

REGULAMIN

2019



Wersja poprawiona i uzupełniona

HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®
MISTRZOSTWA POLSKI

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem Mistrzostw Polski 2019 (dalej nazywanych Mistrzostwami) jest Mateusz Jarzembski (dalej nazywany Organizatorem).
2. Oficjalna strona internetowa Mistrzostw znajduje się pod adresem: <http://mistrzostwa.heroes.net.pl>.
3. Rejestracja uczestników potrwa do północy 28 marca.
4. Mistrzostwa rozpoczną się 29 marca wraz z wylosowaniem grup.
5. Podczas Mistrzostw gracze są zobowiązani do używania kompletnej edycji Heroes of Might and Magic III wraz z modyfikacjami:
 - § Dodatkiem Horn of the Abyss,
 - § Nakładką HD Mod.
6. Jeżeli w trakcie trwania Mistrzostw ukaże się nowa wersja którejś z wymienionych modyfikacji, wszyscy gracze są zobowiązani do niezwłocznego przeprowadzenia aktualizacji.
7. Oficjalną platformą komunikacyjną Mistrzostw jest [Discord Jaskini Behemota](#).
8. Warunkiem udziału w Mistrzostwach jest posiadanie konta w lobby online Horn of the Abyss, dołączenie do Discorda Jaskini Behemota oraz akceptacja Regulaminu.

II. PRZEBIEG MISTRZOSTW

1. Mistrzostwa składają się z czterech następujących po sobie etapów:
 - § Faza grupowa,
 - § Faza pucharowa,
 - § Faza decydująca,
 - § Wielki finał i mecz o trzecie miejsce.
2. Faza grupowa
 - 2.1. Pula map w fazie grupowej:
 - § **Arena 2.6.1**,
 - § Mapa losowa – szablon **h3dm1**,
 - § Mapa losowa – szablon **Jebus Cross**.
 - 2.2. Gracze zostaną w losowy sposób rozdzieleni na kilkusobowe grupy oznaczone numerycznie (Grupa 1, Grupa 2 itd.).
 - 2.3. Organizator zastrzega sobie prawo do początkowego rozstawienia części uczestników w zależności od zajętych przez nich miejsc w roku ubiegłym.
 - 2.4. Mecze odbywają się na zasadzie „każdy z każdym”, w systemie BO1 (*best of one*, tj. do jednej wygranej).
 - 2.5. Zwycięzca meczu otrzymuje 1 punkt, a przegrany 0 punktów. Regulamin nie przewiduje remisów. W przypadku nie rozegrania meczu, obaj zawodnicy otrzymują 0 punktów.

- 2.6. Gracze po zakończonym meczu są zobowiązani do zaraportowania wyniku za pomocą formularza dostępnego na stronie internetowej Mistrzostw. Jeśli obaj złożą zgodny raport, system automatycznie przyzna punkty. Jeśli raport złożą tylko jeden z graczy, to zostanie on uznany po upływie 24 godzin lub wcześniejszej akceptacji Organizatora.
 - 2.7. Z każdej grupy do następnego etapu awansuje dwóch graczy z najlepszymi wynikami. W przypadkach remisu decyduje wynik bezpośredniego starcia między remisującymi.
 - 2.8. W przypadku, gdy więcej niż dwóch graczy zdobyło tyle samo punktów, a bilans ich zwycięstw nie rozstrzyga kwestii awansu, remisujący gracze przeprowadzają dogrywkowe mecze „każdy z każdym” w systemie *best of one* na Arenie 2.6.1. W przypadku braku rozstrzygnięcia procedura jest powtarzana.
3. Faza pucharowa
 - 3.1. Pula map w fazie pucharowej:
 - § **Arena 2.6.1,**
 - § Mapa losowa – **h3dm1,**
 - § Mapa losowa – **Jebus Cross,**
 - § Mapa losowa – **Firewalk 1.6**
 - § Mapa losowa – **6lm10a**
 - 3.2. 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.
 - 3.3. Gra odbywa się w systemie *best of one* (do jednej wygranej), w trybie *single elimination*: zwycięzca przechodzi dalej, przegrany odpada z turnieju.
 4. Faza decydująca
 - 4.1. Faza decydująca jest bezpośrednią kontynuacją Fazy pucharowej i zaczyna się w 1/16 turnieju.
 - 4.2. Pula map w fazie decydującej:
 - § **Arena 2.6.1,**
 - § Mapa losowa – **h3dm1,**
 - § Mapa losowa – **Jebus Cross,**
 - § Mapa losowa – **Firewalk 1.6,**
 - § Mapa losowa – **6lm10a,**
 - § Mapa losowa – **Diamond,**
 - § Mapa losowa – **mt_Jebus**
 5. Wielki finał i mecz o trzecie miejsce.
 - 5.1. Mecze zostaną rozegrane w systemie *best of one* na mapie **mt_Jebus**.
 - 5.2. Mecze odbędą się w studio telewizyjnym Nervarien w Krakowie, w dniach wyznaczonych przez organizatora w trakcie trwania turnieju.
 - 5.3. Gracze, którzy zajęli miejsca na podium, otrzymają nagrody pieniężne oraz rzeczowe.
 - 5.4. Zwycięzca wielkiego finału otrzyma oficjalny tytuł Mistrza Polski.

