ROZDZIAŁ I. WSTĘP

1. „Mistrzostwa Polski w Heroes of Might and Magic III 2026” (dalej zwany Turniejem, Mistrzostwami) jest turniejem rozgrywanym w grze Heroes of Might and Magic III z dodatkiem Horn of the Abyss (dalej zwana Heroes III). Celem Turnieju jest wyłonienie najlepszego polskiego gracza w Heroes III w postaci meczów pomiędzy uczestnikami biorącymi udział w turnieju. Mistrzostwa Polski w Heroes of Might and Magic III 2026 są kontynuacją Mistrzostw Polski z lat 2018, 2019 oraz 2020.

2. Wszelkie prawa do marki, logo oraz znaków towarowych Heroes III posiada Ubisoft Entertainment SA.

3. O zasadach Turnieju stanowi niniejszy dokument (zwany dalej Regulaminem), Dokumenty wymienione w punkcie 4, stanowią nierozłączny element całości regulaminowej Turnieju. Regulamin, Dokumenty oraz Oficjalne komunikaty łącznie zwane są dalej Zasadami Turnieju.

4. Dokumenty będące częścią Zasad Turnieju:

- Polityka Prywatności
- Regulamin Szablonów
- Oficjalne Komunikaty.

5. Obowiązuje następująca hierarchia Zasad Turnieju:

1) Regulamin,

2) Dokumenty wymienione w punkcie 4. rozdziału I,

3) Oficjalne komunikaty organizatorów określone w punkcie 8. rozdziału I.

6. Turniej organizowany jest przez Stowarzyszenie Rozwoju i Promocji Heroes III "Kapitol" z siedzibą przy ul. Zgierskiej 142 / 187A, 91-320 Łódź, zarejestrowane w KRS pod numerem 0001181809, reprezentowane przez Zarząd Stowarzyszenia w oparciu o postanowienia zawarte w jego statucie zwane dalej: Organizatorem, Organizatorami bądź Stowarzyszeniem. Stowarzyszenie Kapitol oraz jego Zarząd wybiera Kadrę Turnieju, która będzie odpowiedzialna za należytą organizację turnieju. Dokładny skład osobowy Kadry Turnieju, wraz z podanym tagiem na platformie Discord:

FUNKCJA	NICK CZŁONKA KADRY ORGANIZACYJNEJ	TAG NA DISCORDZIE
Organizator i sędzia główny	**Czilera**	**Czilerainzyniera**
Organizator i sędzia główny	**Derwan**	**Derwan**
Organizator i sędzia główny	**FirstBlood**	**Firstblood5382**
Sędzia	**Arakiel**	**Arakiel94**
Sędzia i wsparcie ogólne	**Berkas**	**Berkas**
Sędzia	**Daradrax**	**Daradrax1**
Sędzia	**Flisiu**	**Flisiu**

Sędzia i wsparcie medialne	Hexen	Hexen._.
Sędzia	Kirasjer87	Kirasjer87
Sędzia	Krzynsztof	Krzynsztof
Sędzia	Sandra	Sandrah3
Sędzia	Suonic	Suonic
Sędzia i wsparcie ogólne	Valerin Bizonov	ValerinBizonov
Wsparcie medialne	Tay	Tay0108
Wsparcie ogólne	Ercho	Erchox
Wsparcie ogólne	Ponczek	taktycznyponczek
Wsparcie ogólne	Salli	Salli
Wsparcie ogólne	Seba_Filip	seba_filip
Wsparcie ogólne	Zuuzel	zuuzel
Wsparcie prawne	Nick	Nick_6017
Wsparcie regulaminowe	Sanielia	Sanielia
Wsparcie techniczne	Haami	.haami
Wsparcie techniczne	Kicferk	Kicferk

7. Ilekroć w Zasadach Turnieju mowa o:

- „Serwerze Discord", należy przez to rozumieć serwer H3gg na platformie Discord.

- „Uczestnikach" lub „Uczestniku", należy przez to rozumieć, w zależności od kontekstu: osoby biorące udział w którejkolwiek z faz w Turnieju, osoby biorące udział w danym Meczu lub, w przypadku liczby pojedynczej: każdą pojedynczą osobę biorącą udział w którejkolwiek z faz w Turnieju lub osobę biorącą udział w Meczu.

- „Meczu", należy przez to rozumieć wszystkie rozgrywki w ramach Turnieju, między dwoma danymi Uczestnikami, w danej fazie w Turnieju.

- „Grze", należy przez to rozumieć pojedynczą rozgrywkę w Meczu.

- „Stronie Turnieju", należy przez to rozumieć stronę na witrynie h3.gg.

