

PONTON CUP HEROES III OF MIGHT AND MAGIC™

REGULAMIN

1. Wstęp

- 1.1. Organizatorem turnieju jest Bartosz 'Fantom' Zymeła.
- 1.2. Turniej odbywa się w grze **Heroes of Might and Magic 3** z dodatkami **HD Mod** oraz **Horn of the Abyss**. [\[link\]](#) Rozgrywki odbywają się za pomocą internetowego lobby HotA.
- 1.3. Warunkiem uczestnictwa w turnieju jest **przeczytanie** oraz **zaakceptowanie** regulaminu.
- 1.4. Pula szablonów turnieju to **Jebus Cross**, **Mirror King**, **Mirror Firewalk**, **Rally** oraz **Duel**.
- 1.5. Warunkiem dołączenia do turnieju jest posiadanie konta na stronie **h3.gg** i zapisanie się do turnieju. [\[link\]](#) Wymagane jest również posiadanie konta na platformie **Discord** i jego integracja z kontem **h3.gg**. [\[link\]](#)
- 1.6. Głównym komunikatorem pomiędzy graczami jest Discord 'Pontoniarnia' [\[link\]](#), na którym znajdują się odpowiednie kanały z poszczególnymi grupami. Aby je odblokować, należy zaznaczyć odpowiednią reakcję na kanale '🔍 | **wybierz range**'.
- 1.7. Pula nagród dla najlepszych graczy zostanie ogłoszona **podczas trwania turnieju**.
- 1.8. Wymogiem uczestnictwa w turnieju jest możliwość pojawienia się w **Wielkim Finale**, który odbędzie się w studio. **Termin i miejsce** Wielkiego Finału zostanie ogłoszone podczas trwania turnieju. Organizator **nie zapewnia** zakwaterowania oraz transportu uczestników Wielkiego Finału.
- 1.9. Jeden gracz (*osoba fizyczna*) może zapisać się do turnieju **tylko raz**. Naruszenie tego podpunktu regulaminu będzie się wiązało z **natychmiastowym wykluczeniem** gracza ze wszystkich nicków, jakich używał.

2. Przebieg turnieju

- 2.1. Turniej odbywa się w formacie **fazy grupowej** oraz **fazy pucharowej**.
- 2.2. Ceremonia losowania grup odbędzie się na kanale 'Fantom' [\[link\]](#), a jej termin zostanie ogłoszony podczas trwania turnieju. Po rozlosowaniu grup można rozpocząć rozgrywanie spotkań, a dokładne terminy będą pojawiać się na **Discordzie**. [\[link\]](#)
- 2.3. Podczas trwania fazy grupowej gracze grają w systemie **każdy z każdym**.
- 2.4. Za wygranie meczu gracz otrzymuje **1 punkt**, a za porażkę **0 punktów**. W przypadku remisu, **spotkanie należy rozegrać ponownie**.
- 2.5. Do fazy pucharowej awansuje **2 graczy z grupy z największą ilością punktów**. W przypadku uzyskania przez graczy tej samej ilości punktów, decyduje **wynik meczu bezpośredniego**. W przypadku trzech graczy z taką samą ilością punktów, będzie decydować **dogrywka**. Dogrywka polega na ponownym rozegraniu meczów przez każdego z zawodników z taką samą ilością punktów.
- 2.6. W fazie grupowej obowiązuje system rozgrywek **BO1 (do jednej wygranej)**, a w fazie pucharowej system **BO3. (do dwóch wygranych)**
- 2.7. W przypadku złamania regulaminu przez danego gracza, mecz zostaje zakończony **walkowerem na niekorzyść oszukującego**.
- 2.8. Każdy gracz ma prawo do poddania dowolnej ilości meczów w każdej fazie turnieju bez podania przyczyny.

3. Fair play i ustalenia organizatora

- 3.1. Obowiązuje **bezwzględny nakaz przestrzegania regulaminu i jego zasad**. Decydujący głos ma zawsze organizator oraz sędziowie turnieju.
- 3.2. Kontakt do organizatorów oraz sędziów turnieju:

- **Fantom**

Discord: Fantom#7555

Lobby HotA: FantomH3

- **Derek**

Discord: Derek.#2680

Lobby HotA: Derek882

- **Merfu**

Discord: Merfu#4440

Lobby HotA: Merfu

- **Mitsurugi**

Discord: mitsurugi#7111

Lobby HotA: mitsurugi321

- **Maester**

Discord: Maester#3552

Lobby HotA: Maester

3.3. Obowiązuje **bezwzględny zakaz oszukiwania** w trakcie gry, m.in: używania kodów, wykonywania poleceń wydawanych bezpośrednio przez inną osobę, przeglądanie zapisów gry przed jej zakończeniem, oglądanie transmisji przeciwnika, modyfikowanie szablonu itd.