III. PRZYGOTOWANIE GRY

1. Do połączenia się należy użyć lobby (poczekalni) online dostępnego w Horn of the Abyss. Jeden z graczy zakłada pokój, a hasło do niego przekazuje rywalowi.
2. Gracz, który dołączył do pokoju wybiera cyfrę 0 albo 1, a gospodarz wykonuje rzut monetą (opcja **coin flip** dostępna w zakładce **PvP options**).
3. Gracz, który przegrał rzut monetą, rozpoczyna proces eliminacji map dostępnych w puli. Gracze eliminują naprzemiennie po jednej mapie do momentu, gdy zostanie tylko jedna mapa – to na niej będzie rozgrywany mecz.

IV. USTAWIENIA MAP

1. Arena 2.6.1.
mapa do pobrania ze strony Mistrzostw
 - 1.1. Arena to gotowa mapa (tzw. fix) o przeznaczeniu turniejowym. W przeciwieństwie do pozostałych szablonów rozgrywana jest w systemie BO3 (*best of three*, do dwóch zwycięstw). Szczegółowo jej zasady zostały opisane w [tym materiale wideo](#). Areny nie dotyczą zasady opisane w rozdziałach V, VI i VII tego Regulaminu.
2. Mapa losowa – Jebus Cross.
 - § Rozmiar XL – U (bez podziemi),
 - § Gracze ludzcy – 2, gracze komputerowi – 0,
 - § Brak zespołów, brak wody, potwory: silne,
 - § Tylko najlepsze drogi (po prawej),
 - § Poziom trudności: 160%,
 - § Zegar szachowy: 24+8:30+2,
 - § Symultaniczne tury: do 117,
 - § PvP neutral combat: nie,
 - § Tournament rules: tak,
 - § Restarty: 2 x 111 (w pierwszym dniu) ALBO 1 x 112 (w drugim dniu),
 - § Dodatkowe zasady:
 - Zakaz omijania strażników stref za pomocą czarów Lot, Wrota Wymiarów i artefaktu Skrzydła anioła. Więcej w rozdziale [VI. Obostrzenia](#).
3. Mapa losowa – h3dm1.
 - § Rozmiar L (podziemia zostaną wygenerowane automatycznie),
 - § Gracze ludzcy – 2, gracze komputerowi – 0,
 - § Brak zespołów, brak wody, potwory: silne,
 - § Tylko średnie drogi (średkowe),
 - § Poziom trudności: 160%,
 - § Zegar szachowy: 21+10+2,
 - § Symultaniczne tury: do 116,
 - § PvP neutral combat: nie,
 - § Tournament rules: tak,
 - § Restarty: 1 x 111 (w pierwszym dniu).

