

Правила турнира *Heroes of Might and Magic III XXV Anniversary Championship - Warm-up*

Оглавление

- 1. Введение - Определяет важнейшие вопросы, связанные с организационной основой, включая организаторов турнира и документы, составляющие правила турнира.
- 2. Формат турнира - Определяет условия участия, количество и последовательность этапов турнира.
- 3. Честная игра, обязательные согласования и требования к прямой трансляции - определяет правила честной игры, обязательные согласования и требования к прямой трансляции, которым должны соответствовать Участники.
- 4. Игра - определяет, как проводятся игры и как выбираются шаблоны, цвета и замки.
- 5. Рестарты - определяет правила использования рестартов в матчах.
- 6. Окончание матча - определяет, как заканчивается матч.
- 7. Штрафы - определяет типы штрафов и порядок их назначения, а также процедуру обжалования штрафа.

1. Введение

1. *Heroes of Might and Magic III XXV Anniversary Championship - Warm-up* (далее - Турнир) - это турнир по игре *Heroes of Might and Magic III* с дополнением *Horn of the Abyss* (далее - *Heroes III*). Целью Турнира является привлечение интереса зрителей к трансляции перед основным чемпионатом, а также популяризация игры и сообщества *Heroes III* в интернете.

2. Турнир проводится без прибыли для организаторов. Все права на бренд, логотип и торговые марки *Heroes III* принадлежат Ubisoft Entertainment SA.

3. Правила Турнира изложены в данном документе (далее - Правила) и в Политике конфиденциальности Турнира.

4. При упоминании в Правилах и Регламенте о:

- **Организаторах**, под этим понимаются люди, перечисленные в пункте 5.
- **Сервере Discord**, под этим понимается [сервер H3gg](#) на платформе Discord,
- **Участниках или Участнике**, под этим понимаются лица, участвующие в любом из этапов Турнира,
- **Матче**, под этим понимаются все игры, сыгранные в Турнире между двумя конкретными Игроками на данной стадии Турнира.
- **Сайте турнира** - [страница по ссылке h3.gg](#).

5 Организатором Турнира является компания H3gg. Полный состав персонала турнира с данным тегом на платформе Discord:

Никнейм

Bejker
Berkas
Czilerainżyniera
Fafhrd
Kacper
Kesz
Kubaryt
Makiki
Niechcic
Ortant
Pączyś
Ravciozo
Vuko
Zuuzel

Ter

bejker4664
berkas
czilerainzyniera
.fafhrd
kacperpolok
keszu
kubaryt
makiki
niechcic
ortant
ponczekdusiszgo
ravciozo
vuko0202
zuuzel

6. Политика конфиденциальности турнира изложена [здесь](#).

7. Организаторы оставляют за собой право изменять Условия в любое время без объяснения причин.

8. Версия Правил и Регламента на польском языке является основной. В случае противоречий между английской или русской версией и польской версией, польская версия имеет преимущество.

9. В ситуациях, не предусмотренных Правилами, решение Организаторов является обязательным. Такие решения будут опубликованы на Сервере Discord.

10. Организаторы оставляют за собой право не разрешать выбранному человеку выступать в качестве комментатора или хоста трансляции, проводимой в рамках Турнира.

11 Призовой фонд:

- 1) Все участники, вышедшие в полуфинал, получают место в основном чемпионате, под которым понимается освобождение от участия в групповом этапе чемпионата,
 - 2) также предусмотрен денежный приз:
 - а) 1 место - 500 zł,
 - б) 2 место - 300 zł,
 - в) 3 место - 200 zł,
- 2б) Денежный приз полностью финансируется из средств [Patronite Czileralnżyniera](#).

2. Формат турнира

1. Турнир будет разделен на 2 этапа:

- 1) Этап регистрации,
- 2) Плей-офф,

2. Этап регистрации:

- 1) Этап регистрации на турнир начинается 25 февраля 2024 года и завершится 10 марта 2024 года,
 - 2) участие в фазе регистрации обусловлено прочтением и принятием Правил, регистрацией на сайте турнира и присоединением к Серверу Discord.
- 2б) Организаторы оставляют за собой право не допустить выбранного игрока к участию в Турнире, особенно

если:

- а) игрок раньше читерил в турнирах;
- б) игрок известен как высокотоксичный;
- в) игрок известен как неуважительно относящийся к правилам честной игры.
- д) в профиле этого лица на сайте h3.gg или на платформе Discord есть ник:
 - содержащий имена известных общественности лиц (если это не имя этого лица),
 - содержащий вульгарный, оскорбляющий общественную нравственность контент или рекламирующий алкоголь или другие наркотики,
 - вводящий в заблуждение - например, имена, похожие на аккаунты других игроков.

