Regulamin Ligi Heroes sezon 10

1. Wstęp

1. *Liga Heroes sezon 10* (dalej zwana Ligą) jest turniejem rozgrywanym w grze Heroes of Might and Magic III z dodatkiem Horn of the Abyss (dalej zwana Heroes III). Liga jest kontynuacją turnieju Liga Heroes sezon 9.

2. O zasadach Ligi stanowi niniejszy dokument (zwany dalej Regulaminem) i załączniki do niego oraz Układ Ligi Heroes sezon 10, który zostanie opublikowany po zakończeniu fazy rejestracji (zwany dalej Układem).

3. Liga organizowana jest przez Komitet Centralny Ligi Heroes (dalej zwany Komitetem). Potocznie nazywany jest również *Kręgiem Druidów*. W skład Komitetu wchodzą:

Nick	**Tag na Discord**	**Sędziowana dywizja**
Kirasjer87	kirasjer87	Dywizja 1
Kosixon	kosixon	Dywizja 2
Ravciozo	ravciozo	Dywizja 3
Krzynsztof	Krzynsztof	Dywizja 4
Berkas	berkas	Dywizja 5
FirstBlood	firstblood5382	sędzia wspierający
Kubaryt	kubaryt	-

4. Liga organizowana jest bez żadnego zysku dla Komitetu. Wszelkie prawa do marki, logo oraz znaków towarowych Heroes III posiada Ubisoft Entertainment SA.

5. Ilekroć w Regulaminie mowa o:

- **Serwerze Discord**, należy przez to rozumieć serwer Liga Heroes na platformie Discord link,
- **Uczestnikach** lub **Uczestniku**, należy przez to rozumieć, w zależności od kontekstu: osoby biorące udział w którejkolwiek z faz w Lidze, osoby biorące udział w danym Meczu lub, w przypadku liczby pojedynczej: każdą pojedynczą osobę biorącą udział w którejkolwiek z faz w Lidze lub osobę biorącą udział w Meczu,

- **Mecz**, należy przez to rozumieć wszystkie rozgrywki w ramach Ligi, między dwoma danymi Uczestnikami, w danej rundzie w danej fazie Ligi,
- **Grze** lub **Partii**, należy przez to rozumieć pojedynczą rozgrywkę w Meczu,
- **Stronie Ligi**, należy przez to rozumieć stronę liga-heroes.pl.

6. Komitet zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu, w każdej chwili, bez podania przyczyny.

7. Polskojęzyczna wersja Regulaminu jest wersją podstawową. W przypadku sprzeczności wersji anglojęzycznej z polskojęzyczną, należy postępować według wersji polskojęzycznej.

8. W sytuacjach nieobjętych Regulaminem decyzja Komitetu jest wiążąca.

9. Komitet zastrzega sobie prawo do niedopuszczenia wybranej osoby do pełnienia funkcji komentatora lub hosta transmisji z Gry rozgrywanej w ramach Ligi.

2. Format Ligi

1. Liga zostanie podzielona na 5 faz:

    1.1. Fazę Rejestracji,
    1.2. Fazę Głosowań,
    1.3. Fazę Zasadniczą,
    1.4. Ligę Mistrzów.

2. Faza Rejestracji:

    2.1. Faza Rejestracji potrwa od dnia 19.03.2025 r. do dnia 13.04.2025 r.
    2.2. Warunkiem uczestnictwa w Fazie Rejestracji jest **przeczytanie i zaakceptowanie Regulaminu**, dokonanie **zapisu przez Stronę Ligi** oraz **dołączenie na Serwer Discord**,
    2.3. Komitet zastrzega sobie prawo do niedopuszczenia wybranej osoby do udziału w Lidze, w szczególności jeżeli:
        2.3.1. osoba znana jest z oszukiwania podczas rozgrywek
        2.3.2. osoba znana jest z wysokiej toksyczności,
        2.3.3. osoba znana jest z braku szacunku wobec zasad fair play
    2.4. O niedopuszczeniu do Ligi Komitet powinien poinformować daną osobę, w wiadomości prywatnej, najpóźniej w dniu zakończenia Fazy Rejestracji,
    2.5. Zabronione jest uczestnictwo w Lidze z więcej niż jednego konta,
    2.6. W przeciągu **3 dni od zakończenia Fazy Rejestracji Uczestnicy** zostaną podzieleni na dywizje, na podstawie wyników z poprzednich sezonów, a w

przypadku Uczestników, którzy nie brali udziału w poprzednich sezonach Ligi, na podstawie decyzji Komitetu, tak aby w jednej dywizji znajdowali się Uczestnicy o podobnym poziomie, dywizje zostaną ponumerowane w zależności od poziomu ich Uczestników, malejąco, w związku z tym dywizja 1 będzie rozumiana jako dywizja wyższa od dywizji 3 itd,

2.7. Komitet zastrzega sobie prawo do zezwolenie na dołączenie Uczestnika po terminie fazy.

3. Faza Głosowań:

3.1. Faza Głosowań rozpocznie się w dniu zakończenia Fazy Rejestracji i potrwa, zależnie od liczby potrzebnych głosowań, **od 6 do 8 dni**,

