



**REGULAMIN**

# 1. Wstęp

- 1.1. Organizatorem turnieju jest Bartosz 'Fantom' Zymeła.
- 1.2. Turniej odbywa się z dodatkiem HD Moda i najnowszej wersji Horn of the Abyss [\[link\]](#). Rozgrywki odbywają się za pomocą internetowego lobby HotA.
- 1.3. Warunkiem uczestnictwa w turnieju jest **przeczytanie i zaakceptowanie** regulaminu turnieju.
- 1.4. W turnieju obowiązuje następująca pula szablonów: **Jebus Cross, Jebus King, Mirror Jebus, Mirror King oraz Mirror Firewall.**
- 1.5. **Warunkiem dołączenia do turnieju jest posiadanie konta na stronie h3.gg i zapisanie się do turnieju [\[link\]](#). Wymagane jest również konto na platformie Discord i jego integracja z kontem h3.gg [\[link\]](#).**
- 1.6. **Głównym i jedynym komunikatorem pomiędzy graczami jest Discord Pontony Fantoma [\[link\]](#), na którym będą odpowiednie kanały z poszczególnymi grupami. Aby je odblokować, należy zaznaczyć odpowiednią reakcję na kanale “🔍-wybierz-rangę”.**
- 1.7. **Nagrody dla najlepszych graczy wynoszą:**
  1. **Miejsce:**
    - 3000PLN
    - T-shirt z mojej kolekcji [\[link\]](#)
    - Klawiatura SPC Gear GK650K Pudding Red
    - Myszka SPC Gear LIX Plus
    - Mikrofon SPC Gear SM900T
    - Dysk SSD Transcend 240S 1TB
    - Test ukrytych talentów z interpretacją od Belbin Polska [\[link\]](#)
    - Ranga na Discordzie “#1 Ponton Cup”
  2. **Miejsce:**
    - 2000PLN
    - T-shirt z mojej kolekcji [\[link\]](#)
    - Słuchawki SPC Gear Viro
    - Mikrofon SPC Gear SM900T
    - Dysk SSD Transcend 240S 1TB
    - Ranga na Discordzie “#2 Ponton Cup”
  3. **Miejsce:**
    - 1000PLN

- T-shirt z mojej kolekcji [\[link\]](#)
- Słuchawki SPC Gear Viro
- Dysk SSD Transcend 240S 1TB
- Ranga na Discodzie “#3 Ponton Cup”

#### 4. Miejsce:

- 500PLN
  - Ranga na Discodzie “#4 Ponton Cup”
- 1.8. Wymogiem walki w finale jest konieczność pojawienia się w studio “Gaming House Pact” w Warszawa-Piaseczno w terminie 22.10 - 24.10.2021r. Finał będzie rozgrywany w dniach piątek, sobota, niedziela co oznacza, że uczestnik musi być dostępny na miejscu w piątek rano.
- 1.9. Organizator zapewnia zakwaterowanie i transport uczestników wielkiego finału. W przypadku finalistów z zagranicy transport jest refundowany przez organizatora za nie więcej niż 500PLN.

## 2. Ustawienia szablonów

- 2.1. 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
- Wystartuj czasomierz po wciśnięciu OK: Tak
- Zegar: Szachowy, 12:00+06:00+02:00. (Po wyraźnej zgodzie obu graczy zegar można dostosować).
- Tury symultaniczne: Tak, do 116. (Po wyraźnej zgodzie obu graczy długość tur jednoczesnych można dostosować).
- Neutralna walka PvP: Nie

- 2.2. **Szablon:** Jebus King 2.65  
**Link do pobrania:** [\[link\]](#)  
**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  
**Wystartuj czasomierz po wciśnięciu OK:** Tak  
**Zegar:** Szachowy, 14:00+07:00+02:00. (*Po wyraźnej zgodzie obu graczy zegar można dostosować*).  
**Tury symultaniczne:** Tak, do 114. (*Po wyraźnej zgodzie obu graczy długość tur jednoczesnych można dostosować*).  
**Neutralna walka PvP:** Nie
- 2.3. **Szablon:** mt\_Jebus  
**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  
**Wystartuj czasomierz po wciśnięciu OK:** Tak  
**Zegar:** Szachowy, 14:00+07:00+02:00. (*Po wyraźnej zgodzie obu graczy*

zegar można dostosować).