8. Organizatorzy informują o decyzjach podjętych w ramach Turnieju w formie oficjalnym komunikatów. Oficjalne komunikaty publikowane będą na Serwerze Discord na kanale `#komunikaty-organizatorów.`

9. Uczestnikom przysługuje prawo do odwołania się od każdej decyzji Organizatorów, nie później niż 14 dni od opublikowania oficjalnego komunikatu, w którym została podjęta. Sposób odwołania określa się w następujący sposób:

1) Uczestnik, który chce się odwołać od decyzji Organizatorów, wysyła jednemu z Organizatorów, w przypadku, w którym była to decyzja indywidualna jednego z Organizatorów, innemu Organizatorowi, niż ten, który podjął tę decyzję, informację o odwołaniu zawierającą następujące informacje:

a) Oficjalny komunikat i konkretny jego fragment zawierający decyzję, od której się odwołuje,

b) Powód odwołania,

c) W przypadku decyzji kluczowej do kontynuowania Turnieju, alternatywną decyzję, którą Uczestnik chciałby, aby Organizatorzy podjęli.

2) Organizatorzy w ciągu 7 dni od otrzymania odwołania informują Uczestnika o rozpatrzeniu odwołania,

3) W przypadku, w którym odwołanie zostanie rozpatrzone pozytywnie, Organizatorzy niezwłocznie dokonają wszystkiego, co w ich możliwości, aby odwrócić skutki odwołanej decyzji, w przypadku, w którym decyzja jest kluczowa dla kontynuowania Turnieju, podejmą oni również decyzję zastępczą, biorąc pod uwagę sugestię odwołującego się Uczestnika.

10. W sytuacjach nieujętych Zasadami Turnieju decyzja Organizatorów jest wiążąca. Takie decyzje zawierane będą w oficjalnych komunikatach.

11. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do niedopuszczenia Uczestnika do wzięcia udziału w Turnieju, w szczególności, jeżeli:

1) Uczestnik był karany za oszustwa podczas rozgrywek.

2) Uczestnik jest znany z wysokiej toksyczności.

3) Uczestnik jest znany z braku poszanowania zasad fair-play.

4) Uczestnik jest znany z sabotowania przeprowadzania innych turniejów organizowanych przez Organizatora bądź kogokolwiek z Kadry Turnieju.

5) Uczestnik jest znany z obstrukcji turniejowych, zakłócających przebieg rozgrywki oraz transmisji, a także istnieje ryzyko przeprowadzania takich obstrukcji w trakcie trwania Mistrzostw Polski.

12. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do niedopuszczenia wybranej osoby do pełnienia funkcji komentatora lub hosta transmisji z Gry rozgrywanej w ramach Turnieju.

13. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany Zasad Turnieju, w przypadkach, w których jest to niezbędne do prawidłowego przebiegu Turnieju. Organizatorzy mają obowiązek poinformować o zmianach Zasad Turnieju w oficjalnym komunikacie. Zmiany Zasad Turnieju wchodzą w życie w dniu ich opublikowania, z wyjątkiem zmian Polityki Prywatności, które wchodzą w życie po upłynięciu 14 dni od opublikowania decyzji.

ROZDZIAŁ II. FORMAT TURNIEJU

1. Turniej zostanie podzielony na 5 faz:

1) Fazę Rejestracji,

2) Fazę Grupową,

3) Fazę Pucharową,

4) Fazę Decydującą,

5) Wielki Finał Mistrzostw Polski.

2. Organizator zastrzega sobie prawo do zaproszenia do uczestnictwa w Turnieju 16 graczy, którzy ominą Fazę Rejestracji oraz Fazę Grupową i rozpoczną zmagania od Fazy Pucharowej Turnieju.

3. Faza Rejestracji:

1) Faza rejestracji będzie trwać od 16 maja 2026 roku do 31 maja 2026 roku włącznie.

2) Turniej jest otwarty dla wszystkich chętnych graczy, którzy posiadają obywatelstwo polskie. Uczestnictwo w turnieju jest bezpłatne.

3) Warunkiem uczestnictwa w fazie rejestracji jest przeczytanie i zaakceptowanie Zasad Mistrzostw, dokonanie zapisu przez Stronę Mistrzostw oraz dołączenie na Serwer Discord.

4) Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do niedopuszczenia wybranej osoby do Mistrzostw, w szczególności jeżeli:

a) Osoba znana jest z oszukiwania podczas rozgrywek,

b) Osoba znana jest z wysokiej toksyczności,

c) Osoba znana jest z braku szacunku wobec zasad fair play,

d) Osoba w profilu na stronie internetowej h3.gg lub platformie Discord posiada pseudonim:

- Zawierający nazwiska osób znanych publicznie (chyba, że jest to nazwisko tej osoby),
- Zawierający treści wulgarnych, naruszających dobre obyczaje, a także promujące alkohol lub inne substancje odurzające,
- Wprowadzający w błąd np. nazw zbliżonych do kont innych użytkowników.