3.4. Regulamin **przyzwala na korzystanie pomocy zewnętrznych** w postaci kalkulatorów obrażeń, kalkulatorów value, nośników danych ze statystykami jednostek, filmów instruktażowych, poradników czy programów do bindowania przycisków klawiatury.

3.5. Organizator zastrzega prawo do przyznania walkowera graczowi za celowe unikanie kontaktu z przeciwnikiem bądź wykazywanie toksycznych zachowań w trakcie trwania turnieju.

3.6. Organizator zastrzega prawo do **niedopuszczenia do turnieju dowolnego gracza bez podania przyczyny.**

3.7. Organizator zastrzega prawo do zmiany regulaminu bez podania przyczyny.

4. Przygotowanie do gry i licytacja

4.1. Do połączenia się należy użyć **lobby** dostępnego w dodatku Horn of the Abyss. Jeden z graczy zakłada pokój i hasło do niego przekazuje rywalowi. Regulamin nie ustanawia o graniu meczu rankingowego.

4.2. Po dołączeniu do wspólnego pokoju, **gracz dołączający** wybiera cyfrę **0** lub **1**, a gracz hostujący wykonuje **rzut monetą**. (opcja 'Coin Flip' dostępna w zakładce 'Pvp Options')

4.3. **Zwycięzca rzutu monetą** rozpoczyna proces **banowania szablonów**. Zawodnicy banują szablony naprzemiennie, aż:

4.3.1. w przypadku fazy grupowej – **zostanie jeden szablon**, to na nim zostanie rozegrane spotkanie.

4.3.2. w przypadku fazy pucharowej – **zostaną trzy szablony**, to na nich zostaną rozegrane spotkania. O pierwszym szablonie decyduje zwycięzca rzutu monetą, a o drugim – przegrany.

4.4. Po poznaniu granego szablonu, **gracz hostujący**
– w przypadku szablonów *Jebus Cross*, *Rally* oraz *Duel*:

4.4.1. Wykonuje **rozlosowanie pary miast**. (opcja 'Random vs Random' dostępna w zakładce 'Pvp Options')

4.4.2. Każdy z graczy ma prawo do **darmowego, ponownego rozlosowania pary miast** oraz **zbanowania jednego z nich**, jest to tzw. 'roll'. O rollu jako pierwszy decyduje **gracz hostujący pokój**.

4.4.3. Pierwszą licytację – **o miasto** – rozpoczyna gracz hostujący pokój. Podaje on kwotę będącą wielokrotnością liczby **100**. Gracze przebijają się wielokrotnością tej liczby aż jeden z graczy spasuje. **Zwycięzca licytacji jako pierwszy wybiera miasto z rozlosowanej pary oraz bohatera startowego**.

4.4.4. Drugą licytację – **o kolor** – rozpoczyna gracz hostujący pokój. Podaje on kwotę będącą wielokrotnością liczby **100**. Gracze przebijają się wielokrotnością tej liczby aż jeden z graczy spasuje. **Zwycięzca jako pierwszy wybiera kolor**.

4.4.5. Gracze dobierają bonus startowy według własnego uznania.

- w przypadku szablonów *Mirror King* oraz *Mirror Firewalk*:

4.4.6. **Losuje miasto.** (opcja 'Random Town' dostępna w zakładce 'Pvp Options')

4.4.7. Każdy z graczy ma prawo do **darmowego, ponownego rozlosowania miasta oraz zbanowania go**, jest to tzw. 'roll'. O rollu jako pierwszy decyduje **gracz hostujący pokój**.

4.4.8. Jedyną licytację - **o kolor** - rozpoczyna gracz hostujący pokój. Podaje on kwotę będącą wielokrotnością liczby **100**. Gracze przebijają się wielokrotnością tej liczby aż jeden z graczy spasuje. **Zwycięzca jako pierwszy wybiera kolor.**

4.4.9. **Gracz czerwony** jest zobowiązany do zbanowania od **0** do **3** bohaterów wylosowanej frakcji. Po wykonaniu tej czynności, **gracz niebieski** wybiera herosa jako pierwszy.