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

**Neutralna walka PvP:** Nie

**2.4. Szablon:** mt\_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

**Wystartuj czasomierz po wciśnięciu OK:** Tak

**Zegar:** Szachowy, 16:00+07:00+02:00. (Po wyraźnej zgodzie obu graczy zegar można dostosować).

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

**Neutralna walka PvP:** Nie

**2.5. Szablon:** mt\_Firewalk 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

**Wystartuj czasomierz po wciśnięciu OK:** Tak

**Zegar:** Szachowy, 21:00+08:00+02:00. *(Po wyraźnej zgodzie obu graczy zegar można dostosować).*

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

**Neutralna walka PvP:** Nie

### 3. Przebieg turnieju

- 3.1. Turniej odbywa się w formacie **eliminacji grupowych**.
- 3.2. Losowanie grup odbędzie się na kanale **Fantom** [\[link\]](#) (14.06 o godz. 17:00 czasu PL). Po rozlosowaniu grup, można rozpocząć rozgrywanie spotkań, dokładne terminy będą się pojawiać na **Discordzie** [\[link\]](#).
- 3.3. W grupach gracze grają w systemie **każdy z każdym**.
- 3.4. Liczba uczestników turnieju jest **ograniczona**, dokładny limit zostanie wyznaczony po zapoznaniu się z zainteresowaniem turniejem.
- 3.5. Za wygraną meczu gracz otrzymuje **1 punkt**, a za porażkę **0 punktów**. W przypadku **remisu**, spotkanie należy rozegrać **ponownie**.
- 3.6. Do rundy pucharowej awansuje **2 graczy** z grupy z największą ilością punktów. W przypadku uzyskania przez graczy tej samej ilości punktów w grupie, decyduje **wynik meczu bezpośredniego**. W przypadku trzech graczy z taką samą ilością punktów, będzie decydować dogrywka.
- 3.7. W fazie grupowej obowiązuje system rozgrywek **BO1** (do jednej wygranej), a w fazie pucharowej jest to system **BO3** (do dwóch wygranych).
- 3.8. W przypadku **złamania regulaminu** przez gracza, mecz zostaje zakończony walkowerem na niekorzyść oszukującego.
- 3.9. Każdy gracz ma prawo do poddania dowolnej ilości meczów w każdej fazie turnieju **bez podania przyczyny**. W wyżej wymienionym przypadku gracz dostaje tzw. **walkowera**.

## 4. Przygotowanie gry i licytacja

- 4.1. Do połączenia się należy użyć lobby dostępnego w 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 liczbę **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:
  - a) w przypadku fazy grupowej - zostanie jeden szablon, to na nim zostanie rozegrane spotkanie.
  - b) w przypadku fazy pucharowej - zostaną trzy szablony, to na nich zostaną rozegrane spotkania. O pierwszym szablonie decyduje zwycięzca rzutu monetą, a o drugim - **przegranym**.

### *Licytacja dla szablonów Jebus Cross oraz Jebus King:*

- 4.4. Po poznaniu szablonu, gracz hostujący wykonuje rozlosowanie pary miast (*opcja Random vs Random dostępna w zakładce PvP-options*).
- 4.5. Każdy gracz ma prawo do jednego ponownego rozlosowania pary miast oraz zbanowania **jednego z nich**. Tzw. *re-roll* kosztuje **500 sztuk złota**, które jest odejmowane z konta rollującego oraz dodawane na konto przeciwnika. *Re-rolla* można zażądać wyłącznie **przed rozpoczęciem licytacji**.
- 4.6. Pierwszą licytację, **o miasto**, 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.
- 4.7. Drugą licytację, **o kolor**, również rozpoczyna zwycięzca rzutu monetą. Przebiega ona dokładnie tak jak poprzednia. Zwycięzca licytacji **wybiera kolor**.
- 4.8. Na w.w. mapach gracze dobierają bonus startowy według własnego upodobania.

### *Licytacja dla szablonu Mirror Jebus, Mirror King oraz Mirror Firewalk:*

- 4.9. Po poznaniu szablonu, gracz hostujący losuje frakcję. (opcja *Random Town* dostępna w zakładce *PvP-options*).
- 4.10. Każdy gracz ma prawo do jednego ponownego rozlosowania frakcji oraz zbanowania go. Tzw. *re-roll* kosztuje **500 sztuk złota**, które jest odejmowane z konta rollującego oraz dodawane na konto przeciwnika. *Re-rolla* można zażądać wyłącznie **przed rozpoczęciem licytacji**.
- 4.11. Po poznaniu frakcji, gracze licytują się o **kolor**. Licytację rozpoczyna zwycięzca rzutu monetą. Podaje on kwotę będącą wielokrotnością liczby **100**. Można przebijać się wielokrotnością tej liczby aż jeden z graczy spsuje. Zwycięzca jako **pierwszy wybiera kolor**.
- 4.12. Gracz czerwony jest zobowiązany do zbanowania od **0** do **3 bohaterów**. Po zbanowaniu bohaterów, gracz niebieski wybiera herosa jako pierwszy.
- 4.13. Na w.w. mapach należy ustawić *Random* jako bonus startowy dla każdego gracza.
- 4.14. Po zakończeniu licytacji, gracz **hostujący** przelewa między graczami złoto (opcja *Gold Transfer* w zakładce *PvP-options*).