5) O niedopuszczeniu do Mistrzostw Organizatorzy winni poinformować daną osobę, w wiadomości prywatnej, najpóźniej w dniu zakończenia fazy rejestracji.

6) Zabronione jest uczestnictwo w fazie z więcej niż jednego konta.

4. Faza Grupowa:

1) Faza Grupowa będzie trwać od 1 czerwca 2026 roku do 30 czerwca 2026 roku włącznie,

2) W Fazie Grupowej wezmą udział wszyscy Uczestnicy zapisani do Turnieju na podstawie punktu 2. tego rozdziału.

3) W Fazie Grupowej Uczestnicy zostaną podzieleni na grupy o równej wielkości. W każdej grupie Uczestnicy rozegrają ze sobą Mecze w systemie każdy z każdym w systemie Bo1 (Bo1 – Best of One, ang. Najlepszy z 1).

4) Za zwycięstwo Uczestnik otrzymuje 1 punkt, w przypadku porażki jest to 0 punktów, w przypadku remisu Mecz powinien zostać powtórzony.

5) Pula szablonów Fazy Grupowej oraz sposób wybrania szablonu, na którym odbędzie się Mecz w tej fazie rozgrywek został określony w załączniku Regulamin Szablonów.

6) Zwycięzcami Fazy Grupowej zostanie po 2 Uczestników z największą liczbą punktów w każdej grupie.

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

8) 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) poprzez serię meczów dogrywkowych każdy z każdym. Jeśli jedna seria meczów nie przyniesie rozstrzygnięcia, Organizatorzy rozstrzygną kolejność w grupie poprzez rzut monetą zgodnie z ustępem 9).

9) Rzut monetą przeprowadzany jest przez jednego z Organizatorów przy obecności wszystkich Uczestników, których on dotyczy. Cała procedura powinna zostać nagrana przez Organizatora.

10) Ustępy 7), 8) oraz 9) stosuje się wyłącznie w przypadku, w którym są one konieczne do wyłonienia zwycięzców Fazy Grupowej.

5. Faza Pucharowa:

1) Faza Pucharowa będzie trwać od 7 lipca 2026 roku do 6 września 2026 roku włącznie.

2) W Fazie Pucharowej wezmą udział Zwycięzcy Fazy Grupowej oraz Uczestnicy zaproszeni przez Organizatora.

3) Mecze w tej fazie odbywają się w systemie Bo3 (Bo3 – Best of Three, ang. Najlepszy z Trzech).

4) Pula szablonów Fazy Pucharowej oraz sposób wybrania szablonów, na których odbędą się gry składające się na Mecz w tej fazie rozgrywek został określony w załączniku Regulamin Szablonów.

5) Obowiązuje system drabinki pucharowej oraz system rozgrywek pojedynczej eliminacji – Zwycięzca Meczu awansuje dalej w rozgrywkach Turnieju, Przegrany Meczu kończy udział w Turnieju.

6) Termin na rozegranie Meczu w Fazie Pucharowej wynosi 14 dni kalendarzowych na poszczególny etap drabinki.

7) W przypadku braku możliwości rozegrania w przeciągu 14 dni kalendarzowych Meczu, Organizatorzy mają prawo wydłużyć czas trwania Meczu, jednakże ten czas nie może przekroczyć 7 dni na poszczególny Mecz.

8) Gracze mają obowiązek przeprowadzenia transmisji swoich spotkań na jednej, bądź wielu, dostępnych platform streamingowych takich jak: Twitch.tv, YouTube oraz Kick.com albo jednym z kanałów głosowych na Serwerze Discord oraz ogłoszenia o transmisji na kanale #streams. Wymagane terminy ogłaszania transmisji:

- do fazy 1/64 Finału włącznie – ogłoszenie może nastąpić w MOMENCIE ROZPOCZĘCIA Gry.

- od fazy 1/64 Finału do fazy 1/32 Finału włącznie – na 24h przed rozpoczęciem Gry.

9) Gracze od fazy 1/32 Finału zobowiązani są do przesłania zapisów „tura po turze + zapis GAME_BEGIN.GM2" oraz haseł z KAŻDEJ Gry bezpośrednio z plików Gry Heroes of Might and Magic III na adres mailowy: mistrzostwah3@gmail.com .

