

*Регламент турнира и Правила игр
World Championship 2020 по Heroes IV*



h4.ucoz.com

Регламент турнира

ОРГКОМИТЕТ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ОБЯЗАННОСТЕЙ

Основатели турнира:

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

Кординатор турнира:

- СТРАННuK e-mail: r.s.kudarov@gmail.com

Функции координатора:

- 1) разработка проекта Регламента турнира и Правила игр;
- 2) публикация материалов турнира на форумах информационных спонсоров;
- 3) жеребьёвка игроков;
- 4) оповещение участников и судей о новостях соревнования по электронной почте;
- 5) создание сетей Hamachi и групп в Skype;
- 6) контроль сроков проведения туров;
- 7) подведение итогов туров;
- 8) подведение итогов турнира.

Судьи турнира:

- Mordaunt – главный судья e-mail: mordaunt55@gmail.com
- Alexander13 e-mail: namestnikboganazemle@gmail.com
- Falcaut e-mail: katunin-1994@mail.ru
- Shnurov e-mail: shnurov@list.ru
- VIP.ru e-mail: vip_1981@mail.ru

Функции судей:

- 1) утверждение Регламента турнира и Правила игр вместе с основателями и координатором турнира;
- 2) обсуждение изменений в турнирных картах (голосование);
- 3) 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).

Главный редактор турнирных карт:

- Shnurov e-mail: shnurov@list.ru

Функции главного редактора:

- 1) внедрение изменений, утвержденных общим голосованием, в турнирные карты;
- 2) отклонение в одностороннем порядке нецелесообразных изменений, утвержденных общим голосованием.

Информационные спонсоры:

- Archangel Castle www.archangelcastle.com
- Ceska Liga www.heroes4league.clanweb.eu
- Drachen Wald www.drachenwald.net
- Equilibris www.equilibris.celestialheavens.com
- Heroes Centrum www.heroes-centrum.com,
- Heroes Community www.heroescommunity.com
- Heroes Gamers Italia www.heroesitalia.forumcommunity.net
- Heroes League www.heroesleague.ru
- Heroes Portal www.heroesportal.net
- Heroes World www.heroesworld.ru
- Imperium Jaskini Behemota www.imperium.heroes.net.pl
- Open General www.opengeneral.pl
- Tournament of Honor www.toheroes.com

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
- Game Ranger
- Team Viewer

Не зависимо от выбранного способа соединения, 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 – форма проведения турнира определяется большинством голосов судей и основателей турнира (за базовый формат берется Double Elimination).

Финальная игра (Grand final) турнира проводится по схеме «бо3» (серия начинается со счета 0:0), либо по любой другой схеме по обоюдному согласию финалистов.

СРОКИ ОРГАНИЗАЦИИ ТУРНИРА

1 августа: 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).

22 августа: размещение архива турнирных карт на сайте турнира и рассылка соответствующих писем приглашаемым игрокам (исполнитель: координатор турнира по согласованию с главным редактором карт).

4 сентября (18ч00 по Москве UTC+3): заккрытие регистрации на турнир.

4 сентября (19ч00 по Москве UTC+3): он-лайн жеребьевка, публикация результатов жеребьевки на площадках информационных спонсоров и рассылка соответствующих писем участникам турнира (исполнители: жеребьевка – основатели турнира, остальное – координатор турнира).

4 сентября (после 19ч00 по Москве UTC+3): старт турнира.

5 сентября: открытие поздней регистрации по порядковым номерам свободных мест (с согласия зарегистрированных игроков), до тех пор, пока есть свободные места и согласие соперника в силе.

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); в случайном порядке.

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. **Первый** (верхний) **игрок** в паре стартует игру и называется хостом.
5. **Второй** (нижний) **игрок** в паре присоединяется к игре и называется джойном.
6. Ответственность за старт и доведение игры до конца лежит на хосте.
7. При начатой игре в случае спорной ситуации (нестыковка 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.
8. При не начатой игре по обоюдной причине оба игрока считаются проигравшими.
9. 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.
10. 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).
11. 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 Aigle def. Al-Farabi Crimson and Clover 145.

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 2020 Champion, Bizarro 2018 Expert)

2. Хост создает игру. 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 (**Second player**), затем хост (**First player**) – рис. 1.

Strike beginning	Second player turn	Finalizing
Shnurov vs. Oxygen	Shnurov vs. Oxygen	Shnurov vs. Oxygen
Bizarro	Bizarro	Bizarro
Circle of Life	Circle of Life	Circle of Life
Eldorado	Eldorado	Eldorado
Heart of Winter	Heart of Winter	Heart of Winter
Iron man	Iron man	Iron man
Plains of Despair	Plains of Despair	Plains of Despair
Power Spot	Power Spot	Power Spot
Spleen	Spleen	Spleen
Second player strike one map	First player strike one map	Second player strike one map and finishes striking – to play remaining map

Рис. 1.

4. Один (или оба игрока) могут выбрать для игры случайную расу. Первым выбор (играть или не играть случайной расой) делает хост. 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 не более 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 джойн (**Second player**). 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. 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.



Рис. 2.

3. Игра

1. Игрок может взять рестарт не позднее первого игрового дня только в случае, если он начал играть рандом. В других случаях играется первый сгенерированный расклад, если это не оговорено иначе самими участниками.
2. У игроков нет возможности делать лады, 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 лад, если лады 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. **РЕКОМЕНДУЕТСЯ:** Делать регулярные сейвы (например, в конце своего хода) для разрешения спорных ситуаций, которые могут возникнуть в игре.
6. **РЕКОМЕНДУЕТСЯ:** Атакующему игроку делать регулярные сейвы в битвах с оппонентом, чтобы избежать спорных ситуаций, возникающих в результате разрыва соединения.
7. **ЗАПРЕЩАЕТСЯ:** Использовать любые баги игры, умышленно или неумышленно. Блокировать все выходы из святилища или замка соперника на карте приключений. Если вы не уверены, является ли какое-то действие «использованием бага», то лучше предварительно проконсультируйтесь у судей. Использование багов игры карается проигрышем в партии.
8. **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.
9. **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 нужно слишком много.

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, сопернику присудили техническое поражение или соперником числится бот);

раунды – количество раундов, в которых игрок принимал участие (не зависимо от того, явился он на игру или нет).

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».



1 Августа 2020, 4 сентября 2020

Alexander

Falcaut

СТРАННУК

Mordaunt

Oxygen

Shnurov

VIP.ru