2с) Организаторы сообщают данному игроку в личном сообщении о недопуске к участию в турнире не позднее дня окончания этапа,

- 3) запрещено участвовать в этапе более чем с одного аккаунта,
 - 4) Лимит участников - 128 человек,
- 4б) В случае высокого интереса к турниру организаторы могут увеличить лимит до 256.

3. Плей-офф:

- 1) Плей-офф начнется в день закрытия регистрации и продлится, в зависимости от общего количества Участников записавшихся на Турнир, 7-8 недель;
- 2) участие в этапе регистрации является условием участия в фазе плей-офф,
- 3) В фазе плей-офф Участники будут сражаться в парах, которые будут составлены на Сайте Турнира,
- 4) Матчи будут проводиться по системе Bo1, за исключением финала и матча за третье место, которые будут проводиться по системе Bo3,
- 5) В случае победы участник выходит в следующий раунд, в случае поражения - выбывает из турнира,
- 6) Время на проведение каждого раунда - 1 неделя.

4. Организаторы объявят даты в зависимости от количества участников в день окончания регистрации.

5. В случае возникновения проблем со своевременным проведением Матча, по просьбе Участника, Организаторы могут продлить срок проведения Матча на один день. Если и этот срок окажется слишком коротким, возможно дальнейшее продление с согласия Участника, которому будет противостоять победитель Матча, в котором возникли проблемы со своевременной игрой. В этом случае его Участники должны заранее согласовать дату проведения Матча на следующем этапе со своим потенциальным соперником на этом этапе и сообщить ее Организаторам.

3. Честная игра, обязательные согласования и требования к прямой трансляции

1. Использование вылетов/крашей для получения преимущества запрещено. После загрузки карты из-за сбоя игры вы должны повторить свои ходы на карте и в сражениях того хода, в котором произошел сбой.

2. Внешняя помощь. Существует несколько способов получить дополнительную информацию, полезную в текущем матче. Ниже приведен список и указано, разрешен ли каждый из них:

Способ получения информации	Его легитимность в турнире
Подсказка (третье лицо предоставляет участнику информацию, которую можно вывести, просто посмотрев на его сторону игры) по тексту	Разрешается, если подсказка не оказывает существенного влияния на игру и не заставляет участника менять свой план на игру. Участники, использующие данный вид подсказок, могут быть наказаны, о любом таком случае следует сообщить организаторам; Участники, ведущие трансляцию матча,

	должны удалять любые подсказки, нарушающие Правила, желательно с помощью модерации;
Подсказки по телефону, teamspeak, skype и т.д. в прямом эфире	Запрещено
Спойлеры (третье лицо предоставляет Участнику информацию, которую нельзя получить, просто посмотрев на его сторону игры)	Запрещено - если участник читает спойлер, он должен играть так, как будто не видел его, а человек, предоставивший спойлер, должен быть отключен игроком или модератором чата на время матча
Ghosting (присутствие на трансляции соперника или на стриме h3gg или другого игрока, комментирующего игру)	Запрещено
Программы для чтения памяти Heroes III - например, чтобы увидеть неоткрытую часть карты или предсказать развитие героя	Запрещено
Калькуляторы стоимости или урона	Разрешено
Гайды	Разрешено
Просмотр своей трансляции или записи текущего матча	Запрещено
Скриншоты текущего матча	Запрещено
Вики-страницы	Разрешено
Собственные заметки о Героях III или матче	Разрешено
Макросы и бинды	Макросы и привязки ограничиваются имитацией комбинаций из 1 или 2 клавиш, без дополнительных задержек и без движения курсора.