10) Faza pucharowa trwa do etapu 1/16 drabinki, gdzie samoistnie przeistacza się w Fazę Decydującą Turnieju.

6. Faza Decydująca:

1) Faza Decydująca będzie trwać od 7 września 2026 roku do 31 października 2026 roku włącznie.

2) W Fazie Decydującej wezmą udział zakwalifikowani Uczestnicy z Fazy Pucharowej, których liczba wyniesie 32 – będą to Zwycięzcy Meczów 1/32 Finału.

3) Mecze w tej fazie odbywają się w systemie Bo3 (Bo3 – Best of Three, ang. Najlepszy z Trzech).

4) Pula szablonów Fazy Decydującej oraz sposób wybrania szablonów, na których odbędą się Gry składające się na Mecz w tej fazie rozgrywek został określony w załączniku Regulamin Szablonów.

5) Obowiązuje system drabinki pucharowej oraz system rozgrywek pojedynczej eliminacji aż do półfinałów Turnieju – Zwycięzca Meczu awansuje dalej w rozgrywkach Turnieju, Przegrany Meczu kończy udział w turnieju. W półfinałach Turnieju obowiązuje system następujący – Zwycięzca Meczu awansuje do Wielkiego Finału Mistrzostw Polski, Przegrany meczu awansuje do meczu o III Miejsce Mistrzostw Polski.

6) Termin na rozegranie Meczu w Fazie Pucharowej wynosi 14 dni kalendarzowych na poszczególny etap drabinki.

7) W przypadku braku możliwości rozegrania w przeciągu 14 dni kalendarzowych Meczu, Organizatorzy mają prawo wydłużyć czas trwania Meczu, jednakże ten czas nie może przekroczyć 7 dni na poszczególny Mecz.

8) Gracze mają obowiązek przeprowadzenia transmisji swoich spotkań na jednej, bądź wielu, dostępnych platform streamingowych takich jak: Twitch.tv, YouTube oraz Kick.com albo jednym z kanałów głosowych na Serwerze Discord oraz ogłoszenia o transmisji na kanale #streams. Wymagane terminy ogłaszania transmisji:

- od fazy 1/16 Finału do fazy 1/8 Finału włącznie– na 48h przed rozpoczęciem Gry.

- od fazy 1/4 Finału do fazy 1/2 Finału włącznie – na 72h przed rozpoczęciem Gry.

- Mecz o III Miejsce Mistrzostw Polski – termin bezpośrednio i w porozumieniu z Uczestnikami ustalony przez Organizatora.

9) Gracze biorący udział w Fazie Decydującej zobowiązani są do przesłania zapisów „tura po turze + zapis GAME_BEGIN.GM2" oraz haseł z KAŻDEJ Gry bezpośrednio z plików Gry Heroes of Might and Magic III na adres mailowy: mistrzostwah3@gmail.com .

10) Gracze od fazy 1/8 Finału zobowiązani są do przechowywania nagrań swoich gier transmitowanych na czas trwania całego turnieju oraz pół roku po jego zakończeniu.

11) Mecz o III Miejsce Mistrzostw Polski należy do Fazy Decydującej i na jej zasadach należy go rozgrywać.

12) Zwycięzca Meczu o III Miejsce Mistrzostw Polski uzyskuje prawo do tytułu: „Zdobywca Brązowego Medalu Mistrzostw Polski w Heroes of Might and Magic III 2026".

13) Faza Decydująca potrwa aż do wyłonienia DWÓCH Uczestników, którzy zakwalifikują się do Wielkiego Finału Mistrzostw Polski.

7. Wielki Finał Mistrzostw Polski

1) Wielki Finał Mistrzostw Polski odbywa się w terminie oraz miejscu wyznaczonym przez Organizatorów.

2) W Wielkim Finale Mistrzostw Polski bierze udział dwóch Uczestników, którzy wygrali swoje mecze półfinałowe, które odbyły się w Fazie Decydującej.

3) Mecz w tej fazie odbywa się w systemie Bo3 (Bo3 – Best of Three, ang. Najlepszy z Trzech).

4) Pula szablonów Wielkiego Finału oraz sposób wybrania szablonów, na których odbędą się Gry składające się na Mecz o Mistrzostwo Polski w Heroes III został określony w załączniku Regulamin Szablonów.

5) Zwycięzca Wielkiego Finału Mistrzostw Polski uzyskuje prawo do tytułu: „Mistrz Polski w Heroes of Might and Magic III 2026".

6) Przegrany Wielkiego Finału uzyskuje prawo do tytułu: „Vicemistrz Polski w Heroes of Might and Magic III 2026".