## 5. Zasady gry

- 5.1. **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 zaimplementowana w grze przez wtyczkę *tournament rules*).
- 5.2. **Pat situation**. Podczas bitwy, gdy od dłuższego czasu nie zadano żadnych obrażeń, gracz atakujący powinien uciec lub poddać się. Przykładem takiej sytuacji może być walka pomiędzy 1 archaniołem i 300 golemami. Archanioł nie jest w stanie wygrać tej walki, choć teoretycznie jest w stanie unikać zwania w nieskończoność. (Zasada ta jest zaimplementowana w grze przez zasadę 100 tur trwania walki).
- 5.3. **Fight Misplaced Guard (FMG)**. Jeśli stwory broniące danej strefy są źle wygenerowane (można je ominąć, przejść obok nich) należy z nimi walczyć. (Wersja *Horn of the Abyss 1.5.0* naprawiła mechanizm



generowania się strażników, dzięki czemu większość opisanych problemów może nigdy nie zaistnieć). Zabronione jest również omijanie strażnika przez czar *Dimension Door* czy *Fly*.

- 5.4. **Red rush.** Obowiązuje system licytacji koloru, zatem red rush jest dozwolony.

## 6. Restarty

*System restartów dla szablonów Jebus Cross oraz Jebus King:*

- 6.1. Gracze mogą skorzystać z dwóch restartów w dniu pierwszym (111) lub jednym restarcie w dniu drugim (112). Pierwszą decyzję 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 w obowiązku napisania decyzji o restarcie w czasie 5 sekund od rozpoczęcia tury przez gracza niebieskiego. Po tym czasie gracz niebieski jest zobowiązany do grania generacji).*

*System restartów dla szablonu Mirror Jebus, Mirror King oraz Mirror Firewalk:*

- 6.2. Gracze mogą skorzystać z jednego restartu w pierwszym dniu (111). 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 w obowiązku napisania decyzji o restarcie w czasie 5 sekund od rozpoczęcia tury przez gracza niebieskiego. Po tym czasie gracz niebieski jest zobowiązany do grania generacji).*
- 6.3. **Zasada dotycząca zbanowanych bohaterów:** 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 drugi, trzeci itd. heros w kolejności.
  - W więzieniu.

- 6.4. Graczom przysługują tzw. **Restarty techniczne**. Restarty techniczne są dostępne, gdy mapa jest zbugowana lub brakuje przejścia do kolejnych stref. Restart techniczny **nie obowiązuje** w przypadku braku zapewnionych obiektów na danym szablonie (np. *brak utopii na strefie utopii (Mirror Firewall), brak 2x siedlisk T6 i 1x siedliska T7 (Mirror Firewall), brak niektórych banków jednostek (Mirror King) itd.*)
- 6.5. W razie przypadków, gdzie gracze nie mogą dojść do porozumienia, należy zrobić zrzut ekranu bądź nagranie i **skonsultować się z organizatorem turnieju**.

## 7. Zakończenie gry

- 7.1. Po rozegraniu gry, przegrany gracz wpisuje **“GG”** w przypadku meczu rankingowego, lecz także w przypadku meczu bez punktów. **“GG”** w tym przypadku świadczy o **przyznaniu porażki**, jest także dowodem w trakcie pisania sprawozdania.
- 7.2. Po zakończeniu spotkania, gracze są zobowiązani do **podania haseł** do chronionych zapisów gry.
- 7.3. Po zakończeniu spotkania, jeden z graczy jest zobowiązany do dodania raportu z gry na **h3.gg** w zakładce **“My Matches”** [\[link\]](#). Drugi gracz ma obowiązek potwierdzić raport z gry.
- 7.4. Po weryfikacji sprawozdania, zwycięzcy spotkania zostaną dodane punkty.

## 8. Ustalenia końcowe i fair play

- 8.1. Obowiązuje bezwzględny nakaz **przestrzegania regulaminu** i jego zasad. Decydujący głos ma zawsze organizator.
- 8.2. Obowiązuje bezwzględny **zakaz oszukiwania** w czasie gry; m.in: używanie kodów, przeglądania zapisów gry przed jej zakończeniem, oglądania transmisji przeciwnika, modyfikowania mapy itd.
- 8.3. Regulamin **przyzwala** na używania kalkulatorów liczenia obrażeń lub wartości puszek pandory lub artefaktów (np. *heroes 3 assist*).

- 8.4. Regulamin **zezwała** na m.in. rozgrywanie walk, “abusowania” potworów neutralnych według filmów w internecie czy używanie Painta.
- 8.5. Zabronione jest zapisywanie się i rozgrywanie spotkań turniejowych z **wielu kont**.
- 8.6. Organizator zastrzega sobie prawo do **przyznawania walkowerów**, za celowe unikanie kontaktu z przeciwnikiem.
- 8.7. Organizator zastrzega sobie **prawo do zmiany regulaminu**, bez podania przyczyny.
- 8.8. No i najważniejsze: Bawcie się dobrze, **zawsze z szacunkiem do przeciwnika**. Pozdro i JP! :D

*W przypadku niejasności regulaminu, bądź ewentualnych nieścisłości, należy zgłosić problem do organizatora turnieju.*

*Redakcja: Bartosz 'Fantom' Zymeła.*