

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

ASHAN ARENA

REGULAMIN TURNIEJU

WSPARCIE:



TRUST
GAMING



NieNas's



I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem Turnieju Online Heroes of Might and Magic V: Ashan Arena (dalej nazwanego Turniejem) jest Mateusz Jarosz (dalej nazywany Organizatorem).
2. Rejestracja uczestników potrwa do północy 12 września.
3. Zgłoszenia do Turnieju należy przysyłać e-mailem na adres: turniej@heroes.net.pl w temacie wiadomości wpisując „Zgłoszenie do Turnieju Heroes V: Ashan Arena”, a w treści podając swój pseudonim.
4. Turniej rozpocznie się 14 września, dzień po losowaniu i rozstawieniu graczy (13 września).
5. Podczas Turnieju gracze są zobowiązani do używania kompletnej edycji Heroes of Might and Magic V lub Heroes of Might and Magic V: Dzikie Hordy w wersji 3.1 wraz z dodatkowymi modyfikacjami:

 [Skillwheel 3.1](#),
 [RageNecroButtons](#).
6. Oficjalną platformą komunikacyjną Turnieju jest [Discord Jaskini Behemota](#).
7. Warunkiem udziału w Turnieju jest dołączenie do Discorda Jaskini Behemota oraz akceptacja niniejszego Regulaminu.

II. PRZEBIEG TURNIEJU

1. Wszystkie etapy rozgrywane są na mapie [ARENA](#).
2. Wszystkie mecze odbywają się w systemie BO3 (best of three, tj. do dwóch wygranych).
3. Gracze po zakończonym meczu są zobowiązani do zaraportowania wyniku na przeznaczonym do tego kanale Discord Jaskini Behemota.
4. Turniej składają się z trzech następujących po sobie etapów:

 Faza grupowa,
 Faza pucharowa,
 Finał i mecz o trzecie miejsce.
5. Faza grupowa

5.1. Gracze zostaną w losowy sposób rozdeleni na kilkusobowe grupy oznaczone numerycznie (Grupa 1, Grupa 2 itd.).

5.2. Mecze odbywają się na zasadzie „każdy z każdym”.

5.3. Zwycięzca meczu otrzymuje 1 punkt, a przegrany 0 punktów. Regulamin nie przewiduje remisów. W przypadku nie rozegrania meczu, obaj zawodnicy otrzymują 0 punktów.

5.4. Z każdej grupy do następnego etapu awansuje dwóch graczy z najlepszymi wynikami. W przypadkach remisu decyduje wynik bezpośredniego starcia między remisującymi.

5.5. W przypadku, gdy więcej niż dwóch graczy zdobyło tyle samo punktów, a bilans ich zwycięstw nie rozstrzyga kwestii kto przechodzi do fazy pucharowej, o awansie decyduje liczba wygranych walk (tzw. małych punktów).

5.6. Gdy nadal występuje sytuacja patowa, remisujący gracze przeprowadzają dogrywkowe mecze „każdy z każdym” w systemie best of one. W przypadku braku rozstrzygnięcia procedura jest powtarzana.

6. Faza pucharowa

6.1. Gracze, którzy awansowali do drugiego etapu zostaną umieszczeni w tzw. drabince pucharowej, gdzie zwycięzca grupy 1 zmierzy się zawodnikiem z drugiego miejsca w grupie oddalonej o dokładnie połowę liczby grup. Analogicznie, gracz z drugiego miejsca w grupie 1 zmierzy się ze zwycięzcą grupy oddalonej o dokładnie połowę liczby grup.

6.2. Gra odbywa się w systemie best of three (do dwóch wygranych), w trybie single elimination: zwycięzca przechodzi dalej, przegrany odpada z turnieju.

7. Finał i mecz o trzecie miejsce

7.1. Mecze odbywają się na tych samych zasadach co faza pucharowa.

7.2. Gracze, którzy zajęli miejsca na podium, otrzymają nagrody finansowe, rzeczowe oraz kody cyfrowe do gier na platformie GOG Galaxy.

7.3. Gracze są zobowiązani do zapisywania każdej z rozegranych bitew oraz przesłania tychże na e-mail: turniej@heroes.net.pl, w temacie wpisując: „Turniej H5 bitwy – pseudonimy graczy”. Każdy mail powinien zawierać kilka zapisów gier (w zależności od liczby rozegranych bitew) noszących nazwę odpowiadającą kolejności rozegranych gier, np. „Gracz X vs Gracz Y – bitwa 1”, „Gracz X vs Gracz Y – bitwa 2”, „Gracz X vs Gracz Y – bitwa 3”.

