

1. Il torneo adotta uno schema ad eliminazione diretta con sorteggio degli accoppiamenti per il primo turno di partite. Le partite di torneo durano **20 minuti** cronometrati dall'arbitro. Il conteggio dei 20 minuti di gioco parte al via dell'arbitro, dopo che tutti i giocatori hanno schierato le loro pedine.
2. Il piazzamento delle pedine sulla scacchiera deve avvenire nel tempo di 3-5 minuti suddivisi tra i due giocatori. Il regolamento non prevede un tempo cronometrato per la fase di preparazione del gioco, in virtù del fatto che alcuni partecipanti possono essere nuovi al gioco del Klinzha e quindi avere maturato meno esperienza. I giocatori sono invitati ad un atteggiamento sportivo e leale, che lasci tempo anche all'avversario di predisporre le proprie pedine secondo una tattica ragionata.
3. Le partite di ogni round si svolgono tutte in contemporanea, compatibilmente con le necessità che si presentano di volta in volta. Eventuali slittamenti di orario e incontri in tempi diversi vengono decisi inderogabilmente dall'arbitro che gestisce il torneo. Nel caso il torneo lo richieda sarà compito dell'arbitro definire i criteri di ripescaggio di uno o più giocatori eliminati, prima dell'inizio del torneo.
4. La vittoria viene sancita per cattura del Goal entro i 20 minuti di gioco concessi. Se allo scadere del termine la partita non ha portato alla cattura del Goal si procede al conteggio dei punti per le pedine uccise, secondo la seguente tabella:

| | |
|----------|-------|
| Vanguard | 1 pt. |
| Lancer | 2 pt. |
| Fencer | 3 pt. |
| Swift | 4 pt. |
| Flier | 5 pt. |

Le pedine bloccate dal campo di forza del Blockader valgono la metà dei punti, le pedine avversarie danno punti mentre le proprie sottraggono punti. Il giocatore che totalizza il punteggio maggiore è il vincitore. Nel caso di pareggio anche ai punti la vittoria viene decisa dal fato con un lancio di dadi.
5. I giocatori devono rispettare lo spirito del gioco, ossia decisione e velocità, nonché una tendenza all'attacco per giungere allo scopo del gioco: conquistare il Goal avversario.
6. Il giocatore che in fase di gioco ostacola il dinamico svolgimento della partita, con tempi lunghi di attesa prima di effettuare la sua mossa, o con una tattica di gioco volta alla eccessiva chiusura in difesa, riceverà una ammonizione dall'arbitro. Alla seconda ammonizione ufficiale, l'arbitro applicherà 1 punto di penalità al giocatore richiamato, che verrà applicata in caso di risoluzione dell'incontro con conteggio dei punti.
7. E' facoltà dell'arbitro squalificare un giocatore, quando questo persevera nel giocare non correttamente, ostacolando ripetutamente lo svolgimento dinamico della partita.
8. L'intervento dell'arbitro può essere richiesto da uno dei giocatori, quando si riscontri un comportamento non corretto del proprio avversario.
9. La mossa effettuata da un giocatore si considera valida dal momento che il giocatore stesso lascia la pedina nella nuova posizione, interrompendo il contatto tra la propria mano e la pedina. Non è consentito in nessuna maniera ritrattare la mossa fatta, eccezione fatta nel caso in cui il proprio avversario conceda sportivamente questa possibilità (un esempio può essere la situazione in cui un giocatore, effettuando un movimento, senza avvedersene metta in diretto pericolo di cattura il proprio Goal). La concessione di rettifica deve essere supervisionata dall'arbitro che deve quindi essere messo al corrente di questa speciale situazione.
10. La **finale del torneo** dura **30 minuti** cronometrati dall'arbitro. Viene giocata con la variante dei **Vanguard potenziati** (con un movimento di 1 o 2 caselle). Nel caso in cui la partita non si risolva entro il tempo stabilito, l'incontro verrà rigiocato con la variante del **Batch'San**: ogni giocatore, tramite sorteggio, verrà privato di una pedina. Sono escluse dal sorteggio il Blockader e il Goal. Durante lo svolgimento della partita il giocatore che per primo eliminerà una pedina avversaria può reintegrare nel gioco la pedina persa nel sorteggio, posizionandola al vertice della porzione di scacchiera lasciato libero in fase di piazzamento. La pedina appena rimessa in gioco non può essere uccisa dall'avversario al primo turno di gioco e non deve essere posta già sotto al campo di forza del Blockader. Se anche la seconda finale non venisse risolta con cattura del Goal si procederà al conteggio dei punti.
11. Le decisioni e gli interventi arbitrari sono insindacabili. L'arbitro viene designato di volta in volta dal Presidente, quando questi non sarà disponibile ad arbitrare in prima persona il torneo.