3.2. W Fazie Głosowań zostaną przeprowadzone następujące głosowania:

3.2.1. głosowanie nad szablonami ligowymi,

3.2.2. głosowanie nad szablonami dywizyjnymi

3.3. W głosowaniu nad szablonami ligowymi będzie mógł wziąć udział każdy Uczestnik, będzie ono równe, większościowe i bezpośrednie, a w ich toku zostaną wybrane 4 szablony spośród zaproponowanych przez Komitet i Uczestników szablonów, innych niż szablon h3dm. Będzie ono podzielone na 2 fazy trwające po 2 dni, w 1 dojdzie do właściwego wyboru szablonów, w 2 dojdzie do wyboru wersji szablonów wybranych w głosowaniu, oraz wersji szablonu h3dm,

3.4. W głosowaniu nad szablonami dywizyjnymi będzie mógł wziąć udział każdy Uczestnik dywizji, której to głosowanie dotyczy. Będzie ono podzielone na 2 fazy trwające po 2 dni, w 1 dojdzie do właściwego wyboru szablonów. Będzie ono równe i bezpośrednie, w pierwszej jego fazie w dywizjach 1-3 zostanie ono przeprowadzone w systemie pojedynczego głosu przechodniego (STV) i zostaną w jego toku wybrane 2 szablony spośród zaproponowanych przez Komitet i Uczestników, inne niż wybrane w głosowaniu nad szablonami ligowymi i szablon h3dm, a w pozostałych dywizjach w systemie natychmiastowego głosowania spływu (IRV) i zostanie w jego toku wybrany jeden szablon spośród zaproponowanych przez Komitet i Uczestników, inne niż wybrane w głosowaniu nad szablonami ligowymi i szablon h3dm, w drugiej fazie będzie ono przeprowadzone w systemie większościowym,

3.5. Terminarz głosowań:

3.5.1. 1 faza głosowania nad szablonami ligowymi - 2 dni

3.5.2. 2 faza głosowania nad szablonami ligowymi, 1 faza głosowania nad szablonami dywizyjnymi - 2 dni,

3.5.3. 2 faza głosowania nad szablonami dywizyjnymi,

4. Faza Zasadnicza:

4.1. Faza Zasadnicza rozpocznie się po zakończeniu Fazy Głosowań i potrwa liczbę kolejek w dywizji z ich największą liczbą, pomnożoną przez 2 tygodnie, po starcie fazy zasadniczej zostanie ogłoszona dokładna data jej końca,

4.2. Warunkiem uczestnictwa w Fazie Zasadniczej, nie licząc dywizji szwajcarskiej, jest uczestnictwo w Fazie Rejestracji, brak orzeczenia przez Komitet o niedopuszczeniu do Ligi oraz respektowanie przepisów Regulaminu,

4.3. Warunkiem uczestnictwa w dywizji szwajcarskiej jest przeczytanie i zaakceptowanie Regulaminu, dokonanie zapisu przez Stronę Ligi oraz dołączenie na Serwer Discord.

4.4. Wszystkie dywizje, poz dywizją szwajcarską, zostaną podzielone na poddywizje, która liczba zależna będzie od liczby Uczestników w danej dywizji. Uczestnicy zostaną podzieleni między poddywizje w sposób losowy, z podziałem na koszyki:

4.4.1. Uczestników, którzy w poprzednim sezonie grali w dywizji o odpowiadającym poziomie,

4.4.2. Uczestników, którzy w poprzednim sezonie grali w dywizji wyższej,

4.4.3. Uczestników, którzy w poprzednim sezonie grali w dywizji niższej,

4.4.4. Uczestników, którzy nie grali w poprzednich sezonach,

4.5. Dalej ilekroć w tym punkcie mowa o poddywizji, należy przez nią rozumieć również dywizję, w przypadku dywizji, w których nie doszło do podziału na poddywizje,

4.6. Rozgrywki we wszystkich dywizjach, poza szwajcarską, będą prowadzone w systemie każdy z każdym wewnątrz poddywizji. Zostaną one podzielone na kolejki.

4.7. W przypadku, w którym Komitet uzna liczbę Uczestników dywizji szwajcarskiej za zbyt dużą, zostanie ona podzielona na pod dywizje jak w punkcie 4.4 tego rozdziału,

4.8. Rozgrywki w dywizji szwajcarskiej, będą prowadzone w systemie szwajcarskim, pomiędzy uczestnikami poddywizji. Zostaną one podzielone na kolejki, których liczba będzie wynosiła tyle, ile w poddywizji innej niż szwajcarska o najwyższej liczbie kolejek,

4.9. Kolejki trwać będą 2 tygodnie, w przypadku poddywizji o parzystej liczbie Uczestników, w każdej kolejce każdy Uczestnik zagra dokładnie 1 Mecz, w przypadku poddywizji o nieparzystej liczbie Uczestników, w każdej kolejce jeden z Uczestników, w każdej z nich inny, będzie *pauzował*, to znaczy nie będzie grał żadnego Meczu, a pozostali Uczestnicy zagrają dokładnie 1 Mecz,

4.10. Dwóch Uczestników w tej fazie może zagrać ze sobą tylko 1 Mecz, nie dotyczy to dogrywek,

4.11. Mecze rozgrywane będą w systemie Bo2, tj. system rozgrywek “mecz+rewanż”. Każdy element Bo2 to osobna dwutygodniowa kolejka.