3. При загрузке карты дополнительное время (10 минут), предоставляемое игрой, используется ТОЛЬКО для планирования ходов. Запрещается каким-либо образом перемещать героев, произносить заклинания, выкупать армии, здания и т.д.

4. Участники обязаны вести себя культурно по отношению друг к другу во время, до и после матча, в чате Heroes III, во время трансляций матчей и в чате, в личных сообщениях по поводу турнира и на Сервере Discord.

5. Участникам запрещено выражать дискриминационные взгляды, такие как ксенофобия, расизм, сексизм и ксенофобия, в чате Heroes III во время Матчей, в личных сообщениях о Турнире и на Сервере Discord.

6. Участники должны воздерживаться от публичных обвинений других в нарушении Правил. О любых проблемах такого типа следует сообщать организаторам для подтверждения.

7. Турнир регулируется стандартными правилами онлайн-игры Hota lobby. Ссылку на них можно найти [здесь](#). Если какое-либо правило Hota противоречит Правилам, то приоритет имеют Правила.

8. Регистрируясь на Турнир, Участник:

- 1) Соглашается с Политикой конфиденциальности Турнира,
- 2) Предоставляет Организаторам непередаваемое и неисключительное право ретранслировать, записывать и делать доступными выбранные Матчи для целей комментирования и архивирования. Организаторы могут передать это право третьим лицам.

9. Начиная с 1/32 фазы плей-офф включительно, Участник обязан транслировать все свои Матчи.

10. Если Матч ретранслируется Организаторами, Участник дополнительно обязан:

- 1) Скрыть все внешние накладки (рекламы, баннеры, HUD и т. д.), видимые на трансляции Участника;
- 2) Установить разрешение экрана Heroes III между 1180x664 и 1365x768.

4. Игра

1. Матчи должны проводиться через HotA Lobby, доступное в Heroes III. Если лобби HotA недоступно, матч может быть проведен через Hamachi или Game Ranger.

2. Подготовка к Матчу:

- 1) один участник создает игру в HotA Lobby (он будет ведущим), другой участник присоединяется к игре, созданной ведущим в Lobby (он будет гостем)
- 2) гость выбирает цифру 1 или 0, ведущий разыгрывает цифру 1 или 0 с помощью опции "Кинуть монетку".

3. Шаблон, по которому будут проводиться Матчи - Jebus Cross.

Настройки шаблона по умолчанию в Турнире:

Размер карты	Игроки (Люди)	Тип дорог	Сила монстров	Сложность	Таймер	Одновременные ходы
XL-U	2	Быстрый	Сильный	160%	14:00+07:00+01:30	116

4. С согласия обоих участников таймер или настройки одновременных ходов могут быть изменены.

5. Выбор цвета и замка:

- 1) Замки генерируются опцией "Случ. vs Случ.", в случае двух одинаковых городов регенерацию нужно повторить;
- 2) Каждый игрок может заплатить оппоненту 500 золота за то, чтобы запретить 0-2 замка и заново сгенерировать пару. Первым желание регенерировать объявляет победитель монетки. Каждый игрок может инициировать платную регенерацию только один раз. Если при этом в новой паре замков выпала та же пара, нужно сгенерировать заново,
- 3) Торги за замок и цвет начинает тот участник, который выиграл монетку. Первые торги относятся к замкам, вторые - к цвету.

5. Рестарты

1. Каждый Участник имеет два субъективных рестарта в матче на первый день (2 x 111) или один рестарт на второй день (1 x 112).

2. Первым решение о субъективном рестарте принимает красный игрок, потом синий игрок. Синий игрок имеет право в 112 и 113 принимать решение о субъективном рестарте, считая его за субъективный рестарт от прошлого хода, в течение 5 секунд после принятия хода.

3. Участники могут использовать технические рестарты, если:

- 1) Город не сгенерирован,
- 2) Стартовый герой отличается от выбранного в лобби,
- 3) Дороги не были сгенерированы,
- 4) Настройки шаблона отличаются от перечисленных в разделе 4 Правил,

5) Как минимум две из трех дорог в стартовой зоне заблокированы охранами, за которыми находится не менее 80% заблокированной дороги на охрану, которой невозможно обойти, либо их обход требует использования не менее 2000 единиц передвижения, и их обход приводит к потерям не менее 60% войск на охрану (не относится к ГО).