8. W przypadku problemów z terminowym rozegraniem Meczu:

1) Na wniosek Uczestnika Meczu, Organizatorzy mogą przedłużyć termin na rozegranie Meczu o nie więcej, jak 7 dni.

2) Na wniosek obu Uczestników Meczu oraz za zgodą Uczestnika, z którym zmierzyłby się zwycięzca Meczu, w którym występuje problem z terminowym rozegraniem, Organizatorzy mogą przedłużyć termin na rozegranie Meczu o więcej jak 7 dni, z zastrzeżeniem, że Uczestnicy powinni wcześniej ustalić termin Meczu w następnej rundzie z ich potencjalnym przeciwnikiem w tejże, a następnie podać go Organizatorom,

3) W przypadku problemów ze znalezieniem wspólnego terminu Gry, Organizatorzy, na wniosek jednego z Uczestników Meczu lub własną decyzją, może wyznaczyć termin sędziowski dla danej Gry.

4) W przypadku wystąpienia wielu problemów z terminowym rozegraniem Meczu lub zaistnienia innej okoliczności, która w opinii Organizatorów wymaga podjęcia takiej decyzji, termin każdej z faz może zostać przedłużony.

ROZDZIAŁ III. NAGRODY

1. Organizatorzy postanawiają wypłacić nagrody dla Uczestników, którzy odnieśli sukcesy w Mistrzostwach Polski.
2. Organizatorzy wypłacą nagrody po zakończeniu Mistrzostw Polski.
3. Wysokość nagród oraz liczbę nagrodzonych Uczestników Organizatorzy podadzą w trakcie Fazy Decydującej.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wstrzymania wypłacenia nagród w przypadku podejrzenia złamania regulaminu, zwłaszcza Rozdziału IV.
5. Podane w punkcie 6. nagrody są nagrodami gwarantowanymi, ich wysokość i wielkość może ulec powiększeniu.
6. Podział nagród:

    - I Miejsce – Tytuł „Mistrza Polski 2026 w Heroes of Might and Magic III” + 5000 PLN + Obraz + Statuetka
    - II Miejsce – Tytuł „Vicemistrza Polski 2026 w Heroes of Might and Magic III” + 3500 PLN + Statuetka
    - III Miejsce – Tytuł „Brązowy Medalista Mistrzostw Polski 2026 w Heroes of Might and Magic III” + 2000 PLN + Statuetka
    - IV Miejsce – Tytuł „Półfinalista Mistrzostw Polski 2026 w Heroes of Might and Magic III” + 1000 PLN
    - Ćwierćfinaliści – Tytuł „Ćwierćfinalista Mistrzostw Polski 2026 w Heroes of Might and Magic III” + 500 PLN

ROZDZIAŁ IV. 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. 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 UZYSKANIA INFORMACJI	JEGO LEGALNOŚĆ W TURNIEJU
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**
Spoilery (osoba trzecia dostarcza Uczestnikowi informacje których nie można wydedukować oglądając tylko jego stronę rozgrywki)	**ZAKAZANE - jeśli Uczestnik przeczyta spoiler powinien grać tak jakby go nie widział, a osoba udzielająca takiej informacji powinna zostać wyciszona przez Uczestnika bądź moderatora czatu, na czas trwania Gry**
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	**ZAKAZANE**
Screenshoty z trwającej Gry	**ZAKAZANE**
Strony Wiki dotyczące Heroes of Might and Magic III	**DOZWOLONE**
Własnoręczne notatki dotyczące Heroes III bądź trwającej Gry	**DOZWOLONE**
Makra i bindy	**DOZWOLONE jest stosowanie makr i bindów ograniczających się do symulacji kombinacji 2 klawiszy, bez dodatkowych opóźnień oraz bez ruchów kursorem, inne kombinacje są ZAKAZANE.**

3. 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, budynków etc.

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

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

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 Turnieju oraz na Serwerze Discord.

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

8. Zabrania się Uczestnikom działania na szkodę Turnieju i działalności Organizatorów.

9. Uczestnicy powinni powstrzymać się od publicznych oskarżeń, co do naruszenia Zasad Turnieju, wobec innych. Każdy problem tego typu powinien być zgłoszony Organizatorom w celu potwierdzenia.

10. W Turnieju obowiązują standardowe reguły rozgrywek HotA Lobby online. Link do nich można znaleźć https://h3hota.com/en/rules . Jeśli zasada regulaminu HotA stoi w sprzeczności z Zasadami Turnieju, Zasady Turnieju mają pierwszeństwo.