4.12. Za zwycięstwo w partii, Uczestnik otrzymuje 3 punkty, w przypadku remisu 1 punkt, w przypadku porażki jest to 0 punktów,

4.13. W każdej kolejce Uczestnik może poddać Mecz walkowerem, punkt 4.12 stosuje się wtedy odpowiednio. 3 Mecze poddane walkowerem pod rząd lub 5 w całej fazie, mogą skutkować dyskwalifikacją lub innymi karami,

4.14. W każdym momencie fazy Uczestnik może zdecydować o wycofaniu się z Ligi. W przypadku wycofania się Uczestnika, lub jego dyskwalifikacji przez Komitet, jeżeli rozegrał on mniej niż 50% Meczów w tej fazie, ich wyniki zostaną anulowane, a Mecze zostają wygrane walkowerem przez przeciwników wycofującego się Uczestnika w tamtych Meczach,

4.15. W dniu zakończenia Fazy Zasadniczej zostanie dokonane ustalenie tabeli końcowej dla każdej poddywizji, na podstawie której zostaną wybrani zwycięzcy poddywizji, barażujący i spadkowicze zgodnie z Układem,

4.16. W przypadku zdobycia przez dwóch lub więcej Uczestników w jednej poddywizji równej liczby punktów, decyduje wynik Meczów bezpośrednich pomiędzy tymi Uczestnikami,

4.17. W przypadku, w którym wynik Meczów bezpośrednich nie pozwala na jednoznaczne wskazanie zwycięzców (np. niech trzech Uczestników A, B i C znajduje się w jednej grupie i posiada równą liczbę punktów, Uczestnik A wygrał Mecz bezpośredni z Uczestnikiem B, B z C, a C z A) należy rozegrać dogrywki na szablonie h3dm,

4.18. W przypadku, w którym w wyniku dogrywek powtórzy się sytuacja z punktu 4.16, Komitet rozstrzyga kolejność w grupie bazując na rankingu Radamantys autorstwa Kammera, przyznając najwyższe miejsce osobie z najwyższym współczynnikiem ELO.

5. Liga Mistrzów:

5.1. Liga Mistrzów rozpocznie się w dniu zakończenia Fazy Zasadniczej, a jej czas trwania zostanie ustalony na podstawie liczby Uczestników tej fazy,

5.2. Warunkiem uczestnictwa w Lidze Mistrzów jest zajęcie w Fazie Zasadniczej miejsca, kwalifikującego zgodnie z układem do udziału w Lidze Mistrzów,

5.3. Rozgrywki Ligi Mistrzów będą prowadzone w systemie pucharowym z pojedynczą eliminacją,

5.4. W 1. rundzie Ligi Mistrzów Uczestnicy zmierzą się w parach, które zostaną ustalone na podstawie miejsc dywizji, w której Uczestnicy grali w poprzedniej fazie, w drugiej kolejności liczby punktów zdobytych w poprzedniej fazie, a w trzeciej kolejności na podstawie losowania,

5.5. Dwóch Uczestników, którzy w Fazie Grupowej grali w tej samej dywizji, nie może grać ze sobą w pierwszej rundzie Fazy Pucharowej,

5.6. W każdej z rund Ligi Mistrzów Uczestnicy mierzą się ze sobą w formacie Bo3.

5.7. W przypadku zwycięstwa Uczestnik przechodzi do następnej rundy, w przypadku porażki odpada z Ligi Mistrzów,

5.8. Termin na rozegranie Meczu w 1. rundzie będzie wynosił 2 tygodnie, począwszy od 2. rundy 3 tygodnie.

6. Za zgodą obu Uczestników Mecz Bo1 może zostać rozegrany w systemie Bo3, a Mecz Bo3 w systemie Bo5.

7. O terminach zależnych od liczby Uczestników, Komitet poinformuje w dniu rozpoczęcia danej fazy.

8. W przypadku problemów z terminowym rozegraniem Meczu w Fazie Zasadniczej na wniosek obu Uczestników Meczu oraz za zgodą sędziego dywizji, Komitet może przedłużyć termin na rozegranie Meczu,

9. W przypadku problemów z terminowym rozegraniem Meczu w Fazie Barażowej i Lidze Mistrzów:

    9.1. Na wniosek Uczestnika Meczu, Komitet może przedłużyć termin na rozegranie Meczu o jeden dzień,
    9.2. W Fazie Barażowej wniosek obu Uczestników Meczu, Komitet może przedłużyć termin na rozegranie Meczu o więcej niż 1 dzień, z zastrzeżeniem, że Mecz musiał zostać już przez Uczestników rozpoczęty, lub jeden z Uczestników z uzasadnionych przyczyn nie mógł rozegrać Meczu w żadnym dniu terminu kolejki,
    9.3. W Lidze Mistrzów na wniosek obu Uczestników Meczu oraz za zgodą Uczestnika, z którym zmierzyłby się zwycięzca Meczu, w którym występuje problem z terminowym rozegraniem, Komitet może przedłużyć termin na rozegranie Meczu o więcej niż jeden dzień, z zastrzeżeniem, że Uczestnicy powinni wcześniej ustalić termin Meczu w następnej fazie z ich potencjalnym przeciwnikiem w tejże, a następnie podać go Komitetowi,
    9.4. Na wniosek obu Uczestników Meczu, lub decyzją Komitet, system rozgrywek może zostanie zmieniony w danym Meczu na Bo1.

10. W przypadku problemów ze znalezieniem wspólnego terminu Gry, Komitet, na wniosek jednego z Uczestników Meczu lub własną decyzją, może wyznaczyć termin sędziowski dla danej Gry, przedstawiając 3 różne terminy, do których Uczestnicy Meczu powinni się dostosować.

11. Komitet zastrzega sobie prawo do zmiany terminów w czasie trwania Ligi, w drodze decyzji Komitetu, bez aktualizacji Regulaminu.

