

Регламент турнира и Правила игр World Championship 2016 по Heroes IV



HEROES IV
MIGHT AND MAGIC
Equilibris

HEROES
COMMUNITY

HEROES IV
MIGHT AND MAGIC
Гепідський Урок

DRACHEN WALD



Archangel Castle

HEROES
CENTRUM

HEROES IV
Česká liga

MIGHT & MAGIC
HEROES IV
TOURNAMENT
OF HONOR

CG
THE GENERALS'
GUIDE

Регламент турнира

ОРГКОМИТЕТ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ОБЯЗАННОСТЕЙ

Основатели турнира:

- Dmitry “mr. Oxygen” Shirokov
- Denis “mr. Shnurov” Paul

Кординатор турнира:

- СТРАННuK (e-mail: krs.83@mail.ru)

Функции координатора: разработка регламента, правил, системы турнира и жеребьёвка; контроль сроков проведения туров; подведения итогов туров и турнира; 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 игр.

Судьи турнира:

- Duranix94 – представитель Archangelcastle (e-mail: duzanix94@hotmail.fr);
- Mordaunt – представитель Heroescommunity (e-mail: mordaunt55@gmail.com);
- VIP.ru – представитель HeroesLeague (e-mail: vip_1981@mail.ru);
- Shnurov – представитель HeroesPortal (e-mail: shnurov@list.ru);
- Alexander13 – представитель HeroesWorld (e-mail: saneklut@mail.ru);

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

Информационные спонсоры:

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

Функции информационных спонсоров: публикация информации и размещение баннеров о турнире на публичных площадках.

Перспективные форумы и лиги:

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

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Турнир проводится на версии Heroes IV — **Equilibris 3.51**. Никакие сторонние модификации не допускаются.

Игрокам рекомендуется использовать следующие виртуальные сети и игровые серверы: Natashi, Gamespy, Direct connect. После старта турнира игроки должны войти в соответствующую подсеть natashi 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 электронную почту E-mail (форумы или прочие средства связи с соперником будут рассматриваться в последнюю очередь).

ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА

Структура World Championship зависит от количества зарегистрированных игроков, это может быть «Playoff», «Group round + Playoff» или «Double Elimination».

СРОКИ ОРГАНИЗАЦИИ ТУРНИРА

1 августа: открытие регистрации на турнир и публикация настоящего «Регламента турнира и правил игр» на площадках информационных спонсоров (исполнитель: координатор турнира).

2 августа: начало приема любых предложений по настоящему «Регламенту турнира и правилу игр» от зарегистрированных игроков (реализуется на форумах информационных спонсоров или лично координатору турнира по e-mail).

1 сентября (18ч00 по Москве UTC+3): окончание приема предложений по настоящему «Регламенту турнира и правилу игр» от зарегистрированных игроков.

2 сентября: утверждение списка судей из числа начальных кандидатов и кандидатов, предложенных зарегистрированными игроками, с учетом игрового опыта и репутации кандидатов (исполнитель: координатор турнира).

3-4 сентября: рассмотрение предложений по настоящему «Регламенту турнира и правилу игр», заявленных от зарегистрированных игроков (исполнители: судьи турнира).

5 сентября: утверждение рабочего «Регламента турнира и правила игр» (исполнители: судьи турнира) и размещение принятых изменений на площадках информационных спонсоров (исполнитель: координатор турнира).

8 сентября (18ч00 по Москве UTC+3): закрытие регистрации на турнир.

9 сентября: жеребьевка, публикация результатов жеребьевки на площадках информационных спонсоров и рассылка соответствующих писем участникам турнира (исполнитель: координатор турнира по согласованию с судьями турнира).

10 сентября: старт турнира.

ПРАВИЛА ОРГАНИЗАЦИИ ТУРНИРА

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

Критерии посева игроков: по рейтингу Чемпионатов Мира; по титулам информационных спонсоров; по странам участников (соотечественники разносятся); по алфавитному порядку.

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

Решения судей во время проведения турнира оспариванию не подлежат.

