

# Регламент проведения и Правила игр World Championship 2015 по Heroes IV



[h4.ucoz.com](http://h4.ucoz.com)

# Регламент

## ОРГКОМИТЕТ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ОБЯЗАННОСТЕЙ

### Основатели:

- Dmitry "Oxygen" Shirokov
- Denis "Shnurov" Paul

### Координатор:

- СТРАННУК (e-mail: [krs.83@mail.ru](mailto:krs.83@mail.ru))

*Функции координатора:* разработка регламента, правил, системы турниров и жеребьёвка; контроль сроков проведения туров; подведения итогов туров и турниров; оповещение участников и судей о новостях соревнования по электронной почте; публикация информации на форумах информационных спонсоров; создание сетей Namachi; помощь участникам турнира (любые консультации); принятие решений по поводу провала сроков тура игроками.

### Судьи:

- Mordaunt – представитель Heroescommunity (e-mail: [mordaunt55@gmail.com](mailto:mordaunt55@gmail.com));
- Joseywalles – представитель Archangelcastle (e-mail: [hannibalcannibal@hotmail.fr](mailto:hannibalcannibal@hotmail.fr));
- Shnurov – представитель HeroesLeague (e-mail: [shnurov@list.ru](mailto:shnurov@list.ru));
- VIP – представитель HeroesWorld (e-mail: [vip\\_1981@mail.ru](mailto:vip_1981@mail.ru));
- Havr – представитель HeroesPortal (e-mail: [havr@bk.ru](mailto:havr@bk.ru)).

*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.

### Информационные спонсоры:

- Archangel Castle ([www.archangelcastle.com/](http://www.archangelcastle.com/));
- Equilibris ([www.equilibris.celestialheavens.com/eng/news.html](http://www.equilibris.celestialheavens.com/eng/news.html));
- Heroes Community ([www.heroescommunity.com/](http://www.heroescommunity.com/));
- Heroic Corner ([www.heroes.ag.ru/](http://www.heroes.ag.ru/));
- Heroes League ([www.heroesleague.ru/](http://www.heroesleague.ru/));
- Heroes Portal ([www.heroesportal.net/](http://www.heroesportal.net/));
- Heroes World ([www.heroesworld.ru/](http://www.heroesworld.ru/));
- Tournament of Honor ([www.toheroes.com/](http://www.toheroes.com/)).

*Функции информационных и технических спонсоров:* публикация информации и размещение баннеров о чемпионатах.

### Перспективные форумы и лиги:

- Heroes Centrum, Ceska Liga ([www.heroes-centrum.com](http://www.heroes-centrum.com), [www.heroes4league.clanweb.eu](http://www.heroes4league.clanweb.eu));
- Generals Guild ([www.gildiageneralow.pl](http://www.gildiageneralow.pl));
- Jaskinia Behemota: Imperium Heroes ([www.imperium.heroes.net.pl](http://www.imperium.heroes.net.pl));
- Drachen Wald ([www.drachenwald.net](http://www.drachenwald.net)).

## **ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, НАСТРОЙКИ, 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 Skype (будет создана группа) или e-mail (форумы или прочие средства связи с соперником будут рассматриваться в последнюю очередь).

## **ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРОВ**

World Championship 2015 – имеет структуру «групповой этап + playoff». Количество групп и численность игроков в группах зависят от количества зарегистрировавшихся игроков.

## **СРОКИ И ДАТЫ ПРОВЕДЕНИЯ ТУРОВ**

**13 августа:** начало регистрации на чемпионат, публикация регламента и правил турнира, программного обеспечения, списков судей и карт турнира.

**14 августа:** начало приема предложений по составу судей и турнирным картам от зарегистрированных игроков.

**1 сентября:** окончание приема предложений по составу судей и турнирным картам от зарегистрированных игроков.

**3 сентября:** закрытие регистрации.

**4 сентября:** жеребьевка, публикация результатов жеребьевки и рассылка писем.

**5 сентября:** старт чемпионата.

**К участию в Чемпионате мира не допускаются личности порочащие честь турнира.**

**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 Хост 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).

При начатой игре в случае спорной ситуации (нестыковка по времени или т.п.) решение о результате встречи принимают судьи большинством голосов. При не начатой игре по обоюдной причине оба игрока считаются проигравшими.

# Правила игр

Используются правила соревнований разработанные при организации «Международных онлайн турниров 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013 и 2014 по Heroes IV»:

## 1. Общие правила:

1. Все вопросы по организации турнира направляются к координатору турнира:  
СТРАННУК (e-mail: [krs.83@mail.ru](mailto:krs.83@mail.ru)).
2. Все спорные моменты проведения игр разрешают судьи турниров:  
Mordaunt (e-mail: [mordaunt55@gmail.com](mailto:mordaunt55@gmail.com));  
Joseywalles (e-mail: [jean.ruhlmann@gmail.com](mailto:jean.ruhlmann@gmail.com));  
Shnurov (e-mail: [shnurov@list.ru](mailto:shnurov@list.ru));  
VIP (e-mail: [vip\\_1981@mail.ru](mailto:vip_1981@mail.ru));  
Havr (e-mail: [havr@bk.ru](mailto:havr@bk.ru)).
3. Критерий порядка посева игроков:
  - 3.1. По рейтингу Чемпионатов Мира;
  - 3.2. По титулам информационных спонсоров;
  - 3.3. По странам участников;
  - 3.4. По алфавитному порядку.
4. Перед каждым туром всем участникам на E-mail, указанный в регистрационной форме, координатором турниров рассылаются письма, уведомляющие о предстоящей в ближайшем туре игре.
5. Если хост в течение первых 5-и дней тура не смог договориться с соперником о времени проведения игры, то ему следует уведомить об этом одного из судей или координатора.
6. После старта игры следует отправить сообщение координатору турнира СТРАННУК'у с информацией о названии карты и стартовых замках для сиюминутного размещения информации на сайте турнира.
7. Отчет о проведенной игре необходимо опубликовать на одном из форумов информационных спонсоров или отправить по электронной почте координатору 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:
  - **Bizarro** (Магистр - Expert, 8 min);
  - **Circle of life** (Магистр - Expert, 8 min);
  - **ZmineZ** (Магистр - Expert, 8 min);
  - **Eldorado** (Магистр - Expert, 6 min);
  - **Heart of the Winter** (Магистр - Expert, 6 min);
  - **Iron Man** (Магистр - Expert, 8 min);
  - **Lezkandra** (Магистр - Expert, 8 min);
  - **Plains of Despair** (Магистр - Expert, 8 min);
  - **Power Spot** (Магистр - Expert, 8 min);
  - **Spleen** (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.

- Игрок, выделенный красным в паре, 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.
- Карта, на которой пройдет игра, выбирается вычеркиванием карт по одной из общего списка. Начинает вычеркивать карты первый игрок. Пример на рис. 1.

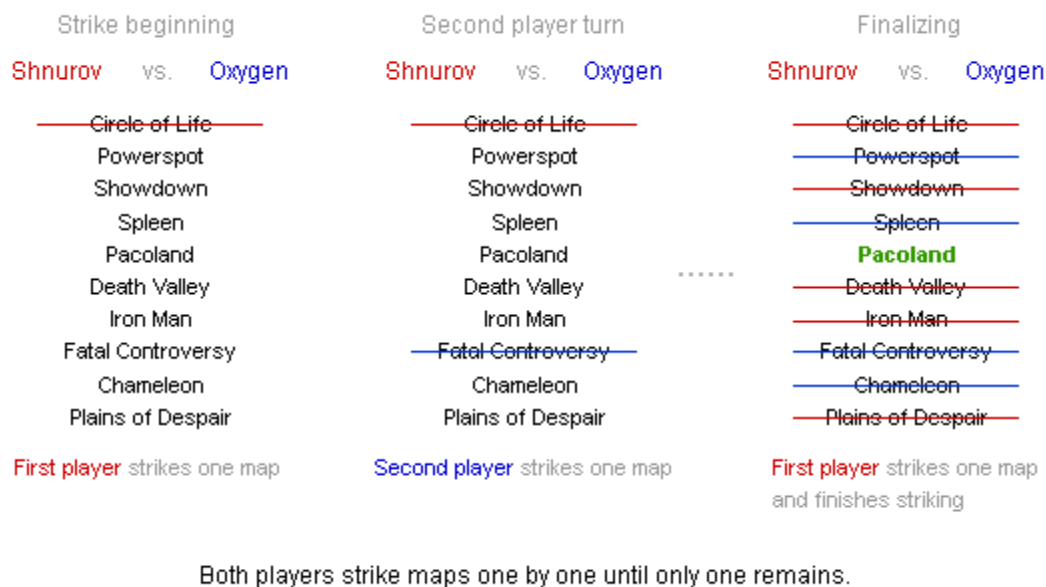


Рис. 1.

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



Рис. 2.

### 3. Игра

1. У игроков **нет возможности брать рестраты**, если это не оговорено иначе самими участниками, - играется первый сгенерированный расклад.
2. У игроков **нет возможности делать лоады**, если это не оговорено иначе самими участниками.
3. В игре приняты следующие сообщения в чате (кнопка F2 во время игры):
  - «in» — обязательное сообщение второго игрока о том, что он успешно присоединился к игре.
  - «k» — сокращенное «ok» — обязательный ответ игрока на «in» или «restart» соперника.
  - «s» — сокращенное «send» — обязательное сообщение игрока о том, что он закончил ход и начинает передачу хода сопернику.
  - «r» — сокращенное «received» — сообщение игрока о том, что он получил переданный соперником ход. Обязательно в первые два хода. Затем, по договоренности, его можно пропускать.
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. 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.

6. 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.
7. 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.
8. Желательно **делать регулярные сейвы** (например в конце своего хода) для разрешения спорных ситуаций, которые могут возникнуть в игре.
9. Также желательно атакующему игроку **делать сейвы в битвах с соперником**, чтобы избежать спорных ситуаций, возникающих в результате разрыва соединения.
10. **СТРОГО ЗАПРЕЩЕНО:** 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».

13 Августа 2015

СТРАННИК