3. Fair play, wymagane zgody i wymagania dotyczące prowadzenia Gry

1. Wykorzystywanie crashów do zyskiwania przewagi jest zakazane. Po wczytaniu mapy z powodu błędu Heroes III należy powtórzyć swoje ruchy na mapie przygody oraz w walkach w danej turze w której nastąpił błąd.
2. **Gracze zobowiązani są przechowywać zapisy na czas trwania 10-tego sezonu Ligi Heroes.**
   W przypadku sprawdzania gry przez Krąg Druidów gracze mają obowiązek udostępnić zapisy wraz z hasłami przechowywanymi w folderze z grą.
   Brak posiadania zapisów może działać na niekorzyść gracza, doprowadzić do upomnienia lub ukarania.

3. Zewnętrzna pomoc. Istnieje wiele sposobów na zdobycie dodatkowych informacji użytecznych w trwającej Grze. Poniżej przedstawiamy listę wraz z tym czy dany sposób jest dozwolony:

Sposób na zdobycie informacji	Jego legalność w Lidze
Porady (osoba trzecia dostarcza Uczestnikowi informacje, które można wydedukować oglądając tylko jego stronę rozgrywki) przez tekst	Zakazane
Porady przez telefon, teamspeak, skype, etc. rozmawiając na żywo	Zakazane
Ghosting (obecność na transmisji przeciwnika lub komentarzu tej Gry)	Zakazane
Programy czytające pamięć Heroes III - na przykład żeby zobaczyć nieodkrytą część mapy lub przewidzieć rozwój bohatera	Zakazane
Kalkulatory value lub obrażeń	Dozwolone
Poradniki wideo	Dozwolone
Oglądanie swojej transmisji lub nagrania z danej Gry w trakcie jej trwania	Zabronione
Screenshoty z trwającej Gry	Zabronione
Strony wiki	Dozwolone
Własne notatki o Heroes III lub Grze	Dozwolone
Makra i bindy	Dozwolone jest stosowanie makr i bindów ograniczających się do symulacji kombinacji 2

	klawiszy, bez dodatkowych opóźnień oraz bez ruchów kursorem.

4. Przy wczytywaniu Gry, dodatkowy czas (10 minut) oferowany przez grę służy WYŁĄCZNIE do planowania ruchów. Zabronione jest wtedy jakiekolwiek poruszanie bohaterów, rzucanie zaklęć, wykup armii, rozbudowa miast etc.

5. Zabrania się Uczestnikom nadmiernego przedłużania Gry i nadużywania zegara w walce.

6. Uczestnicy mają obowiązek zachowywać się kulturalnie względem siebie w czasie Gry, przed nimi i po nich na czacie Heroes III, na transmisjach z Gier oraz na ich czatach, w prywatnych wiadomościach dotyczących Ligi oraz na Serwerze Discord.

7. Rozmowy między Uczestnikami w trakcie trwania Gry powinny ograniczać się jedynie do kwestii koniecznych do wypełniania postanowień Regulaminu, chyba, że obaj Uczestnicy wyrażą zgodę na prowadzenie innej rozmowy.

8. Zabrania się Uczestnikom wyrażania dyskryminujących poglądów, takich jak queerfobia, rasizm, seksizm i ksenofobia na czacie Heroes III, na transmisjach z Gier oraz na ich czatach, w prywatnych wiadomościach dotyczących Ligi oraz na Serwerze Discord.

9. Zabrania się Uczestnikom działania na szkodę Ligi i działalności Komitetu związanej z jej przeprowadzeniem.

10. Uczestnicy powinni powstrzymać się od publicznych oskarżeń, co do naruszenia Regulaminu, wobec innych. Każdy problem tego typu powinien być zgłoszony Komitetowi w celu potwierdzenia.

11. W Lidze obowiązują standardowe reguły rozgrywek HotA Lobby online. Link do nich można znaleźć tutaj. Jeśli zasada regulaminu HotA stoi w sprzeczności z Regulaminem, Regulamin ma pierwszeństwo.

12. Zapisując się do Ligi Uczestnik:

    12.1. Akceptuje Politykę Prywatności Ligi - Załącznik nr 1,
    12.2. Nadaje Komitetowi niezbywalne i niewyłączne prawo do retransmisji, nagrywania i udostępniania wybranych Gier w celu udostępniania komentarza i archiwizacji. Komitet może dzielić się tym prawem z osobami trzecimi,

13. Zabronione jest korzystanie przez więcej niż jedną osobę z danego konta w Lidze.

4. Rozgrywka

1. Gry powinny odbywać się za pośrednictwem HotA Lobby dostępnego w Heroes III. W przypadku gdy HotA Lobby nie jest dostępne, Grę można rozegrać za pośrednictwem Hamachi lub Game Rangera.

2. Przygotowanie Gry:

    2.1. Jeden z Uczestników zakłada pokój w HotA Lobby (będzie on gospodarzem), drugi Uczestnik dołącza do założonego przez gospodarza pokoju w Lobby (będzie on gościem).
    2.2. Gość wybiera cyfrę 1 albo 0, gospodarz za pośrednictwem opcji `*Coin Flip*` losuje cyfrę 1 albo 0.