4. Mapa losowa – 6lm10a.

- ⊗ Rozmiar XL + U (z podziemiami),
- ⊗ Gracze ludzcy – 2, gracze komputerowi – 6,
- ⊗ Brak zespołów, brak wody, potwory: silne,
- ⊗ Tylko średnie drogi (średkowe),
- ⊗ Poziom trudności: 160%,
- ⊗ Zegar szachowy: 21+8:30+2,
- ⊗ Symultaniczne tury: 115,
- ⊗ PvP neutral combat: nie,
- ⊗ Tournament rules: tak.
- ⊗ Restarty: 2 x 111 (w pierwszym dniu) ALBO 1 x 112 (w drugim dniu)

5. Mapa losowa – Firewalk 1.6.

szablon do pobrania ze strony Mistrzostw

- ⊗ Rozmiar XL – U (bez podziemi),
- ⊗ Gracze ludzcy – 2, gracze komputerowi – 0,
- ⊗ Brak zespołów, brak wody, potwory silne,
- ⊗ Tylko najlepsze drogi (po prawej),
- ⊗ Poziom trudności: 130%,
- ⊗ Zegar szachowy: 24+8:30+2,
- ⊗ Symultaniczne tury: do 117,
- ⊗ PvP neutral combat: nie,
- ⊗ Tournament rules: tak,
- ⊗ Restarty: 2 x 111 (w pierwszym dniu) ALBO 1 x 112 (w drugim dniu),
- ⊗ Dodatkowe zasady:
 - **No red rush:** gracz czerwony nie może w pierwszym dniu tygodnia zaatakować gracza niebieskiego (jego bohaterów i miast – nawet niestrzeżonych) wykorzystując do tego celu jednostki z nowego przyrostu w posiadanych obecnie miastach i podbitych w tej turze miastach przeciwnika. Zasada ta nie obejmuje jednostek od zatrudnionych bohaterów, puszek pandory, chat proroków, siedlisk zewnętrznych, portali istot, banków stworzeń, zaległych przyrostów czy miast neutralnych zajętych w tej turze. Zasada ta nie jest złamana, jeżeli gracz czerwony zaatakuje niebieskiego nieświadomie, np. przechodząc przez teleport po którego drugiej stronie stoi przeciwnik.
 - Zakaz zajmowania więcej niż dwóch siedlisk jednostek poziomu 6 oraz więcej niż jednego siedliska poziomu 7 w strefach startowych.
 - Zakaz omijania strażników stref za pomocą czarów Lot, Wrota Wymiarów i artefaktu Skrzydła anioła. Więcej w rozdziale [VI. Obostrzenia](#).

6. Mapa losowa – Diamond.

- ⊗ Rozmiar L + U (z podziemiami),
- ⊗ Gracze ludzcy – 2, gracze komputerowi – 6,
- ⊗ Brak zespołów, brak wody, potwory silne,
- ⊗ Tylko średnie drogi (średkowe),
- ⊗ Poziom trudności: 160%,
- ⊗ Zegar szachowy: 21+8:30+2,
- ⊗ Symultaniczne tury: do 115,
- ⊗ PvP neutral combat: nie,
- ⊗ Tournament rules: tak,

- ⊗ Restarty: 2 x 111 (w pierwszym dniu) ALBO 1 x 112 (w drugim dniu).
7. Mapa losowa – mt_Jebus.
- ⊗ Rozmiar L (podziemia zostaną wygenerowane automatycznie)
 - ⊗ Gracze ludzcy – 2, gracze komputerowi – 0,
 - ⊗ Brak zespołów, brak wody, potwory silne,
 - ⊗ Tylko szybkie drogi (po prawej),
 - ⊗ Poziom trudności: 160%,
 - ⊗ Zegar szachowy: 24+8:30+2,
 - ⊗ Symultaniczne tury: do 117,
 - ⊗ PvP neutral combat: nie,
 - ⊗ Tournament rules: tak,
 - ⊗ Restarty: 1 x 111 (w pierwszym dniu),
 - ⊗ Dodatkowe zasady:
 - Zakaz omijania strażników stref za pomocą czarów Lot, Wrota Wymiarów i artefaktu Skrzydła anioła. Więcej w rozdziale [VI. Obostrzenia](#).

