

Регламент проведения и Правила игр World Championship 2012 по Heroes IV



h4.ucoz.com



Регламент

ОРГКОМИТЕТ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ОБЯЗАННОСТЕЙ

Координатор:

- Oxygen (e-mail: oxygen@heroesleague.ru)

Функции координатора: обеспечение согласованности и взаимосвязи между исполнителем, организаторами, судьями и техническими администраторами турниров.

Исполнитель:

- СТРАННuK (e-mail: beermanru@mail.ru)

Функции исполнителя: разработка системы турниров и жеребьёвка; контроль сроков проведения туров; подведения итогов туров и турниров; оповещение участников и судей о новостях соревнования по электронной почте; предоставление организаторам информации для публикации на их ресурсах; создание сетей Namachi; помощь участникам турнира (любые консультации); принятие решений по поводу провала сроков тура игроками.

Организаторы:

- Camoes – представитель Heroescommunity (e-mail: antoniomclopes@gmail.com);
- Havr – представитель HeroesLeague (e-mail: havr@bk.ru);
- Lu41k – представитель HeroesWorld (e-mail: lu41k@yandex.ru);
- M8mat – представитель Archangelcastle (e-mail: m8mat@hotmail.com);
- HeartDe – представитель HeroesPortal (e-mail: sandrochka@inbox.ru).

Функции организаторов: обсуждение организационных вопросов турнира с исполнителем; представление интересов игроков своего ресурса в турнирах; публикация информации, предоставленной исполнителем, на форуме своего ресурса.

Судьи:

- Gustn – представитель Heroescommunity (e-mail: gustn_toh@terra.com.br);
- DJN – представитель Archangelcastle (e-mail: jean.ruhlmann@gmail.com);
- Shnurov – представитель HeroesLeague (e-mail: shnurov@list.ru);
- Zybr – представитель HeroesWorld (e-mail: shineheart@yandex.ru);
- 00Draniki – представитель HeroesPortal (e-mail: tracey4adams@yahoo.com).

Функции судей: разрешение сложных игровых ситуаций (проверка сейвов, принятие решений в спорных ситуациях), присуждение результатов и рассмотрение апелляций.

Решения судей во время проведения турниров оспариванию не подлежат.

Технические администраторы:

- Vsev

Функции технических администраторов: технический контроль работы сайтов.

Форумы-организаторы турнира:

- Лига Героев (www.heroesleague.ru)
- Archangel Castle (www.archangelcastle.com)
- Heroes Community (www.heroescommunity.com)
- Heroes Portal (<http://heroesportal.net>)
- Heroes World (www.heroesworld.ru)

Функции форумов-организаторов: предоставление площадки для размещения комплексной информации о турнирах (темы на форуме для регистрации игроков и публикации текущего состояния турнира).

Информационные и технические спонсоры:

- Геройский Уголок (www.heroes.ag.ru)
- Equilibris (www.equilibris.celestialheavens.com)
- Tournament of Honor (www.toheroes.com)

Функции информационных и технических спонсоров: публикация информации о чемпионатах.

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, НАСТРОЙКИ И КАРТЫ

Турниры проводятся на версии Heroes IV — **Equilibris 3.51**. Никакие сторонние модификации не допускаются.

В качестве средств связи между игроками могут быть использованы: hamachi, gamespy, direct connect. После старта турнира игроки должны войти в соответствующую подсеть hamachi или в gamespy, чтобы члены оргкомитета могли отслеживать активность игроков и иметь универсальный метод связи со всеми.

Для общения между игроками рекомендуется использовать ICQ или MSN (форумы и электронная почта как средство связи с соперником будут рассматриваться в последнюю очередь).

ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРОВ

World Championship 2012 – имеет структуру классического Playoff. Размерность сетки зависит от количества зарегистрировавшихся игроков.

СРОКИ И ДАТЫ ПРОВЕДЕНИЯ ТУРОВ

21 сентября: открытие регистрации на чемпионат, публикация регламент и правил турнира, программного обеспечения, списков организаторов, судей и карт турнира.

11 октября: закрытие регистрации, публикация результатов жеребьевки.

12 октября: старт чемпионата.

На каждый тур World Championship даётся 14 календарных дня (2 пары выходных).

Ответственность за старт и доведение игры до конца лежит на хосте (первый игрок в паре, верхний в сетке Playoff). Об отсутствии соперника или о несостоявшемся старте игры он заранее (за 5 дней до конца тура) сообщает судьям. При отсутствии объяснений со стороны хоста о несостоявшейся партии, ему присуждается техническое поражение. Также техническое поражение присуждается хосту за использование карт, не входящих в список турнирных карт, и за использование модифицированных турнирных карт без согласования с судьями (с судьями следует согласовывать модификации карт, направленные на улучшение геймплея и исправление багов – например, двеллинг генерируется так, что его невозможно присвоить, но раньше этого замечено не было). В случае спорной ситуации (нестыковка по времени, обоюдное отсутствие двух участников по уважительной причине, сообщенной судьям за 5 дней до конца тура) решение о результате встречи принимают судьи большинством голосов.