4.4.10. **Gracz hostujący** ustawia losowy bonus jako bonus startowy dla każdego gracza.

Po zakończeniu licytacji, **gracz hostujący przelewa między graczami złoto.** (opcja 'Gold Transfer' w zakładce 'Pvp Options')

5. Restarty

5.1. Po rozpoczęciu gry, gracze mogą skorzystać

- w przypadku szablonów *Jebus Cross* oraz *Rally*:

5.1.1. Z dwóch restartów w dniu **pierwszym** (111) lub jednym restarcie w dniu **drugim** (112). Pierwszą decyzję o restarcie podejmuje **gracz czerwony** wpisując '+' w przypadku chęci zagrania mapy lub '111' bądź '112' w przypadku chęci zrestartowania mapy. Następnie **gracz niebieski** robi to samo.

- w przypadku szablonów *Mirror King*, *Mirror Firewalk* oraz *Duel*:

5.1.2. Z jednego restartu w dniu **pierwszym** (111). Pierwszą

decyzję o restarcie podejmuje **gracz czerwony** wpisując '+' w przypadku chęci zagrania mapy lub '111' w przypadku chęci zrestartowania mapy. Następnie **gracz niebieski** robi to samo.

5.2. W przypadku sytuacji, gdzie gracz niebieski, nie wzbudzając podejrzeń czerwonego, odda turę z chęcią restartu, a następnie gracz czerwony odda turę i nastąpi kolejny dzień, **gracz niebieski jest w obowiązku napisania decyzji o restarcie nie rozpoczynając kolejnej tury**. Informację o restarcie należy napisać bezpośrednio przez czat w interfejsie lobby, klikając przycisk w prawym dolnym rogu w trakcie gry.

5.3. Na szablonach lustrzanych (dotyczy szablonów *Mirror King* oraz *Mirror Firewalk*) obowiązuje dodatkowo zasada **restartu w przypadku pojawienia się zbanowanego bohatera w tawernie**;

Po poznaniu puli zbanowanych bohaterów, gracze mają na uwadze, że mapę należy zrestartować, jeśli jeden z tych bohaterów pojawi się w tawernie **jako jeden z pierwszej pary bohaterów**. Ów restart nie obowiązuje, gdy zbanowany bohater pojawi się:

- W tawernie jako trzeci, czwarty itd. heros w kolejności.
- W więzieniu.

Gracz zobaczywszy owego bohatera, pisze na czacie podczas gry jego nazwę, a gracz hostujący ma **obowiązek zrestartować generację**.

5.4. Graczom przysługują tzw. **restarty techniczne**. Restarty techniczne są dostępne, gdy mapa jest zbugowana, **brakuje przejścia do kolejnych stref, w danej strefie nie wygenerowały się miasta zgodnie ze schematem szablonu lub występuje strażnik blokujący wszystkie dostępne kierunki ekspansji drogowej, którego nie da się pokonać bez utraty 75% startowego wojska** (*definiowane jako sumaryczne HP wojska dostępnego na start i możliwego do wykupu w pierwszej turze gry*) przy możliwie optymalnym rozegraniu walki. Oprócz tego, ów restart przysługuje, gdy **nie wygenerowały się dane obiekty i lokacje na poszczególnych strefach na niektórych**

szablonach – jest to dokładnie opisane przy każdym szablonie w punkcie 7. regulaminu.

5.5. Zaleca się graczom skontaktowanie przed rozpoczęciem meczu z organizatorem lub sędzią w celu **weryfikacji poprawnego wygenerowania mapy** – jest to szczególnie rekomendowane przy szablonach *Mirror King*, *Mirror Firewalk* oraz *Duel*. Po obopólnej zgodzie zawodników, jeden z graczy **kontaktuje się z dostępnym organizatorem lub sędzią turnieju** wysyłając mu zapis z gry po rozegraniu pierwszego dnia, a następnie obaj gracze osobno podają mu swoje hasła do chronionych zapisów gry. Po sprawdzeniu generacji przez organizatora lub sędziego, **gracze mogą bez niepotrzebnych późniejszych komplikacji kontynuować rozgrywkę**.