11. Zabronione jest korzystanie przez więcej niż jedną osobę z danego konta w Turnieju.

12. Uczestnicy zobowiązani są przechowywać zapisy Gier na czas trwania Turnieju. Uczestnicy zobowiązani są do udostępnienia zapisów Gier i haseł do nich na wniosek Organizatorów.

13. Zapisując się do Turnieju Uczestnik:

1) Akceptuje Politykę Prywatności Turnieju.

2) Wyraża zgodę na:

a) Rejestrowanie przebiegu swoich Gier i Meczów.

b) Niezbywalne i niewyłączne prawo do retransmisji, nagrywania i udostępniania wybranych Gier w celu udostępniania komentarza i archiwizacji. Organizatorzy mogą dzielić się tym prawem z osobami trzecimi.

c) Nieodpłatne wykorzystanie wizerunku w celu promocji Turnieju.

14. Jeżeli Gra jest retransmitowana przez Organizatorów Uczestnik dodatkowo zobowiązany jest na czas trwania Gry:

1) Ustawić rozdzielczość Heroes III w zakresie od 1180x664 do 1365x768.

2) w Fazie Decydującej ukryć wszystkie zewnętrzne nakładki np. reklamy, banery, nakładki informujące o stanie Gry (tzw. *overlay*), widoczne na transmisji Uczestnika. Dozwolona jest tylko kamera nagrywająca i rejestrująca twarz Uczestnika.

ROZDZIAŁ V. 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:

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) Gość wybiera cyfrę 1 lub 0, gospodarz za pośrednictwem opcji `Coin Flip` losuje cyfrę 1 albo 0.

3. Szablony obowiązujące w Turnieju i sposób ich wyboru określony został w Regulaminie Szablonów.

4. Wybór koloru oraz miasta:

1) Na szablonach nielustrzanych (6lm10a, Jebus Cross, Nostalgia, Sapphire, Conquest, Diamond):

a) Wylosowanie miast następuje przez opcję Random Town vs Random Town, w przypadku wylosowania dwóch identycznych miast, losowanie należy powtórzyć.

b) Uczestnicy mogą zażądać ponownego losowania miast (tzw. „reroll") i wykluczenia 0-2 wylosowanych miast za opłatą 500 sztuk złota. Pierwszy chęć „rerolla" deklaruje zwycięzca rzutu monetą. Przysługuje maksymalnie jedno takie wykluczenie na Uczestnika w ciągu Gry. W przypadku wylosowania takiej samej pary miast jak przed „rerollem", losowania należy dokonać ponownie.

c) Licytację o miasto oraz o kolor rozpoczyna Uczestnik, który wygrał rzut monetą. Pierwsza licytacja odnosi się do miast, druga do koloru chyba, że zasady szablonu stanowią inaczej.

d) Zwycięzca licytacji o miasto wybiera jedno z wylosowanych miast.

e) Zwycięzca licytacji o kolor wybiera jeden z kolorów: czerwony lub niebieski.

f) Bohatera startowego w pierwszej kolejności wybiera gracz czerwony.

g) Dla szablonu Sapphire obowiązuje inna licytacja: najpierw frakcja startowa, potem paczka miast, potem kolor startowy. Szczegóły dostępne w Regulaminie Szablonów.

2) Na szablonach lustrzanych (h3dm1, mt_Jebus, mt_Nebula):

a) Wylosowanie miasta następuje przez opcję Random Town.

b) Uczestnicy mogą zażądać ponownego losowania miasta startowego (tzw. „reroll") i wykluczenia wylosowanego miasta za opłatą 500 sztuk złota. Pierwszy chęć „rerolla" deklaruje zwycięzca rzutu monetą. Przysługuje maksymalnie jedno takie wykluczenie na Uczestnika w ciągu Gry. W przypadku wylosowania takiej samej pary miast jak przed „rerollem", losowania należy dokonać ponownie.

c) Licytację o kolor rozpoczyna Uczestnik, który wygrał rzut monetą.

d) Zwycięzca licytacji o kolor wybiera jeden z kolorów: czerwony lub niebieski,

e) Uczestnicy wybierają bohaterów zgodnie z ustępem 3) tego punktu.

3) Wybór bohaterów startowych na szablonach lustrzanych:

a) Gracz grający kolorem czerwonym wyklucza 0-3 bohaterów.

b) Gracz grający kolorem niebieskim wybiera jednego z pozostałych bohaterów startowych w wylosowanej frakcji.

c) Gracz grający kolorem czerwonym wybiera jednego z pozostałych bohaterów startowych w wylosowanej frakcji.