Правила

Используются правила соревнований разработанные при организации «**Международных онлайн турниров 2008, 2009, 2010 и 2011 по Heroes IV**»:

1. Общие правила:

1. Турнир проводится на версии HoMM4: Equilibris 3.51.
2. Турнирные игры, проводимые посредством программы Natashi, осуществляются в сетях Natashi, созданных исполнителем в момент старта турнира.
3. Все вопросы по организации турнира направлять к исполнителю турнира:
СТРАННУК (e-mail: beermanru@mail.ru).
4. Все спорные моменты проведения игр разрешают судьи турниров:
Gustn (e-mail: gustn_toh@terra.com.br);
DJN (e-mail: jean.ruhlmann@gmail.com);
Shnurov (e-mail: shnurov@list.ru);
Zybr (e-mail: shineheart@yandex.ru);
HeartDe (e-mail: sandrochka@inbox.ru).
5. Критерий порядка посева игроков:
 - 5.1. По рейтингу Чемпионатов Мира;
 - 5.2. По титулам информационных спонсоров;
 - 5.3. По странам участников;
 - 5.4. По алфавитному порядку.
6. Перед каждым туром всем участникам на E-mail из регистрационной формы исполнителем турниров рассылаются письма, уведомляющие о предстоящей в ближайшем туре игре.
7. В течение первой недели тура хосту необходимо договориться с соперником о времени проведения игры. Связаться с соперником можно одним из указанных в регламенте способов связи. Если это не представляется возможным, то хосту следует уведомить об этом одного из судей.
8. После старта игры следует отправить сообщение исполнителю турнира СТРАННУК'у с информацией о названии карты и стартовых замках.
9. Отчет о проведенной игре необходимо опубликовать на одном из форумов информационных спонсоров или отправить по электронной почте исполнителю турнира СТРАННУК'у в следующем виде:
[Имя первого игрока] ([раса]) [def/lose] [Имя второго игрока] ([раса]) — [название карты], [игровое время окончания игры в формате «месяц неделя день»]
Например:
СМЕРТb (Haven) def. ANL (Haven) — Crimson and Clover, 1m1w3d

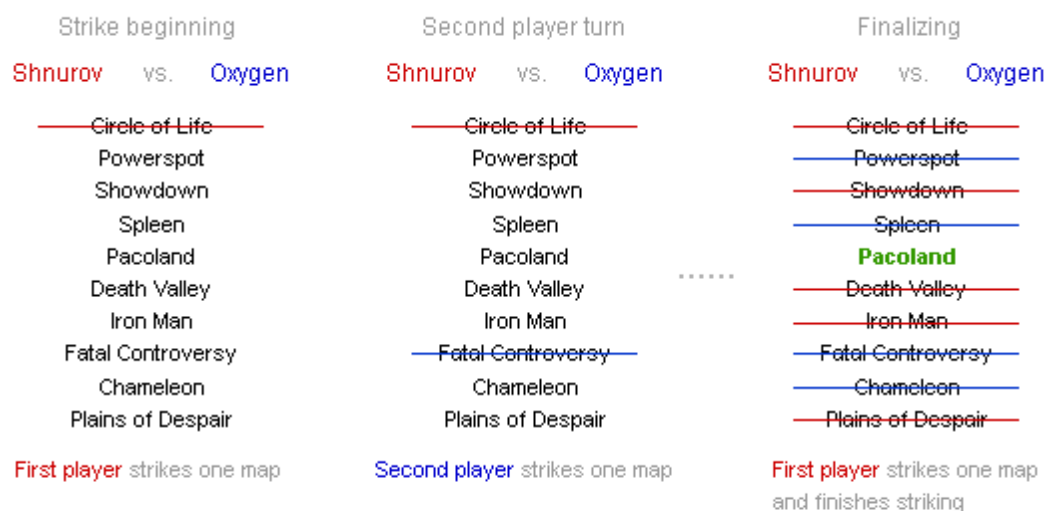
2. Выбор карты и игровых рас. Старт игры:

1. Рекомендуемая сложность для карт:
 - **Power Spot** (Магистр - Expert, 8 min)
 - **Plains of Despair** (Магистр - Expert, 8 min)
 - **Circle of life** (Магистр - Expert, 8 min)
 - **Eldorado** (Магистр - Expert, 6 min)
 - **Bizarro** (Мастер - Advanced, 8 min);
 - **Heart of the Winter** (Магистр - Expert, 6 min)
 - **Iron Man** (Магистр - Expert, 8 min);
 - **Spleen** (Магистр - Expert, 8 min);
 - **Danger Zone** (Магистр - Expert, 6 min);
 - **Lezkandra** (Магистр - Expert, 8 min).