3. Wybór szablonów:

    3.1. Szablony obowiązujące w Lidze zostaną zapisane w tym punkcie Regulaminu po rozpoczęciu Fazy Zasadniczej (dla pozostałych faz, w dniu ich rozpoczęcia),
    3.2. W przypadku Meczu Bo1, Uczestnicy eliminują szablony w systemie ABBA (ABBABA dla 7 elementowej puli i ABBAABBA dla 9 elementowej puli, przy większych rozmiarach pul banowanie stosuje się wg tego schematu), gdzie A to zwycięzca rzutu monetą, aż do pozostania jednego szablonu,
    3.3. W przypadku Meczu Bo3 Uczestnicy eliminują szablony w systemie BA (ABBA dla 7 elementowej puli i ABBABA dla 9 elementowej puli, przy większych rozmiarach pul banowanie stosuje się wg tego schematu), gdzie A to zwycięzca rzutu monetą, aż do pozostania trzech szablonów, następnie A wybiera szablon dla 1 Gry w Meczu, a B dla 2 Gry w Meczu, ewentualna 3 Gra zostanie rozegrana na pozostałym szablonie,
    3.4. W przypadku Meczu Bo2 Uczestnicy wybierają szablony w systemie ban-ban-pick-pick (ban A, ban B, pick A, pick B). Za gracza A przyjmuje się zwycięzcę rzutu monetą. Pozostałe szablony pozostają niewybrane i nierozegrane.

4. Wybór koloru oraz miasta:

    4.1. Na szablonach nielustrzanych (np. 6lm10a, Nostalgia, 8xm12a):

        4.1.1. Wylosowanie miast następuje przez opcję Random Town vs Random Town, w przypadku wylosowania dwóch identycznych miast, losowanie należy powtórzyć,
        4.1.2. Uczestnicy mogą zażądać ponownego losowania miast (tzw. *reroll*) i zbanowania 0-2 wylosowanych miast za opłatą zależną od wybranego szablonu. Pierwszy chęć *rerolla* deklaruje zwycięzca rzutu monetą.

Przysługuje maksymalnie jeden taki ban na Uczestnika w ciągu Gry. W przypadku wylosowania takiej samej pary miast jak przed *rerollem*, losowania należy dokonać ponownie,

4.1.3. Licytację o miasto oraz o kolor rozpoczyna Uczestnik, który wygrał rzut monetą. Pierwsza licytacja odnosi się do miast, druga do koloru.

4.2. Na szablonach lustrzanych (h3dm3_nc1.2, mt_Nebula 1.4c, mt_Sapphire 1.04c, mt_Firewalk 2.2a):

4.2.1. Wylosowanie miasta następuje przez opcję Random Town,

4.2.2. Uczestnicy mogą zażądać ponownego losowania miast (tzw. *reroll*) i zbanowania wylosowanego miasta za opłatą zależną od wybranego szablonu. Pierwszy chęć *rerolla* deklaruje zwycięzca rzutu monetą. Przysługuje maksymalnie jeden taki ban na Uczestnika w ciągu Gry.. W przypadku wylosowania takiej samej pary miast jak przed *rerollem*, losowania należy dokonać ponownie,

4.2.3. Licytację o kolor rozpoczyna Uczestnik, który wygrał rzut monetą.

4.3. Wybór bohaterów startowych na szablonach lustrzanych (gdzie gracz A to zwycięzca licytacji o kolor):

4.3.1. gracz A banuje 0-3 bohaterów,

4.3.2. gracz B wybiera jednego z pozostałych bohaterów startowych w wylosowanej frakcji,

4.3.3. gracz A wybiera jednego z pozostałych bohaterów startowych w wylosowanej frakcji.

5. Restarty

1. Każdy z Uczestników ma w danej Grze na szablonach nielustrzanych do dyspozycji dwa subiektywne restarty w pierwszym dniu (2 x 111) albo jeden restart w dniu drugim (1 x 112), na szablonach lustrzanych jest to jeden restart w pierwszym dniu (1x111). Aby wykorzystać subiektywny restart należy napisać na czacie Heroes III `111` albo `112`, zależnie od dnia, w którym Uczestnik chce go wykorzystać.

2. Pierwszy decyzję o subiektywnym restarcie podejmuje gracz czerwony, a następnie gracz niebieski. Gracz niebieski ma prawo w 112 i 113 podjąć decyzję o subiektywnym restarcie, liczoną jako subiektywny restart z poprzedniej, maksymalnie do 5 sekund od zaakceptowania monitu o rozpoczęciu tury.

3. Po wykorzystaniu subiektywnych restartów, za zgodą obu Uczestników, lub w sytuacji, w której nie mogą oni dojść do porozumienia, za zgodą Komitetu, mogą oni również wykorzystać restarty techniczne. Przesłanki jakie muszą być spełnione, by można było

skorzystać z restartów technicznych, zostaną określone w załączniku po rozpoczęciu Fazy Zasadniczej - Załącznik nr 2.

4. Po wykorzystaniu subiektywnych restartów Uczestnicy mogą skorzystać z restartów wczesnego spotkania. Dostępne są one, jeżeli nastąpi interakcja między Uczestnikami w turze 115 dla szybkich i 116 dla średnich dróg, każdy z Uczestników ma prawo zażądać restartu wczesnego spotkania, jednak nie jest to obowiązkowe. Interakcja między Uczestnikami jest zdefiniowana jako jakakolwiek walka między Uczestnikami lub przejęcie obiektu należącego do przeciwnika.

5. Żaden z restartów nie może zostać wykorzystany do zmiany wybranego bohatera startowego lub premii startowej.

6. Zakończenie Meczu i Gry

1. Po rozegraniu Gry, przegrany wpisuje “gg” na czacie Heroes III (oraz w przypadku grania w trybie rankingowym potwierdza przyznanie się do porażki), jest to jednoznaczne z przyznaniem się do porażki oraz dowodem potwierdzającym raport z Gry. Decyzji o poddaniu Gry nie można odwołać.