V. WYBÓR MIAST I BOHATERÓW NA MAPACH LOSOWYCH

Na wszystkich mapach poza Areną 2.6.1 obowiązuje tzw. *double trade* – dwie licytacje: o pierwszeństwo w wyborze miasta (albo bohatera w przypadku map lustrzanych) oraz pierwszeństwo w wyborze koloru.

1. Dla map nielustrzanych (Jebus Cross, Firewall 1.6, Diamond, 6lm10a) procedura przedstawia się następująco:
 - 1.1. Po ustaleniu granej mapy (patrz rozdział [III. Przygotowanie gry](#)) gospodarz pokoju losuje parę miast przy pomocy funkcji **Random vs Random** (w *PvP options*). Wylosowane miasta muszą być różne, w innym wypadku losowanie należy powtórzyć.
 - 1.2. Każdy z graczy ma do dyspozycji jeden *re-roll* (ponowne losowanie) pary miast, który kosztuje 500 sztuk złota płaconych przeciwnikowi. Pierwszy decyzję o ewentualnym rolloowaniu podejmuje gracz, który po wejściu do pokoju w lobby przegrał rzut monetą. Jeśli po *re-rollu* w nowej parze powtarza się co najmniej jedno miasto z odrzuconej wcześniej pary, gracz deklarujący *re-roll* ma prawo zażądać jego powtórzenia bez płacenia kolejnych 500 sztuk złota.
 - 1.3. *Re-rolla* można zażądać wyłącznie przed rozpoczęciem licytacji.
 - 1.4. Licytację rozpoczyna zwycięzca rzutu monetą. Podaje on kwotę będącą wielokrotnością liczby 100. Można przebijać się wielokrotnością tej liczby aż jeden z graczy spasuje. Zwycięzca jako pierwszy wybiera miasto z wylosowanej pary.
 - 1.5. Drugą licytację – o kolor – również rozpoczyna zwycięzca rzutu monetą. Przebiega ona dokładnie tak jak poprzednia. Zwycięzca licytacji wybiera kolor.
 - 1.6. Każdy z graczy wybiera bohatera oraz premię startową wedle własnego uznania.
 - 1.7. Licytowane kwoty łącznie nie mogą przekroczyć ilości złota posiadanego na start przez danego gracza, wliczając w to ewentualne opłaty za *re-roll*, przy czym na szablonie Firewall jest to o 5 000 sztuk złota więcej (z uwagi na inny poziom trudności).
 - 1.8. Po ustawieniu kolorów i miast gospodarz pokoju przelewa między graczami złoto, używając opcji **Gold transfer** (*PvP options*). Aby to zrobić, należy wpisać –X przy kolorze gracza

płacącego i X przy kolorze gracza otrzymującego złoto, gdzie X to saldo złota podliczone z obu licytacji oraz ewentualnych re-rollów. Dla przykładu: gracz 1. zapłacił 3000 złota za kolor czerwony, a gracz 2. zapłacił 4000 złota za Nekropolię, przy czym wcześniej także rollował miasta za 500. Saldo wyniesie zatem 1500 sztuk złota na korzyść gracza 1. (czerwonego).