5.6. W przypadku, gdzie gracze nie mogą dojść do porozumienia, należy zrobić zrzut ekranu bądź nagranie i **skonsultować się z sędziami bądź organizatorem turnieju**.

6. Zakończenie gry

6.1. Po rozegraniu gry, przegrany gracz wpisuje 'GG' bez względu czy mecz jest meczem rankingowym czy nie. 'GG' w tym przypadku świadczy o **przyznaniu porażki**, jest także dowodem w trakcie pisania sprawozdania.

6.2. Po zakończeniu spotkania, **gracze są zobowiązani do podania haseł** do chronionych zapisów gry.

6.3. Po skończonej grze jeden z graczy jest zobowiązany do dodania raportu z gry na **h3.gg** w zakładce 'Moje mecze'. [\[link\]](#) Drugi gracz ma obowiązek potwierdzić raport z gry.

6.4. Po weryfikacji sprawozdania **zwycięzcy spotkania zostaną dodane punkty**.

7. Ustawienia szablonów

7.1. Szablon: Jebus Cross

Rozmiar mapy: XL

Podziemia: Nie

Gracze ludzcy lub komputerowi: 2

Gracze komputerowi: 0

Drużyny: Brak drużyn

Typ drogi: Tylko najlepsze drogi. *(opcja po prawej stronie)*

Woda: Brak

Siła potworów: Silne

Poziom trudności: 160%

Zasady turniejowe (*tournaments rules*): Tak

Chronione zapisy: Tak

Zegar: Szachowy, 12:00+06:00+02:00. *(Po wyraźnej zgodzie obu graczy zegar można dostosować)*

Tury jednoczesne: Tak, do 116. *(Po wyraźnej zgodzie obu graczy długość tur jednoczesnych można dostosować)*

Neutralna walka PvP: Nie

Dodatkowe zasady:

• Zakaz wchodzenia do nieotwartych przez któregoś z graczy stref przy użyciu zaklęć wrota wymiarów lub lot, bądź też artefaktu skrzydła anioła. Wyjątkiem jest wylądowanie na strażniku danej strefy wywołując od razu walkę.

Dodatkowe restarty techniczne: Brak

7.2. Szablon: Mirror King 2.65

Link do pobrania: [\[link\]](#)

Rozmiar mapy: L

Podziemia: Tak

Gracze ludzcy lub komputerowi: 2

Gracze komputerowi: 0

Drużyny: Brak drużyn

Typ drogi: Tylko najlepsze drogi. (*opcja po prawej stronie*)

Woda: Brak

Siła potworów: Silne

Poziom trudności: 160%

Zasady turniejowe (*tournaments rules*): Tak

Chronione zapisy: Tak

Zegar: Szachowy, 14:00+07:00+02:00. (*Po wyraźnej zgodzie obu graczy zegar można dostosować*)

Tury jednoczesne: Tak, do 115. (*Po wyraźnej zgodzie obu graczy długość tur jednoczesnych można dostosować*)

Neutralna walka PvP: Nie

Dodatkowe zasady:

- Zakaz wchodzenia do nieotwartych przez któregoś z graczy stref przy użyciu zaklęć wrota wymiarów lub lot, bądź też artefaktu skrzydła anioła. Wyjątkiem jest wylądowanie na strażniku danej strefy wywołując od razu walkę.

Dodatkowe restarty techniczne:

- Brak minimum 50% gwarantowanych banków z jednostkami na strefie startowej. Gwarantowane banki z jednostkami to: 5x rojowisko ważek, 4x posterunek wilczych rycerzy, 3x warsztat eksperymentalny, 2x czerwona wieża, 2x konserwatorium gryfów.
- Brak minimum jednej puszki pandory z doświadczeniem bądź jednostkami na strefie startowej.
- Brak minimum jednej smoczej utopii na strefie startowej.