Технический рестарт можно использовать не позднее 4-го дня (114).

4. Участники также могут использовать рестарты по встрече. Встречей считается любая битва между игроками (битва между любыми героями, битва с гарнизоном замка или шахты противника). Захват города или шахты без битвы встречей не считается. Рестарт по первой встрече берётся до 115 включительно.

6. Окончание матча

1. После завершения матча проигравший пишет в чате Heroes III "гг" (а в случае рейтинговой игры подтверждает признание поражения), что считается признанием поражения и подтверждением отчета о Матче. Решение о признании поражения является окончательным.

2. После окончания Матча обязательно обменивайтесь паролями.
3. Победитель должен представить отчет о Матче на Сайте турнира. По просьбе заинтересованной стороны проигравший может представить отчет.
4. Если отчет не подтвержден к крайнему сроку раунда, а в отчете не сообщается о мошенничестве, он считается подтвержденным.

7. Штрафы

1. Организаторы имеют право наказать участников за несоблюдение Правил. Уровни штрафов определены следующим образом:

- 1) Предупреждение - получается за незначительные нарушения. Первое предупреждение не несет никаких дополнительных последствий, но каждое последующее предупреждение несет:
 - а) Второе предупреждение - техническое поражение;
- 2) Техническое поражение - назначается за серьезные нарушения, включая несоблюдение сроков, и равнозначно дисквалификации.

2. В случае нарушения Правил во время Матча, Организаторы могут назначить переигровку Матча.

3. В случае трудностей с поиском общей даты проведения Матча, Организаторы, по просьбе одного из Участников, могут назначить судейскую дату для этого Матча.

4. В случае, если один из Участников не явился на согласованную дату Матча, применяется следующая процедура:

- 1) Через 5 минут после истечения назначенного времени сообщите организаторам, что вы начали эту процедуру, а затем отправьте своему противнику сообщение ТОЧНО следующего содержания: "I have attempted to play a match with you, and now I am waiting for you to show up. According to the rules, you have 15 minutes from now to show up and start playing the game, or otherwise you will be penalized with a game forfeit. I have informed the Organizer that this procedure has begun."
 - 1b) В случае, если оба игрока говорят по-русски, допустима следующая версия сообщения: "Я попытался начать игру и теперь жду вашего появления. Согласно правилам, у вас есть 15 минут, чтобы появиться и начать игру. Организатор уже уведомлен о начале этой процедуры".
- 2) Через 15 минут после отправки сообщения, если ваш соперник все еще не явился, вы должны сообщить об этом организаторам, а затем отправить своему сопернику сообщение ТОЧНО следующего содержания: "You have not shown up as requested. I have informed the Organizer of this situation. I am not waiting for your response any longer."
 - 2b) В случае, если оба игрока говорят по-русски, допустима следующая версия сообщения: "Вы не явились в назначенное время. Организатор уведомлен о сложившейся ситуации, и я больше не жду вашего ответа".
- 3) Если соперник явился и готов начать матч, ему следует дать возможность спокойно подготовиться к матчу. Как правило, у противника должно быть не менее 5 дополнительных минут, чтобы подключиться к серверам и зайти в лобби. Если ваш соперник явно злоупотребляет этой привилегией, вы должны сообщить об этом организаторам.
- 4) В матчах, для которых была назначена судейская дата, неинформирование судей об отсутствии другого игрока может привести к двойному техническому поражению.
- 5) Вы можете отложить эту процедуру максимум на один час, но не обязаны этого делать.
- 6) Используя описанную выше процедуру, вы должны подготовить доказательство в виде скриншота, показывающего, что ваш соперник не явился вовремя. Кроме того, вы должны подготовить доказательства в той же форме, показывающие дату и время, назначенные для начала Матча. В случае если дата была назначена неоднозначно, организаторы могут принять решение не применять последствия к отсутствующему игроку, в зависимости от всего контекста. Организаторы могут также принять решение о снижении штрафа в случае форс-мажорных обстоятельств.

5. Участники могут обжаловать решение организаторов не позднее даты закрытия следующего этапа после получения штрафа.

Правила были в последний раз обновлены 29 февраля 2024 года