ROZDZIAŁ VI. RESTARTY

1. Na wszystkich szablonach lustrzanych każdy z Uczestników ma w danej Grze do dyspozycji po jednym subiektywnym restarcie w pierwszym dniu (111). Na pozostałych szablonach każdy z Uczestników ma w danej Grze do dyspozycji dwa subiektywne restarty w pierwszym dniu (2 x 111) lub jeden restart w dniu drugim (1 x 112).

2. Pierwszy decyzję o subiektywnym restarcie podejmuje gracz czerwony, a następnie gracz niebieski. Gracz niebieski ma prawo w drugim i trzecim dniu 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 Organizatorów, mogą oni również wykorzystać restarty techniczne. Restarty techniczne mogą zostać wykorzystane jeżeli:

1) Nie zostanie wygenerowane jakieś miasto.

2) Bohater startowy jest inny od wybranego w lobby.

3) Nie zostały wygenerowane drogi.

4) Ustawienia szablonu są inne niż wymienione w punkcie 2. rozdziału 3 Regulaminu Szablonów, z wyłączeniem ustawień wymienionym w punkcie 1. rozdziału 2 tegoż, należy wtedy przed dokonaniem restartu mapy zmienić te ustawienia.

5) Wszystkie dostępne drogi ekspansji przez połączenia drogowe są zablokowane przez strażników, których nie da się obejść, lub ich obejście wymaga wykorzystania co najmniej 2000 punktów ruchu na każdego strażnika, a ich pokonanie powoduje straty na poziomie co najmniej 70% wojska startowego (definiowane jako sumaryczne HP wojska dostępnego na start i możliwego do wykupu w pierwszej turze gry) przy możliwie optymalnym rozegraniu walki i zakładając neutralne morale, na każdego strażnika. Nie dotyczy to strażników stref.

6) Wszystkie drogi ekspansji przez połączenia drogowe są zablokowane przez strażników stref o wartości co najmniej 8000, których to strażników nie da się obejść, lub ich obejście wymaga wykorzystania co najmniej 2000 punktów ruchu na każdego strażnika, a ich pokonanie powoduje straty na poziomie 70% wojska (definiowane jako sumaryczne HP wojska dostępnego na start i możliwego do wykupu z siedlisk znajdujących się w odległości maksymalnie 2000 punktów ruchu od drogi i możliwych do zajęcia do dnia zgłoszenia restartu oraz miast włączając w to wojsko dostępne z siedlisk w miastach możliwych do wykupienia przy użyciu surowców znajdujących się w odległości maksymalnie 1500 punktów ruchu od drogi i możliwych do zebrania do dnia zgłoszenia restartu) przy możliwie optymalnym rozegraniu walki i zakładając neutralne morale, na każdego strażnika.

7) Wszystkie drogi ekspansji przez połączenia drogowe są zablokowane, z czego część przez strażników z ustępu 5) a część przez strażników z ustępu 6).

8) Restarty techniczne mogą zostać wykorzystane najpóźniej w piątym dniu (115),

Organizatorzy zalecają, aby po wykorzystaniu restartów subiektywnych, przesłać jednemu z sędziów zapis Gry oraz hasła do niego od obu Uczestników Gry, w celu sprawdzenia dostępności restartów technicznych na danej generacji.

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, 116 dla średnich dróg i 117 dla wolnych 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, a także sztuczne zerwanie tur symultanicznych przez jednego z Uczestników. Restarty wczesnego spotkania mogą zostać wykorzystane jedynie przy pierwszej interakcji między Uczestnikami na danej generacji.

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

ROZDZIAŁ VII. ZAKOŃCZENIE MECZU ORAZ GRY

1. Po rozegraniu Gry, przegrany wpisuje “gg” na czacie Gry (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. Organizatorzy, na wniosek obu Uczestników, lub własną decyzją, mogą 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 Turnieju, 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 Gier.

ROZDZIAŁ VIII. KARY, OSZUSTWA I ODPOWIEDZIALNOŚĆ PRAWNA

1. Oszustwo turniejowe jest definiowane jako naruszenie zasad przedstawione w Rozdziale III, punkty 1) – 4), a także 10) i 11), jak również niewymienione wyżej próby ustawiania wyników spotkań (tzw. Matchfixing), fałszowanie raportów meczowych i próba ich fałszowania oraz próby omijania zasad Fair-Play wyznaczonych przez Regulamin i Zasad Turnieju.

2. Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność prawną i organizacyjną za swoje działania.

3. Organizatorzy mają do dyspozycji kilka możliwości w jakie może karać Uczestników za naruszanie Zasad Turnieju i czynienie przygotowań do ich naruszenia. Poziomy kar zdefiniowane są w następujący sposób:

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

        a) Drugie ostrzeżenie - walkower na Grę (Mecz w przypadku „Bo1").

        b) Trzecie ostrzeżenie – dyskwalifikacja.