7.3. Szablon: Mirror Firewall 1.6e

Link do pobrania: [\[link\]](#)

Rozmiar mapy: XL

Podziemia: Tak

Gracze ludzcy lub komputerowi: 2

Gracze komputerowi: 0

Drużyny: Brak drużyn

Typ drogi: Tylko najlepsze drogi. (*opcja po prawej stronie*)

Woda: Brak

Siła potworów: Silne

Poziom trudności: 130%

Zasady turniejowe (*tournaments rules*): Tak

Chronione zapisy: Tak

Zegar: Szachowy, 18:00+08:00+02:00. (*Po wyraźnej zgodzie obu graczy zegar można dostosować*)

Tury jednoczesne: Tak, do 117. (*Po wyraźnej zgodzie obu graczy długość tur jednoczesnych można dostosować*)

Neutralna walka PvP: Nie

Dodatkowe zasady:

- Zakaz wchodzenia do nieotwartych przez któregoś z graczy stref przy użyciu zaklęć wrota wymiarów lub lot, bądź też artefaktu skrzydła anioła. Wyjątkiem jest wylądowanie na strażniku danej strefy wywołując od razu walkę.

Dodatkowe restarty techniczne:

- Brak minimum 50% gwarantowanych banków z jednostkami na strefie banków. Gwarantowane banki z jednostkami to: 6x rojowisko ważek, 6x posterunek wilczych rycerzy, 4x warsztat eksperymentalny, 4x czerwona wieża, 4x konserwatorium gryfów.
- Brak jakiegokolwiek siedliska jednostki 6. lub 7. poziomu na strefie startowej.
- Brak jakiegokolwiek smoczej utopii na strefie smoczych utopii.

7.4. Szablon: Rally 2.2

Link do pobrania: [\[link\]](#)

Rozmiar mapy: XL

Podziemia: Tak

Gracze ludzcy lub komputerowi: 8

Gracze komputerowi: 0

Drużyny: Brak drużyn

Typ drogi: Tylko najlepsze drogi. (*opcja po prawej stronie*)

Woda: Brak

Siła potworów: Silne

Poziom trudności: 160%

Zasady turniejowe (*tournaments rules*): Tak

Chronione zapisy: Tak

Zegar: Szachowy, 15:00+08:00+02:00. (*Po wyraźnej zgodzie obu graczy zegar można dostosować*)

Tury jednoczesne: Tak, do 117. (*Po wyraźnej zgodzie obu graczy długość tur jednoczesnych można dostosować*)

Neutralna walka PvP: Nie

Dodatkowe zasady: Brak

Dodatkowe restarty techniczne: Brak

7.5. Szablon: Duel 2.69p

Link do pobrania: [\[link\]](#)

Rozmiar mapy: XL

Podziemia: Tak

Gracze ludzcy lub komputerowi: 2

Gracze komputerowi: 0

Drużyny: Brak drużyn

Typ drogi: Tylko najlepsze drogi (*opcja po prawej stronie*).

Woda: Brak

Siła potworów: Silne

Poziom trudności: 160%

Zasady turniejowe (*tournaments rules*): Tak

Chronione zapisy: Tak

Zegar: Szachowy, 02:00+01:00+00:20. (Po wyraźnej zgodzie obu graczy zegar można dostosować)

Tury jednoczesne: Tak, do 127. (Po wyraźnej zgodzie obu graczy długość tur jednoczesnych można dostosować)

Neutralna walka PvP: Nie

Dodatkowe zasady:

- *Universal break* – zabicie strażnika dzielącego strefę startową od strefy środkowej daje dostęp do całej mapy.
- Brak możliwości ucieczki lub poddawania podczas bitwy z przeciwnikiem.
- *242 rule* – Gracz, który jest w posiadaniu środkowego miasta na strefie środkowej po zakończeniu dnia 242 (2. miesiąc, 4. tydzień, 2. dzień), wygrywa grę. W praktyce oznacza to, że ostatnia możliwa tura na rozegranie finałowej walki to 242, może jednak ona stoczyć się prędzej.
- Brak remisów – w finałowej walce gracz, który jako ostatni zada obrażenia, wygrywa grę. (Obrażenia odbite od ognistej tarczy, magicznego lustra czy za pomocą przyzwanego żywiołaków również liczą się jako ostatnie obrażenia gracza, który rzucił te zaklęcia)

Dodatkowe restarty techniczne:

- Brak minimum jednej smoczej utopii na strefie startowej.
- Brak minimum dwóch budynków zwiększających ilość punktów wiedzy bohatera w startowym 'bunkrze' w podziemiach.
- Brak puszek pandory zawierających zaklęcia 3. poziomu w startowym 'bunkrze' w podziemiach.
- Brak czarów *miejski portal*, *wrota wymiarów* lub *lot* w zwoju w startowym 'bunkrze' w podziemiach.