

Регламент турнира и Правила игр World Championship 2019 по Heroes IV



h4.ucoz.com

Регламент турнира

ОРГКОМИТЕТ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ОБЯЗАННОСТЕЙ

Основатели турнира:

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

Кординатор турнира:

- СТРАННУК (e-mail: r.s.kudarov@gmail.com)

Функции координатора:

- 1) разработка регламента и правил турнира;
- 2) жеребьевка игроков;
- 3) контроль сроков проведения туров и подведение итогов туров и турнира;
- 4) оповещение участников и судей о новостях соревнования по электронной почте;
- 5) публикация информации на форумах информационных спонсоров;
- 6) создание сетей Hamachi и групп в Skype.

Судьи турнира:

- Mordaunt – главный судья e-mail: mordaunt55@gmail.com
- Alexander13 e-mail: namestnikboganazemle@gmail.com
- Shnurov e-mail: shnurov@list.ru
- VIP.ru e-mail: vip_1981@mail.ru

Функции судей:

- 1) участие в разработке регламента и правил турнира;
- 2) разрешение сложных игровых ситуаций (проверка сейвов, принятие решений в спорных ситуациях, в том числе в случае провала сроков игр), присуждение результатов и рассмотрение апелляций путём голосования простым большинством.

Функции главного судьи:

- 1) решающий голос в случае равенства судейских голосов;
- 2) помощь участникам турнира (любые консультации).

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);
- Heroes Gamers Italia (www.heroesitalia.forumcommunity.net);
- Generals Guild (www.gildiageneralow.pl);
- Jaskinia Behemota: Imperium Heroes (www.imperium.heroes.net.pl);
- Drachen Wald (www.drachewald.net).

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Турнир проводится на версии Heroes IV — **Equilibris 3.51**. По общей договоренности игроков возможно использование Equilibris 3.55. Никакие сторонние модификации не допускаются.

Игрокам рекомендуется использовать следующие способы соединения multiplayer: Hamachi, Direct connect, GameRanger, TeamViewer. После старта турнира игроки должны войти в соответствующую подсеть hamachi, 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 «Group round + Playoff» (меньше 9 игроков), «Double Elimination» (от 9 до 16 игроков) или «Playoff» (больше 16 игроков).

СРОКИ ОРГАНИЗАЦИИ ТУРНИРА

21 сентября: открытие регистрации на турнир (на форумах и по e-mail координатору) и публикация настоящего «Регламента турнира и правил игр» на площадках информационных спонсоров (исполнитель: координатор турнира).

21 сентября: размещение архива турнирных карт на сайте турнира и рассылка соответствующих писем приглашаемым игрокам (исполнитель: координатор турнира по согласованию с судьями турнира).

27 сентября (18:00 по Москве UTC+3): закрытие регистрации на турнир.

27 сентября (19:00 по Москве UTC+3): жеребьевка, публикация результатов жеребьевки на площадках информационных спонсоров и рассылка соответствующих писем участникам турнира (исполнитель: координатор турнира по согласованию с судьями турнира).

27 сентября (после 19:00 по Москве UTC+3): старт турнира.

ПРАВИЛА ОРГАНИЗАЦИИ ТУРНИРА

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

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

Решения судей во время проведения турнира оспариванию не подлежат.

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

Правила игр

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 (несстыковка по времени или т.п.) решение о результате встречи принимают судьи большинством голосов. Если судья является участником спорной игры, то его голос не учитывается. Решение о результате встречи доводится до игроков в течение 3 календарных дней со дня подачи апелляции.

7. При не начатой игре по обоюдной причине оба игрока считаются проигравшими.
8. Если хост в течение первых 7-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 в Skype (будет создана группа) в следующем виде:
[Раунд #] [Имя первого игрока] [def/lose] [Имя второго игрока] [название карты] [игровое время окончания игры в формате «месяц неделя день»]
 Например:
 Раунд #1 СМЕТb def. ANL Crimson and Clover 125.

2. Настройка игры:

1. Перечень карт (рекомендуемая сложность карты и время хода):

- **Bizarro*** (Магистр - Expert, 15 min);
- **Circle of life** (Магистр - Expert, 10 min);
- **Eldorado** (Магистр - Expert, 8 min);
- **Heart of Winter** (Магистр - Expert, 8 min);
- **Iron Man** (Магистр - Expert, 8 min);
- **Plains of Despair** (Магистр - Expert, 8 min);
- **Power Spot** (Магистр - Expert, 15 min);
- **Spleen** (Магистр - Expert, 8 min).

