
Sędzia jest zobowiązany potwierdzić prawidłowość sporządzanych sprawozdań z turnieju i przesłać scan protokołu na adres mirek@portalgames.pl w terminie do 7 dni od daty turnieju.
Sędzia nie może być zawodnikiem w turnieju.
Organizator może pełnić funkcje sędziego.
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 zgłoszonych do turnieju 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 i rywal zgodzi się na ich użycie.
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 rozgrywkiwówczas przeprowadzana jest tzw. Terminacja.

Terminacja:
Gracz, który wykonywał swoją turę w momencie ogłoszenia końca czasu rundy dokańcza ją. Następnie rozpoczynając od następnego gracza rozgrywane są jeszcze 3 rundy.
Na zakończenie ostatniej rozgrywanej tury jeśli wynik meczu nie został ustalony wcześniej, przeprowadzona zostaje Ostateczna Bitwa.

ZAWARTOŚĆ PAKIETU TURNIEJOWEGO MPHex

Plakat turniejowy
3x Moloch
3x Borgo
3x Posterunek
3x Hegemonia
12x woreczki
12x karty pomocy
6x Plansze
6x żeton Przewoźnicy
12x promoski różne
Nagrody na 3 pierwsze miejsca:
Konwój
armiopack
3x nowe promo:
puste hex
zestaw żetonów nr1
kafle terenów