    2) Walkower na Grę (Mecz w przypadku „Bo1") - może zostać połączony z ostrzeżeniem.

    3) Dyskwalifikacja.

    4) Unieważnienie wyników uzyskanych w turnieju.

    5) Przepadek nagród i odebranie nagród już wypłaconych/w trakcie realizacji.

    6) Wykluczenie Uczestnika z innych turniejów organizowanych przez Organizatorów bądź członków Kadry Turnieju.

4. W przypadku wypełnienia przez uczestnika warunków wymienionych w Rozdziale VII, punkt 3. ustęp 3), 4), 5) oraz wymienionych w Rozdziale VII, punkt 1., Organizatorzy mają prawo do:

    1) Dochodzenia odszkodowania na warunkach ogólnych.

    2) Przekazania sprawy do właściwych organów, jeżeli zaszło podejrzenie naruszenia prawa.

5. Organizatorzy mają prawo do przeprowadzenia procedury dowodowej w przypadku naruszenia Zasad Turnieju przez Uczestnika/Uczestników. Do przeprowadzenia takiej procedury, Organizator ma prawo żądać od Uczestnika:

    1) Nagrań rozgrywek;

    2) Zapisu gier „tura po turze" + zapis „GAME_BEGIN.GM2";

    3) Logów technicznych;

    4) Dodatkowych wyjaśnień.

Brak współpracy może zostać uznany za okoliczność obciążającą.

6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za:

    1) Awarię sprzętu Uczestnika;

2) Problemy z połączeniem internetowym;

3) Utratę danych;

4) Szkody pośrednie, które powstały w wyniku udziału w Turnieju.

Uczestnik bierze udział w turnieju na swoją odpowiedzialność.

7. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do dyskwalifikacji Uczestnika, z powodu popełnienia przez niego poważnego przewinienia w innym turnieju w grę Heroes of Might and Magic III.

8. W sytuacjach, w których doszło do nieprawidłowości w rozegraniu Gry, Organizatorzy mogą nakazać jej powtórzenie.

9. 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, Organizatorzy mają na myśli tego z Uczestników grających w danym Meczu, który czeka na swojego, spóźniającego się, przeciwnika):

1) Po 5 minutach od ustalonego terminu, poinformuj Organizatorów o rozpoczęciu tej procedury, a następnie wyślij do przeciwnika wiadomość o DOKŁADNIE następującej treści, pomijając cudzysłowy: “Dokonałem próby rozegrania meczu, a teraz czekam na to aż się pojawisz. Zgodnie z zasadami, od tego momentu masz 30 minut na pojawienie się i rozpoczęcie gry. Organizatorzy zostali już poinformowany o rozpoczęciu tej procedury.”

2) Po 15 minutach od ustalonego terminu, jeżeli przeciwnik nadal się nie zjawił, musisz poinformować o tej sytuacji Organizatorów, a następnie wysłać do przeciwnika wiadomość o DOKŁADNIE następującej treści, pomijając cudzysłowy: “Nie zjawiłeś/zjawiłaś się w wyznaczonym terminie. Organizatorzy zostali poinformowani o tej sytuacji. Będę czekał jeszcze 15 minut na Twoją odpowiedź, ale zgodnie z regulaminem zostaniesz pozbawiony subiektywnych restartów w tej Grze.”

3) Jeżeli przeciwnik pojawi się po wysłaniu wiadomości z ustępu 2) i przed upływem 30 minut od ustalonego terminu, nie będzie mógł on skorzystać z subiektywnych restartów w tej Grze.

4) Po 30 minutach od ustalonego terminu, jeżeli przeciwnik nadal się nie zjawił, musisz poinformować o tej sytuacji Organizatorów, a następnie wysłać do przeciwnika wiadomość o DOKŁADNIE następującej treści, pomijając cudzysłowy: “Nie zjawiłeś/zjawiłaś się w wyznaczonym terminie. Organizatorzy zostali poinformowani o tej sytuacji. Nie czekam już dłużej na Twoją odpowiedź.”

5) 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 Organizatorów.

6) W przypadku meczów dla których ustalono termin sędziowski, nie poinformowanie Organizatorów o brakującym Uczestniku może skutkować podwójnym walkowerem.

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

8) 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 Gry. W przypadku jeżeli termin został ustalony w sposób niejednoznaczny, Organizatorzy mogą 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.

10. Regulamin podlega prawu Rzeczypospolitej Polskiej. Wszelkie spory prawne będą rozstrzygane przez sąd właściwy dla siedziby organizatora.

Ostatnia aktualizacja dokumentu: 13 września 2026 roku.