Рекомендуется играть на указанном уровне сложности с указанным лимитом времени. Но по договоренности между игроками эти параметры могут быть изменены.

Категорически запрещено использовать любые модификации карт. Использование карт не из указанного архива карается проигрышем в партии хостующего игрока.

2. Игрок, расположенный в сетке Playoff сверху, будет первым игроком и игроком, создающим игру (хостом). Если у игрока нет технической возможности быть хостом, то он обязан уведомить об этом судей до начала турнира.
3. Карта, на которой пройдет игра, выбирается вычеркиванием карт по одной из общего списка. Начинает вычеркивать карты первый игрок. Пример на рис. 1.



Both players strike maps one by one until only one remains.

Рис. 1.

4. После выбора карты игроки сначала договариваются о времени хода и сложности (если игроки не приходят к единому мнению, то принимаются рекомендованные из списка карт), а потом второй игрок выбирает цвет, за который он будет играть.
5. Один (или оба игрока) могут выбрать для игры случайную расу. Первым выбор (играть или не играть случайной расой) делает первый игрок. После него, второй игрок. Если один из игроков играет случайной расой, а другой нет, то тот, кто играет случайной расой, вычеркивает из списка возможных для игры рас соперника две расы. Соперник выбирает себе расу из числа оставшихся.

6. Если оба игрока решили не играть за случайную расу, то выбор рас осуществляется также вычеркиванием из списка. Выписываются все доступные расы за каждый цвет. В сумме получается 12 штук. После этого игроки по очереди вычеркивают расы, пока в каждом списке не останется по одной невычеркнутой — ими они и будут играть. При этом можно вычеркивать как «плохие» расы из своего списка, так и «хорошие» из списка противника. Последовательность черканья следующая: 1-2-2-...-2-1 (то есть первый вычеркивает одну позицию, затем второй — две, первый — две, ..., второй — одну). Начинает вычеркивать второй игрок. Пример на рис. 2.