2. Komitet, na wniosek obu Uczestników, lub własną decyzją, może zakończyć Grę przez arbitralne wskazanie zwycięzcy na podstawie oceny sytuacji w Grze.

3. Po zakończeniu Gry Uczestnicy są zobowiązani do podania haseł, które chronią zapisy Gry.

4. Zwycięzca składa raport z Gry na Stronie Ligi, jeżeli przegrany wyrazi taką chęć, może on złożyć raport za zwycięzcę.

5. Jeżeli raport nie zostanie potwierdzony w terminie Meczu, ani nie zostanie zgłoszone oszustwo w raporcie, zostaje on uznany za potwierdzony.

6. Mecz kończy się w momencie potwierdzenia wszystkich raportów z jego Gry.

7. Kary

1. Komitet ma do dyspozycji kilka możliwości w jakie może karać Uczestników za naruszanie Regulaminu i czynienie przygotowań do jego naruszenia. Poziomy kar

zdefiniowane są w następujący sposób:

1.1. Ostrzeżenie - otrzymywane za drobne przewinienia. Pierwsze ostrzeżenia nie niesie ze sobą dodatkowych konsekwencji, ale każde następne już tak:

1.1.1. Drugie ostrzeżenie - walkower na Grę (Mecz w przypadku Bo1),
1.1.2. Trzecie ostrzeżenie - utrata 5 punktów w tabeli końcowej (walkower na Mecz w przypadku Fazy Barażowej i Ligi Mistrzów),
1.1.3. Czwarte ostrzeżenie - dyskwalifikacja

1.2. Walkower na Grę (Mecz w przypadku *Bo1*) - otrzymywany za małe przewinienia, w tym nietrzymanie się terminów, może zostać połączony z ostrzeżeniem,
1.3. Walkower na Mecz - otrzymywany za średnie przewinienia, może zostać połączony z ostrzeżeniem,
1.4. Utrata 5 punktów w tabeli końcowej - otrzymywana za średnie i duże przewinienia, każde ostrzeżenie udzielone po udzieleniu tej kary jest równoznaczne z dyskwalifikacją
1.5. Dyskwalifikacja - otrzymywana za duże przewinienia,
1.6. Ban - otrzymywane za największe przewinienia, jest równoznaczny z dyskwalifikacją i zakazem udziału w następnych sezonach Ligi na czas określony, lub nie.

- waga przewinienia podlega wyłącznej interpretacji Komitetu i inna jej interpretacja przez Uczestnika nie może być podstawą do odwołania się od decyzji Komitetu.

2. W sytuacjach, w których doszło do nieprawidłowości w rozegraniu Gry, Komitet może nakazać jej powtórzenie.

3. W przypadku kiedy jeden z Uczestników nie stawi się na ustalony termin Gry, należy zastosować następującą procedurę (ilekroć w procedurze występują zwroty w drugiej osobie, Komitet ma na myśli tego z Uczestników grających w danym Meczu, który czeka na swojego, spóźniającego się, przeciwnika):

3.1. Po 5 minutach od ustalonego terminu, poinformuj Komitet o rozpoczęciu tej procedury, a następnie wyślij do przeciwnika wiadomość o DOKŁADNIE następującej treści, pomijając cudzysłowy: “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 Committee that this procedure has begun.”
3.2. W przypadku kiedy obaj Uczestnicy posługują się językiem polskim, spolszczona wersja wiadomości jest akceptowalna: “Dokonałem próby rozegrania meczu, a

teraz czekam na to aż się pojawisz. Zgodnie z zasadami, od tego momentu masz 15 minut na pojawienie się i rozpoczęcie gry. Komitet został już poinformowany o rozpoczęciu tej procedury."

3.3. Po 15 minutach od ustalonego terminu, jeżeli przeciwnik nadal się nie zjawił, musisz poinformować o tej sytuacji Komitet, a następnie wysłać do przeciwnika wiadomość o DOKŁADNIE następującej treści, pomijając cudzysłowy: "You have not shown up as requested. I have informed the Committee of this situation. I am waiting another 15 minutes for your response, but according to regulations you will be devoid of subjective restarts in this Game."

3.4. W przypadku kiedy obaj Uczestnicy posługują się językiem polskim, spolszczona wersja wiadomości jest akceptowalna: "Nie zjawiłeś/zjawiłaś się w wyznaczonym terminie. Komitet został poinformowany o tej sytuacji. Będę czekał jeszcze 15 minut na Twoją odpowiedź, ale zgodnie z regulaminem zostaniesz pozbawiony subiektywnych restartów w tej Grze."

3.5. Jeżeli przeciwnik zjawi się po wysłaniu wiadomości z punktu 3.3 i przed upływem 30 minut od ustalonego terminu, nie będzie mógł on skorzystać z subiektywnych restartów w tej Grze.

3.6. Po 30 minutach od ustalonego terminu, jeżeli przeciwnik nadal się nie zjawił, musisz poinformować o tej sytuacji Komitet, a następnie wysłać do przeciwnika wiadomość o DOKŁADNIE następującej treści, pomijając cudzysłowy: "You have not shown up as requested. I have informed the Committee of this situation. I am not waiting for your response any longer."