III. PRZYGOTOWANIE GRY I USTAWIENIA MAPY

1. Do połączenia się należy użyć zewnętrznego oprogramowania: **Gameranger** lub **Hamachi**.

- 1.1. Gameranger: Jeden z graczy zakłada pokój, a drugi wyszukuje go na liście dostępnych i dołącza do niego.
- 1.2. Hamachi: Jeden z graczy zakłada sieć, a drugi do niej dołącza. Następnie, jeden z graczy zakłada (hostuje) grę w Heroes V poprzez wybranie Gry wieloosobowej typu „sieć lokalna”, a drugi dołącza do niego.
2. Arena to gotowa mapa (tzw. fix) o przeznaczeniu turniejowym, którą można pobrać z [Krypty Map Jaskini Behemota](#). Szczegółowo jej zasady zostały opisane w [tym materiale wideo](#).
 - 2.1. Przed rozpoczęciem rozgrywki, w opcjach wyboru mapy należy zaznaczyć trzy opcje:
 - 🌐 Szybka walka,
 - 🌐 Autozapis,
 - 🌐 Równoczesne tury,
 - 2.2. Suwak Prędkość animacji należy ustawić na 4.
 - 2.3. W opcjach scenariusza pole wyboru stronnictw pozostawiamy jako losowe.

IV. OBOSTRZENIA

1. Ucieczka z pola bitwy zawsze oznacza automatyczną porażkę uciekającego.
2. Gdy po bitwie znikną obaj bohaterowie (np. ostatnim oddziałem “zwycięzcy” są przyzwane żywiołaki lub wszystkie jednostki obecne na polu bitwy zginą wskutek czaru obszarowego) zwycięzcą zostaje gracz, który rzucił dany czar.

V. RESTARTY

1. Gracze dysponują po jednym dostępnym restarcie subiektywnym, który pozwala im odrzucić daną generację bez podania przyczyny.
2. Pierwszy decyzję o restarcie podejmuje gracz pomarańczowy, a następnie gracz zielony. Decyzję tę trzeba podjąć najpóźniej po zakończeniu rozwoju bohatera. Przejście przez portal prowadzący do kolejnego obszaru mapy z zamkiem gracza oznacza akceptację generacji oraz chęć kontynuowania rozgrywki.
3. W wypadku gdy po starcie mapy okaże się, że obaj gracze wylosowali to samo stronnictwo (np. Twierdza vs. Twierdza), należy wtedy wykonać restart techniczny. Restart techniczny nie jest równoznaczny z restartem subiektywnym.

VIII. USTALENIA GRACZY

1. Gracze za obopólną zgodną mogą wprowadzić modyfikacje zasad, w dwóch aspektach. Są to:
 - Ustawienia zegara,
 - Liczba restartów.
2. Ponadto:
 - Gracze mogą umówić się na inną formę wyboru miast niż opisano w rozdziale **III. Przygotowanie gry i ustawienia mapy**,
 - Gracze mogą umówić się na rozegranie meczu w systemie best of one (do jednego zwycięstwa) lub best of five (do trzech zwycięstw),
 - Wydłużanie meczu o dodatkowe gry nie może kolidować z wyznaczonymi przez Organizatora terminami na poszczególne etapy turnieju.

IX. PRZERWANIE GRY I PROBLEMY TECHNICZNE

1. W razie wystąpienia błędu sumy kontrolnej (błąd połączenia) należy upewnić się, że obaj gracze posiadają dokładnie te same zestawy modyfikacji (wyłącznie RageNecroButtons oraz Skillwheel).
2. Ze względu na wysoki priorytet kompatybilności klientów obu graczy, jakiegokolwiek inne modyfikacje gry są zabronione.
3. W przypadku zerwania sesji (disconnect/desync/crash), należy wczytać grę z ostatniego wykonanego autozapisu (po awansie lub tuż przed bitwą). Następnie zawodnicy powinni kontynuować rozgrywkę właśnie z tego zapisu. Jeśli zerwanie sesji nastąpi w trakcie bitwy, to wszystkie posunięcia należy powtórzyć tak wiernie jak tylko jest to możliwe.

X. FAIR PLAY I USTALENIA KOŃCOWE

1. Obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania regulaminu.
 - 1.1. W sytuacjach spornych, które nie zostały uwzględnione w regulaminie, decydujący głos ma zawsze Organizator.
2. Obowiązuje bezwzględny zakaz oszukiwania, w tym:
 - 2.1. Używania kodów, cheat engines itp.,
 - 2.2. Przeglądania zapisów z perspektywy przeciwnika przed zakończeniem rozgrywki,

- 2.3. Oglądania transmisji i nagrań z gry przeciwnika,
- 2.4. Brania udziału w Turnieju przy użyciu dwóch lub większej liczby kont,
- 2.5. Modyfikowania mapy tak, by osiągnąć niesprawiedliwą przewagę.
- 3. Przegrany musi zadeklarować porażkę w sposób niebudzący wątpliwości.
- 4. Osoby łamiące regulamin, oszuści i gracze toksyczni będą niezwłocznie usuwani z turnieju.
- 5. Wszelkie podejrzenia i dowody zachowań niezgodnych z regulaminem należy przekazywać bezpośrednio Organizatorowi lub wskazanym przez niego osobom.
- 6. Organizator zastrzega sobie możliwość przyznawania walkowerów za celowe unikanie kontaktu, unikanie gry z przeciwnikiem i nietrzymanie się ustalonych terminów.
- 7. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany Regulaminu bez podania konkretnej przyczyny.

Redakcja: Mateusz Jarosz, Mateusz Jarzembski
Format: Mateusz Jarosz