2. Na mapach lustrzanych (tzw. mirror, są to h3dm1 oraz mt_Jebus) licytacja przebiega w zbliżony sposób:
 - 2.1. Po ustaleniu granej mapy (patrz rozdział [III. Przygotowanie gry](#)) gospodarz pokoju losuje jedno miasto przy pomocy funkcji **Random Town** (w *PvP options*).
 - 2.2. Każdy z graczy ma do dyspozycji jeden *re-roll* (ponowne losowanie) miasta, który kosztuje 500 sztuk złota płacone przeciwnikowi. Pierwszy decyzję o ewentualnym rollowaniu podejmuje gracz, który po wejściu do pokoju w lobby przegrał rzut monetą. Jeśli któryś z graczy zdecyduje się na *re-rolla*, gospodarz blokuje to miasto (zaznaczając miniaturkę w *PvP options*) i losuje ponownie.
 - 2.3. *Re-rolla* można żądać wyłącznie przed rozpoczęciem licytacji.
 - 2.4. Licytację rozpoczyna zwycięzca rzutu monetą, podając kwotę będącą wielokrotnością liczby 100. Można przebijać się wielokrotnością tej liczby, aż jeden z graczy spasuje. Zwycięzca jako pierwszy wybiera bohatera.
 - 2.5. Drugą licytację – o kolor – również rozpoczyna zwycięzca rzutu monetą. Przebiega ona dokładnie tak jak poprzednia. Zwycięzca licytacji wybiera kolor.
 - 2.6. Gracz czerwony wybiera premię startową (tę samą dla obu graczy).
 - 2.7. Licytowane kwoty łącznie nie mogą przekroczyć ilości złota posiadanego na start przez danego gracza, wliczając w to ewentualne opłaty za *rolla*.
 - 2.8. Po ustawieniu kolorów i zamku gospodarz pokoju przelewa między graczami złoto, używając opcji *Gold transfer (PvP options)*. Aby to zrobić, należy wpisać $-X$ przy kolorze gracza płacącego i X przy kolorze gracza otrzymującego złoto, gdzie X to saldo złota podliczone z obu licytacji oraz ewentualnych *re-rollów*.
3. Dodatkowo na szablona 6lm10a oraz Diamond należy także wybrać miasta dla graczy komputerowych. Stosujemy wtedy poniższe reguły:
 - 3.1. Na szablonie 6lm10a wszystkie miasta i premie graczy komputerowych zostawiamy losowe.
 - 3.2. Na szablonie Diamond gracze banują po jednym z miast (nie licząc tych, którymi sami będą grać), a pozostałe 6 ustawia gospodarz. Kolejność nie ma żadnego znaczenia, natomiast każde z 8 miast (uczestnicy i komputery) musi być inne. Bohaterowie i premie startowe graczy komputerowych pozostają losowe.

VI. OBOSTRZENIA

Uwaga: Zasada *No red rush* została zniesiona i obowiązuje wyłącznie na szablonie Firewalk 1.6. Szczegółowe informacje na ten temat znajdziesz w rozdziale [IV. Ustawienia map](#).

1. *No hit-and-run*. W walce między graczami, atakujący nie może uciec/poddać się w pierwszej rundzie bitwy, jeżeli rzucił w niej już jakieś zaklęcie. Nie dotyczy kolejnych rund bitwy ani gracza broniącego się. Zasada ta jest domyślnie zaimplementowana w grze przez opcji *Tournament rules*.