*архив содержит три версии карты Bizarro (классическая Bizarro (рекомендуемая), Bizarro 2019 Champion, Bizarro 2018 Expert)

2. 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.
3. Карта, на которой пройдет игра, выбирается вычеркиванием карт по одной из общего списка. Начинает вычеркивать карты джойн (**First player**), затем хост (**Second player**) – рис. 1.



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

Рис. 1.

4. 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 половину из доступных на карте рас (с округлением в большую сторону). Соперник выбирает себе расу из числа оставшихся.
5. 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.
6. 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.
7. Первый игрок создает игру (через GameSpy, Hamachi или Direct Connect — 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.
8. После присоединения второго игрока выставляются выбранные расы, и хост стартует игру.

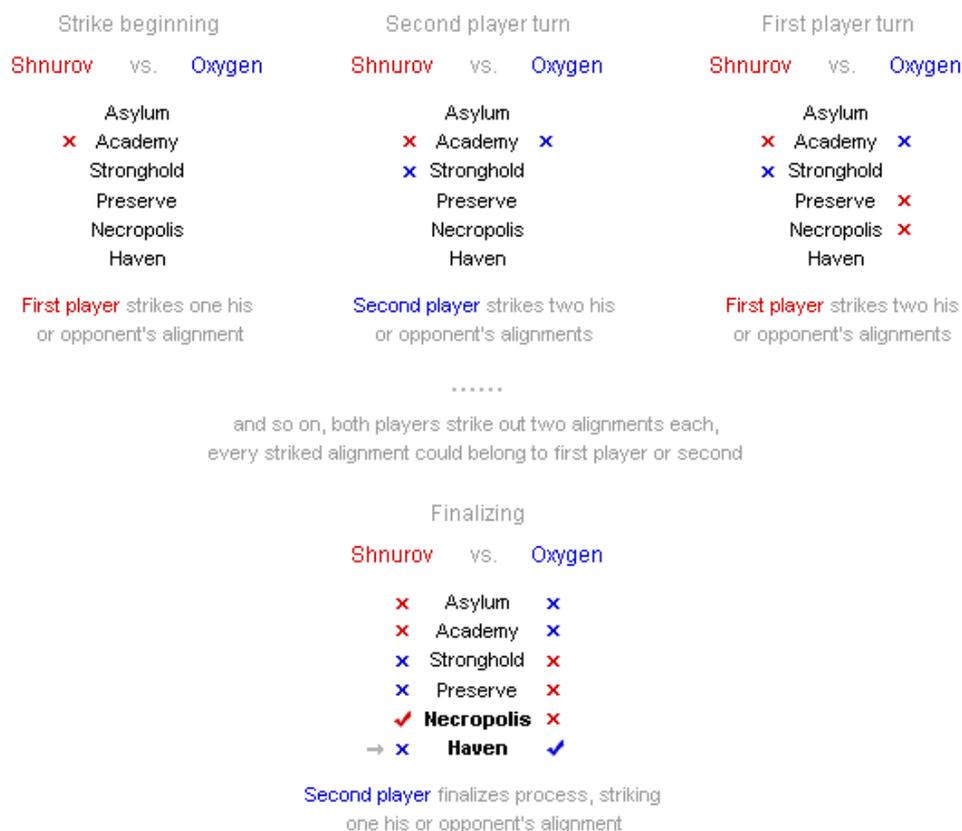


Рис. 2.

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 так же 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 регулярные 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 от нормальной продолжительности игроком может быть подана жалоба на противника в судейский корпус с сейвами на начало дня). Пример: бой одного спрайта против 100 зомби. Подобные бои выигрываются в 100% случаях, но время, необходимое для этого, слишком велико. **ВНИМАНИЕ:** Данный пункт правил НЕ относится к битвам между игроками.

Рейтинг игроков

Начисление очков за участие в турнире выполняется по формуле

$$Points = 1000 \cdot \frac{\text{победы}}{\text{раунды}}$$

победы – количество успешно пройденных раундов игроком (даже если соперник не явился на игру или сопернику присудили техническое поражение);

раунды – количество раундов, в которых игрок принимал участие (даже если он проиграл в этом раунде).

Рейтинг чемпионатов мира обновляется после каждого 10-го турнира. Каждая новая серия турниров именуется Эрой. При переходе в новую эру у игроков остается 10% от накопленной суммы очков. Новый рейтинг содержит всех игроков, у которых при пересчете остается 10 или более очков. Остальные участники будут добавлены в рейтинг при их регистрации на очередной турнир.

Цель турнира

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



30 Августа 2019

Alexander

СТРАННИК

Mordaunt

Oxygen

Shurov

VIP.ru