3.7. W przypadku kiedy obaj Uczestnicy posługują się językiem polskim, spolszczona wersja wiadomości jest akceptowalna: "Nie zjawiłeś/zjawiłaś się w wyznaczonym terminie. Komitet został poinformowany o tej sytuacji. Nie czekam już dłużej na Twoją odpowiedź."

3.8. W przypadku jeżeli przeciwnik zjawi się i jest chętny do rozpoczęcia Gry, powinieneś/powinnaś pozwolić przeciwnikowi na spokojne przygotowanie się do Gry. Należy przyjąć zasadę, że przeciwnik powinien mieć co najmniej 5 dodatkowych minut na połączenie się z serwerami HotA Lobby i dołączenie do pokoju Gry. Jeżeli przeciwnik wyraźnie nadużywa tego przywileju, powinieneś/powinnaś poinformować o tym Komitet.

3.9. W przypadku meczów dla których ustalono termin sędziowski, nie poinformowanie o brakującym Uczestniku Załogi może skutkować podwójnym walkowerem.

3.10. Jeżeli chcesz, możesz opóźnić wykonanie tej procedury maksymalnie o godzinę - ale nie masz takiego obowiązku.

3.11. Stosując powyższą procedurę, musisz przygotować dowód w postaci zrzutu ekranu pokazujący że twój przeciwnik nie pojawił się na czas. Dodatkowo, musisz przygotować dowód w tej samej formie pokazujący ustaloną datę i godzinę rozpoczęcia Gryi. W przypadku jeżeli termin został ustalony w sposób niejednoznaczny, Komitet może zdecydować się na nie wyciągnięcie konsekwencji wobec brakującego Uczestnika, w zależności od pełnego kontekstu. Organizatorzy mogą też zadecydować o redukcji kary w przypadku

zaistniałej siły wyższej.

4. Uczestnicy mogą odwołać się od decyzji Komitetu najpóźniej w dniu zakończenia fazy następującej po fazie, w której otrzymali karę.

- Regulamin został ostatnio zmieniony dnia: 25 marca 2025 roku.

	Nostalgia	h3dm3_nc	6lm10a	Spider 2.3	mt_Nebula 1.4	8xm12a	mt_MP 2.2	Mini-Nostalgia	Sapphire 1.07c	Conquest 2.1	mt_Firewalk 2.2a	mt_Sapphire 1.04c
Rozmiar	XL+U	L+U	XL+U	XL+U	XL+U	XL+U	M+U	L+U	XH-U	XH-U	XL+U	XL+U
Gracze ludzcy (+AI)	2 (+6)	2	2 (+6)	2(+6)	2	2 (+6)	2	2 (+6)	2 (+6)	2 (+6)	2	2
Drużyny	brak											
Drogi	szybkie	średnie	średnie	średnie	szybkie	średnie	średnie	średnie	średnie	średnie	szybkie	średnie
Woda	brak											
Potwory	silne											
Poziom	160%	160%	160%	160%	160%	160%	**130%**	160%	160%	**130%**	**130%**	160%
Zasady Turniejowe	tak											
Zegar classical (domyślny)	18:00 +7:30 +1:30	20:00 + 8:00 + 1:30	18:00 + 7:30 + 1:30	18:00 + 7:30 + 1:30	20:00 + 8:00 + 1:30	18:00 + 7:30 + 1:30	14:00 + 7:00 + 1:30	18:00 + 7:30 + 1:30	18:00 + 7:30 + 1:30	18:00 + 7:30 + 1:30	20:00 + 8:00 + 1:30	20:00 + 8:00 + 1:30
Zegar rapid	14:00 + 6:30 + 1:15	14:00 + 6:30 + 1:15	14:00 + 6:30 + 1:15	14:00 + 6:30 + 1:15	14:00 + 6:30 + 1:15	14:00 + 6:30 + 1:15	12:00 + 6:00 + 1:15	14:00 + 6:30 + 1:15	14:00 + 6:30 + 1:15	14:00 + 6:30 + 1:15	14:00 + 6:30 + 1:15	14:00 + 6:30 + 1:15
Zegar blitz	10:00 + 5:00 + 1:00	10:00 + 5:00 + 1:00	10:00 + 5:00 + 1:00	10:00 + 5:00 + 1:00	10:00 + 5:00 + 1:00	10:00 + 5:00 + 1:00	10:00 + 5:00 + 1:00	10:00 + 5:00 + 1:00	10:00 + 5:00 + 1:00	10:00 + 5:00 + 1:00	10:00 + 5:00 + 1:00	10:00 + 5:00 + 1:00
Tury jednoczesne	122	117	122	117	121	122	116	122	121	121	121	122
Neutralna walka PvP	**nie**											
Omijanie guardów dozwolone	**tak**	**tak**	**tak**	**tak**	**tak**	**tak**	**tak**	**tak**	**tak**	**tak**	**NIE**	**tak**
Restarty	2 x 111 albo 1 x 112	1 x 111	2 x 111 albo 1 x 112	2 x 111 albo 1 x 112	1 x 111	2 x 111 albo 1 x 112	1 x 111	2 x 111 albo 1x 112	2 x 111 albo 1 x 112	2 x 111 albo 1 x 112	1x111	1x111

Koszt rolla	400	300	400	400	400	400	500	400	400	600	600	500
Wybór frakcji AI	ręczny	-	losowy	losowy	losowy	losowy	-	ręczny	paczka	losowy	-	-

Załączniki

Załącznik nr 1 - Polityka Prywatności

1. Wstęp

To jest nasza Polityka Prywatności, która zawiera informacje o tym jakie dane zbieramy i przechowujemy, a także w jaki sposób je wykorzystujemy. Za każdym razem kiedy zwracamy się w drugiej osobie, mamy na myśli wszystkich Uczestników Ligi Heroes sezon 10. Za każdym razem kiedy zwracamy się w pierwszej osobie, mamy na myśli Komitet.