2. *No joiners*. Nie można przyłączać jednostek stojących na mapie do swojej armii. Działanie dyplomacji jest ograniczone do wstępu do biblioteki i kosztów poddania się. Nie ma ograniczeń co do przyłączania jednostek z siedlisk, puszek pandory, chat jasnowidzów i banków stworzeń. Zasada ta jest domyślnie zaimplementowana w grze dzięki opcji *Tournament rules*.
3. *Dimension door*. Zakłęcie Wrota wymiarów może być użyte tylko raz na turę przez każdego bohatera. Na mapach w rozmiarze XL+U (do których należy w puli Mistrzostw wyłącznie mapa 6lm10a) może zostać użyte dwukrotnie pod warunkiem posiadania magii powietrza (poziom ekspercki). Zasada ta jest domyślnie zaimplementowana w grze dzięki opcji *Tournament rules*.
4. *Stalemate*. W bezpośrednim starciu między graczami może dojść do patowej sytuacji, w której rozstrzygnięcie bitwy będzie niemożliwe w nieskończonej perspektywie czasowej, np. 1 Ważka uciekająca 100 Halabardnikom. W takim wypadku to atakujący powinien uciec lub skapitulować. Zasada ta nie ma zastosowania gdy wciąż istnieją czynniki mogące zmienić los walki (morale, szczęście, zaklęcia). Przykładowo: Ważka traci kolejkę (negatywne morale), a Halabardnicy mają dodatkowy ruch (pozytywne morale). Dzięki temu Halabardnicy mogą „dopaść” Ważkę.
5. *Zone Guards*. Na mapach Jebus Cross, mt_Jebus oraz Firewalk 1.6 obowiązuje przymus pokonania strażnika do następnej strefy. Nie można go ominąć przy użyciu zaklęcia Wrota Wymiarów lub Lot, bądź też artefaktu Skrzydła Anioła (wyjątek: lądujemy obok strażnika, od razu wywołując walkę). Po zabiciu dowolnego ze strażników danej strefy zostaje ona odblokowana, a przymus przestaje jej dotyczyć. Wyjątkowa sytuacja zachodzi, kiedy przejście między jedną strefą a drugą zostaje odblokowane przez przeciwnika. Wówczas dozwolone jest ominięcie innego strażnika między tymi strefami pod warunkiem, że mamy pewność, że przeciwnik zabił co najmniej jednego ze strażników. Na mapach h3dm1, Diamond oraz 6lm10a przymus bicia strażnika nie obowiązuje.

VII. RESTARTY

1. Gracze dysponują pulą restartów subiektywnych, które pozwalają im odrzucić daną generację bez podania przyczyny. Liczba restartów zależy od rodzaju mapy. Szczegółowe informacje znajdziesz w rozdziale [IV. Ustawienia map](#).
2. Pierwszą decyzją o restarcie podejmuje gracz czerwony, a następnie gracz niebieski. (Jeśli nastąpi sytuacja, 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 zobowiązany do ogłoszenia decyzji o restarcie w ciągu 5 sekund od rozpoczęcia nowego dnia. Po tym czasie gracz niebieski jest zobowiązany do grania danej generacji).
3. Graczom przysługują tzw. restarty techniczne. Restarty techniczne są dostępne, gdy mapa jest zbugowana, brakuje przejścia do kolejnych stref, w strefie startowej nie ma żadnej wioski lub w sytuacji, gdzie na drodze stoi strażnik, który uniemożliwia w początkowym etapie gry jakąkolwiek eksplorację mapy i rozwój. W przypadku wątpliwości należy skontaktować się z Organizatorem lub wyznaczonymi przez niego osobami. Przyczyna restartu technicznego musi zostać udokumentowana np. w postaci zrzutu ekranu lub nagrania wideo.
4. Graczom przysługuje również tzw. restart pierwszego spotkania. Sytuacja ta ma miejsce wtedy gdy do 115 (piątego dnia włącznie) nastąpi interakcja między graczami, która spowoduje przerwanie tur symultanicznych. W takim przypadku dowolny z graczy ma prawo zażądać restartu. Gracze mogą też zdecydować, że kontynuują grę na obecnej generacji.

VIII. USTALENIA GRACZY

1. Gracze za obupólną zgodną mogą wprowadzić modyfikacje zasad, w kilku aspektach. Są to:
 - ⊗ Długość tur symultanicznych,
 - ⊗ Ustawienia zegara,
 - ⊗ Liczba restartów.
2. Ponadto:
 - ⊗ Gracze mogą wprowadzić do meczu dowolną formę banowania bohaterów. Jest to szczególnie popularne rozwiązanie na szablonach typu „*mirror*” (h3dm1, mt_Jebus).
 - ⊗ Gracze mogą umówić się na inną formę wyboru miast, bohaterów i premii startowej niż opisano w rozdziale [V. Wybór miast i bohaterów na mapach losowych](#).
 - ⊗ Gracze mogą umówić się na rozegranie meczu w systemie *best of three* (do dwóch zwycięstw) zamiast *best of one* (do jednego zwycięstwa). Mogą wielokrotnie rozegrać ten sam rodzaj mapy albo w trakcie banowania zostawić trzy różne i rozgrywać je w ustalonej przez siebie kolejności.
 - ⊗ Gracze mogą umówić się na rozgrywanie Areny 2.6.1 w systemie *best of five* (do trzech zwycięstw) zamiast *best of three* (do dwóch zwycięstw).
 - ⊗ Wydłużanie meczu o dodatkowe gry nie może kolidować z wyznaczonymi przez Organizatora terminami na poszczególne etapy turnieju.