Правила игр

За основу взяты правила международных турниров «World Championships по Heroes IV», проводимых ежегодно в период с 2008 по 2015 года:

1. Организация игр:

1. Все вопросы по организации турнира направляются к его координатору.
2. Все спорные моменты проведения игр разрешаются судьями турнира.
3. Перед каждым туром всем участникам на E-mail, указанный в регистрационной форме, координатором турнира рассылаются письма, уведомляющие о предстоящей игре.
4. После старта игры следует отправить сообщение координатору турнира с информацией о названии карты и стартовых замках для сиюминутного размещения информации на сайте турнира.
5. Ответственность за старт и доведение игры до конца лежит на хосте (первый игрок в паре, верхний в сетке).
6. При начатой игре в случае спорной ситуации (нестыковка по времени или т.п.) решение о результате встречи принимают судьи большинством голосов.
7. При не начатой игре по обоюдной причине оба игрока считаются проигравшими.
8. 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.
9. 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 (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).
10. Отчет о проведенной игре необходимо опубликовать на одном из форумов информационных спонсоров или отправить по электронной почте координатору турнира в следующем виде:

[Имя первого игрока] ([раса]) [def/lose] [Имя второго игрока] ([раса]) — [название карты], [игровое время окончания игры в формате «месяц неделя день»]

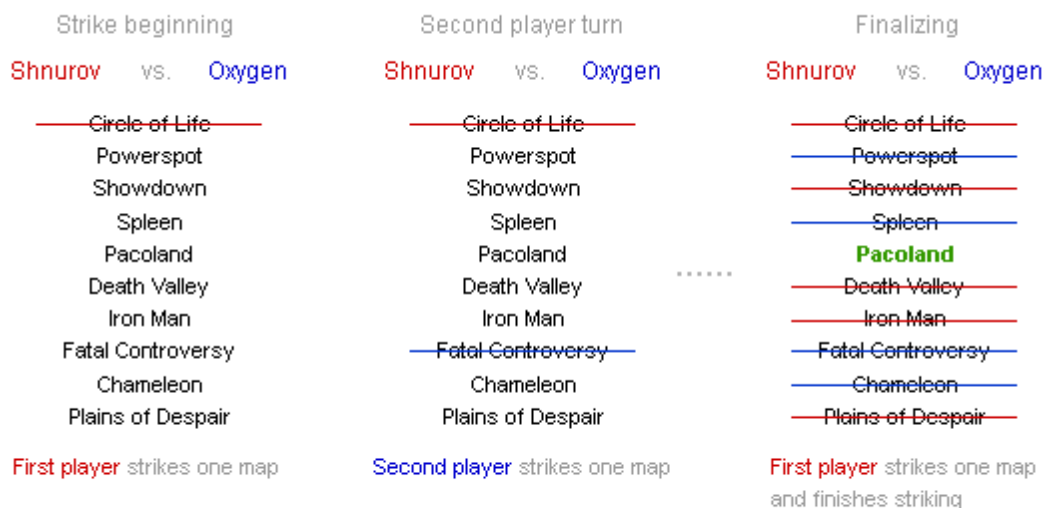
Например:

СМЕРТb (Haven) def. ANL (Asylum) — Crimson and Clover, 1m1w3d.

2. Настройка игры:

1. Перечень карт (рекомендуемая сложность карты и время хода):
 - **Bizarro** (Магистр - Expert, 10 min);
 - **Circle of life** (Магистр - Expert, 8 min);
 - **Eldorado** (Магистр - Expert, 6 min);
 - **Heart of Winter** (Магистр - Expert, 6 min);
 - **Iron Man** (Магистр - Expert, 8 min);
 - **Lezkandra** (Магистр - Expert, 6 min);
 - **Plains of Despair** (Магистр - Expert, 8 min);
 - **Power Spot** (Магистр - Expert, 10 min);
 - **Spleen** (Магистр - Expert, 8 min);
 - **ZmineZ** (Магистр - Expert, 8 min).

- 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.



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

Рис. 1.

- 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 3 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 (если все замки доступны на карте). 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.
- После выбора карты и рас 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.
- Первый игрок создает игру (через GameSpy, Natachi 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, то есть играется первый сгенерированный расклад, если это не оговорено иначе самими участниками.
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.
 - «restart» — просьба взять рестарт, если рестарты оговорены игроками.
 - «load» — просьба взять лоад, если лоады оговорены игроками.
 - «k» — сокращенное «ok», обязательный ответ игрока на «in», «restart» или «load» 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 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). Проигравшим считается игрок, признавший свое поражение (сдача).

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. **РЕКОМЕНДУЕТСЯ:** делать регулярные сейвы (например, в конце своего хода) для разрешения спорных ситуаций, которые могут возникнуть в игре.
7. **РЕКОМЕНДУЕТСЯ:** атакующему игроку делать сейвы в битвах с оппонентом, чтобы избежать спорных ситуаций, возникающих в результате разрыва соединения.
8. **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.
9. **ВАЖНО:** 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.
10. **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.

Цель турнира

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

1 Августа 2016

СТРАННИК