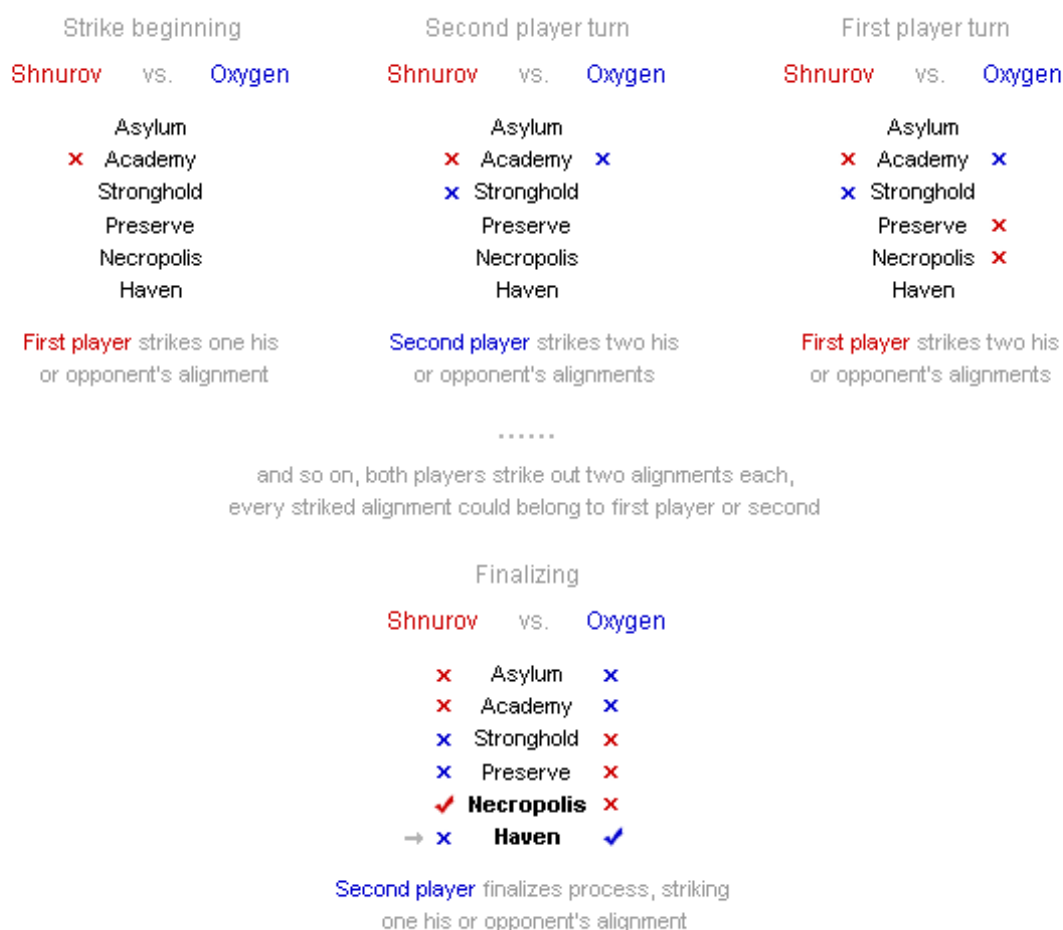


Рис. 2.

7. Первый игрок создает игру (через gameSpy, hamachi или стандартными средствами игры — в зависимости от технических возможностей соединения обоих игроков).
 Параметры игры:
1. карта — выбранная при вычеркивании;
 2. пароль игры — «да»
 3. охранники — стационарные;
 4. время хода и сложность — оговоренные игроками после выбора карты (или рекомендованные в списке карт).
8. После присоединения второго игрока выставляются выбранные расы, и хост стартует игру.

3. Игра

1. В игре приняты следующие сообщения в чате (кнопка F2 во время игры):
 0. «in» — обязательное сообщение второго игрока о том, что он успешно присоединился к игре.
 1. «restart» — обязательное сообщение игрока, если он решил взять рестарт (пункт 3.2)
 2. «k» — сокращенное «ok» — обязательный ответ игрока на «in» или «restart» соперника.
 3. «s» — сокращенное «send» — обязательное сообщение игрока о том, что он закончил ход и начинает передачу хода сопернику.
 4. «r» — сокращенное «received» — сообщение игрока о том, что он получил переданный соперником ход. Обязательно в первые два хода. Затем, по договоренности, его можно пропускать.
2. Оба игрока имеют право взять по одному рестарту до окончания своего первого хода (до передачи хода сопернику). Для этого достаточно написать в чате сообщение «restart» и дождаться ответа «k» соперника. После рестарта первый игрок повторно создает игру с теми же самыми параметрами.
3. По обоюдному согласию игроков в течение первой недели они могут взять по одному лоаду.
4. Проигравшим считается игрок, потерявший все свои города и армии, или потерявший все города и не захвативший ни одного города в последующие 3 дня. (стандартные условия поражения).
5. Использование багов запрещено. Если вы не знаете, является ли какое-либо действие багом, обратитесь к судье. Любой игрок может получить техническое поражение за использование багов.
6. Для всех продолжительных партий может быть назначена финальная битва. Это значит, что к концу назначенного судьями дня каждый из игроков должен оставить на карте одну армию (остальные — уволить или спрятать в города/гарнизоны/шахты). Получившийся сейв игроки обязаны передать судьям, и последние создадут сейв-арену с двумя армиями, являющимися точной копией армий игроков на карте. На арене соперники проводят финальную битву и ее победитель выигрывает партию.
7. Запрещается проводить бои с нейтралами, значительно увеличивающие общую продолжительность партии (за неоднократные задержки хода более чем на 10 минут игроком может быть подана жалоба на противника в судейский корпус с сейвами на начало дня). Пример: Бой одного спрайта против 100 зомби. Эти бои выигрываются в 100% случаях, но время, необходимое для этого, слишком велико. ВНИМАНИЕ: Данный пункт правил НЕ относится к битвам между игроками.
8. В случае боев между игроками в битве может возникнуть патовая ситуация. Например, у одного игрока осталось 10 импов, у другого 100 огров. Импы летают по полю, огры не могут их догнать. В этой ситуации нападавшая сторона должна отступить или сдаться (на свое усмотрение). Если в битве задействован артефакт Shackles of War, то битву следует закончить в режиме AutoCombat.
9. Желательно делать регулярные сейвы (например в конце своего хода) для разрешения спорных ситуаций, которые могут возникнуть в игре.
10. Также желательно атакующему игроку делать сейвы в битвах с соперником, чтобы избежать спорных ситуаций, возникающих в результате разрыва соединения.
11. **СТРОГО ЗАПРЕЩЕНО:** Запрещается использовать любые баги игры, умышленно или неумышленно. Если вы не уверены, является ли какое-то действие «использованием бага», то лучше предварительно проконсультируйтесь у судей. Использование багов игры карается проигрышем в партии.

ЦЕЛЬ ТУРНИРА

Турнир проводится ежегодно с целью сплочения сообщества мира «Героев магии и Меча 4».

21 Сентября 2012

Утвердил Охуген

Рассмотрели 00Draniki, Camoes, Havr, Lu41k, M8mat

Разработал СТРАННИК