IX. PRZERWANIE GRY

1. W przypadku gdy tury symultaniczne zostaną przerwane przez wejście zawodników w interakcję, gracz niebieski będzie zmuszony do rozegrania swojej tury od nowa. Nie musi on jednak powtarzać ruchów w taki sam sposób jak przed przerwaniem.
2. W przypadku zerwania sesji (*disconnect/desync/crash*), gracz, który ma turę musi zapisać grę. 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.
3. W przypadku, gdy zerwanie sesji nastąpi w czasie trwania tur symultanicznych, należy zastosować poniższe reguły:
 - 3.1. Jeśli gracz czerwony posiada jakieś zapisy z aktualnej tury, to powinien wczytać ostatni z nich. W tej sytuacji czerwony kontynuuje swoją kolejkę, a niebieski wykonuje ją od nowa. Tury symultaniczne zostaną wznowione w następnym dniu.
 - 3.2. Jeśli gracz czerwony nie posiada żadnego zapisu z obecnej tury, gracz niebieski powinien wczytać swój ostatni autosave. W tym przypadku obaj gracze muszą wykonać swoje tury od początku. Tury symultaniczne zostaną wznowione gdy tylko gracz niebieski zakończy dzień.
 - 3.3. W każdym z powyższych przypadków gracze powinni odtworzyć swoje ruchy sprzed zerwania sesji tak wiernie, jak to tylko 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.
 - 1.2. Gracze mają obowiązek korzystania z funkcji codziennych zapisów dostępnej w HD Modzie. Pomoże to w rozwiązaniu wszelkich zgłoszeń dotyczących oszukiwania.
2. Obowiązuje bezwzględny zakaz oszukiwania, w tym:
 - 2.1. Używania kodów, *cheat engines* itp.,
 - 2.2. Przeglądania zapisów i mapy w edytorze przed zakończeniem rozgrywki,
 - 2.3. Oglądania transmisji i nagrań z gry przeciwnika,
 - 2.4. Brania udziału w Mistrzostwach przy użyciu dwóch lub większej liczby kont,
 - 2.5. Modyfikowania mapy tak, by osiągnąć niesprawiedliwą przewagę.
3. Mecze rozgrywane w ramach Mistrzostw są z założenia grami rankingowymi, a więc przegrany jest zobowiązany do oddania punktów przeciwnikowi pisząc „gg” i zatwierdzając porażkę, bądź też wybierając opcję poddania w menu gry. Za zgodą obu graczy mecz może być przeprowadzony w systemie nierankingowym. Przegrany musi wtedy zadeklarować porażkę w sposób niebudzący wątpliwości.
4. Gracze mają obowiązek korzystać z opcji chronienia zapisów hasłem. Po zakończonej rozgrywce należy podać je przeciwnikowi.
5. Osoby łamiące regulamin, oszuści i gracze toksyczni będą niezwłocznie usuwani z turnieju.
6. Wszelkie podejrzenia i dowody zachowań niezgodnych z regulaminem należy przekazywać bezpośrednio Organizatorowi lub wskazanym przez niego osobom.
7. Organizator zastrzega sobie możliwość przyznawania walkowerów za celowe unikanie kontaktu, unikanie gry z przeciwnikiem i nietrzymanie się ustalonych terminów.
8. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany Regulaminu bez podania konkretnej przyczyny.

Redakcja:

Mateusz Jarzembski

Marek Szczygielski

Format:

Tymek Zapła