Od czasu do czasu możemy zaktualizować Politykę Prywatności. Zmiany będą miały efekt tuż po wprowadzeniu. Jeżeli nie zgadzasz się z niniejszą Polityką Prywatności, nie uczestnicz w Lidze.

2. Szczegóły Polityki Prywatności

1. Jakie dane zbieramy: Dane zbierane automatycznie: W przypadku interakcji z jakimikolwiek usługami należącymi do Ligi, możemy automatycznie zbierać i przechowywać dane, między innymi takie jak adres IP.

2. Dane które nam podajesz: Zbieramy twoje dane wtedy kiedy nam je podajesz, przykładowo kiedy rejestrujesz się jako Uczestnik. Przykładami informacji jakie zbieramy w ten sposób jest Twój nickname i unikatowy identyfikator konta Discord, adres e-mail, raporty z meczów, oraz jakiekolwiek inne dane jakimi się z nami dzielisz.

3. Retransmisje: Możemy dokonywać retransmisji i nagrywać wybrane mecze w celu udostępniania komentarza oraz archiwizacji. Podczas swojej transmisji, możesz udostępniać dane umożliwiające Twoją identyfikację, na przykład nagranie z kamery.

Dajesz nam niezbywalne prawo do posługiwania się tymi danymi - ale w przypadku uzasadnionej przyczyny możemy usunąć część z nich.

4. Usługi osób trzecich: Możemy używać usług osób trzecich, wliczając w to systemy zarządzania turniejami i komunikatory. Nasza Polityka Prywatności nie aplikuje się do tychże usług.

5. W jaki sposób używamy danych: Używamy zebranych danych aby umożliwić organizację, promocję i archiwizację Ligi.

6. Dzieci: Nie zbieramy danych od osób poniżej wieku 13 lat lub poniżej wieku zgody cyfrowej. Jeżeli należysz do tej grupy osób, nie możesz uczestniczyć w Lidze. Jeżeli uzyskamy wiedzę o tym że zbieraliśmy dane osób poniżej tego wieku, w miarę naszych możliwości usuniemy wszelkie dane od takiej osoby.

7. Bezpieczeństwo: Dokonujemy starań żeby zapewnić bezpieczeństwo przechowywania danych. Trzeba mieć jednak na uwadze że żadna forma komunikacji - fizyczna czy elektroniczna - nie jest pozbawiona błędów ani nie jest stuprocentowo bezpieczna. Z tego powodu powinieneś/powinnaś zachować ostrożność w decydowaniu o tym jakie dane nam udostępniasz.

8. Kontakt: Jeżeli chcesz poprosić o swoje dane, czy też je zmodyfikować lub usunąć, możesz się z nami skontaktować za pośrednictwem komunikatora Discord (lipathor) lub za pomocą poczty elektronicznej (liga.homm@gmail.com). W przypadku kontaktowania się drogą mailową, należy rozpocząć tytuł wiadomości słowami “DATA REQUEST” - w innym przypadku wiadomość zostanie zignorowana. Po złożeniu prośby, możemy dokonać odpowiednich kroków w celu dodatkowej weryfikacji.

Załącznik nr 2 - Restarty techniczne

Restart techniczny może zostać przyznany w następujący okolicznościach:

1.1. Ustawienia szablonu są niezgodne z zaleceniami.

1.2. Brak wygenerowanego miasta na którejkolwiek ze stref, które te miasta posiadają domyślnie.

1.3. Brak bohaterów do kupienia w tawernie.

1.4. Bohater początkowy nie odpowiada bohaterowi wybranemu w lobby rozgrywki.

1.5. Błędy generatora (dotyczy dodatku HotA).

1.6. Dotyczy szablonów lustrzanych: w karczmie, w turze 111, pojawili się wykluczeni bohaterowie z pełną armią startową. W takim przypadku restart odbywa się bez udziału sędziów.

1.7. Dotyczy szablonu mt_Firewalk 2.2a: brak co najmniej 60% zawartości strefy i/lub brak Smoczych Utopii w strefie im dedykowanej.

2. Zasady dotyczące wczesnego spotkania graczy, tzw. Early Encounter Restart.

W przypadku wczesnego spotkania graczy, tzw. Early Encounter, dowolnemu graczowi przysługuje prawo do ponownego wygenerowania mapy. Ustala się tury wczesnego spotkania dla szablonów: 6lm10a, Nostalgia, mini-Nostalgia, 8xm12a, Conquest 1.5, Spider 2.2b oraz Sapphire 1.07c oraz dla dróg:

- wolnych: tura 117 i wcześniejsze,
- średnich: tura 116 i wcześniejsze,
- szybkich: tura 115 i wcześniejsze.

W przypadku zastosowania restartu Early Encounter Restart, następuje obniżenie tur wczesnego spotkania o 1, tj. dla dróg wolnych tura 116 i wcześniejsze, dla dróg średnich tura 115 i wcześniejsze oraz dla dróg szybkich tura 114 i wcześniejsze.

Dla szablonów: h3dm3_1.2nc, mt_Nebula 1.4c, mt_Firewalk 2.2a, mt_MP 2.2 oraz mt_Sapphire 1.04b wyłącza się możliwość uzyskania restartu wczesnego spotkania.