

X WINTER KILL

г.Екатеринбург

WARHAMMER
40,000

2016 г.

Общие сведения

Мы рады пригласить Вас на наш юбилейный (Нам уже 10 лет!) турнир по игровой системе WARHAMMER 40'000, который пройдет 19-20 ноября 2016г.

Команда организаторов:

- Алексей «МО» Архипов
- Александр «Mr.Plaksik» Плаксин
- Александр «КАА» Колосов
- Андрей «Set» Слива
- Дмитрий «Famus» Завацкий
- Валентин «Abel» Зигмунд
- Кирилл «DDkiz» Дербышев



Содержание

Турнирный формат и требования к армии.....	2
Порядок регистрации на турнир.....	3
Правила оформления ростера.....	4
Стоимость участия в турнире.....	5
Требования к покрасу.....	6
Судейский произвол.....	7
Номинации.....	8
Временной регламент.....	9
Хоумруллы и уточнения.....	9
Подсчет очков.....	9

Турнирный формат и требования к армии

- Турнир проводится по следующей системе: Warhammer 40k 7ED
- Применимы все официальные FAQ+Draft+WinterKill Rules
- Используются дополнения: Death From the Skies, Stronghold Assault
- Армия набирается на формат 2250 pts.
- Максимальное количество detachментов в армии: 3
- Максимальное количество кодексов используемых в армии: 3 (саплайменты считаются отдельным кодексом)
- Армии из Horus Heresy не допускаются
- Разрешено использование юнитов из Imperial Armour только при соблюдении следующих ограничений: вся армия должны быть собрана по листу из Imperial Armour Second Edition, все модели должны быть производства Forge World или альтернативных производителей с полным соответствием wISWYG, не допускаются конверсии.
- Максимум 1 гаргант или 1 супер хэви. В случае если ваш праймори detachмент относится к кодексу Imperial Knights или Renegade Knights, то этот detachмент может включать любое количество супер хэви. Renegade Knights обязаны быть оформлены, соответствующим образом. В случае несоблюдения требования данные миниатюры будут сняты судьёй со стола. Для проверки соответствия требованию вы можете приложить фото своих миниатюр к ростеру, либо задать вопрос в соответствующей теме на форуме: gamesworkshop.ru
- Ваша армия должна соответствовать правилу WISWYG применимо к опциональному вооружению. Например: вы не обязаны иметь на своем космическом десантнике гранаты или болт-пистолет, но наличие таких элементов, как мельта-бомба или плазмаган - обязательно. При обнаружении судейским составом несоответствия с вас будут сняты турнирные очки.

Порядок регистрации на турнир

Для предварительной регистрации необходимо оставить заявку на одном из следующих форумов в соответствующих темах: forumswarforge.ru, gamesworkshop.ru, либо в группе <https://vk.com/event129809340>. В заявке указывается Ник/Город/Армия

Для регистрации необходимо отправить ростер до 12 ноября 2016 года (включительно) путём отправки письма на e-mail: winterkill2016@gmail.com

Письмо должно включать в себя:

Имя, фамилию, ник, город и армию участника. (Сергей Смирнов/Тула/Astra militarum+Imperial Knights)

Ростер оформленный в ETC формате. (Пример оформления ростера в приложении 1). Просим уважительно отнестись к организаторам и добросовестно отнестись к составлению ростера.

Участники, зарегистрировавшиеся вовремя и приславшие свой ростера без ошибок (либо оперативно их исправившие) получают бонус в 2 турнирных очка.

Правила оформления ростера

+++++

PLAYER [номер игрока]: (имя, никнейм, фамилия)

ARMY DESCRIPTION:

PRIMARY DETACHMENT: Название detachмента (включая тип, например, формация) [Используемый кодекс/саплимент/другой источник с основными правилами для detachмента] SECONDARY DETACHMENT: Название detachмента (включая тип, например, формация) [Используемый кодекс/саплимент/другой источник с основными правилами для detachмента] HQ 1: (название отряда согласно используемому источнику правил (кодексу или саплименту), детализированная цена каждой докупаемой опции и варгира, включая число единиц докупаемых опций. Не пишите варгир, который изначально имеется у модели!) - [(суммарная очковая стоимость без транспорта)pts] – in Transport NoX (при наличии прикомандированного транспорта)

HQ 2: (аналогично HQ 1)

HQ 3+(если есть): (здесь и далее – аналогично HQ 1)

Elite1: (...)

Elite 2: (...)

Elite 3+(если есть): (...)

Troop 1: (...)

Troop 2: (...)

Troop 3: (...)

Troop 4: (...)

Troop 5: (...)

Troop 6+ (если есть): (...)

FA1: (...)

FA2: (...)

FA3+ (если есть): (...)

HS1: (...)

HS2: (...)

HS3+(если есть): (...)

Transport 1: (Название транспорта согласно используемому источнику правил (кодексу или саплименту), детализированная цена каждой докупаемой опции и варгира, включая число единиц докупаемых опций. Не пишите варгир, который изначально имеется у модели!) - [(суммарная очковая стоимость)pts] – отряд, к которому приписан транспорт (например, transporting Troops 1)

Transport 2: (здесь и далее аналогично Transport 1)

Transport X: (...)

(не забудьте удалить лишнее или добавить недостающее)

TOTAL [(итого очковая стоимость)pts]



Стоимость участия в турнире

Обычный турнирный взнос – 1250 рублей для местных игроков, 1000 рублей для иногородних. Взносы, перечисленные на карточку не менее, чем за 2 недели до турнира, составляют 1000 рублей для местных и 750 рублей для иногородних.

Карточка для регистрационных взносов – уточняется

Для участников турнира и их друзей организуется коттедж. Обязательный предварительный взнос за коттедж на карточку не менее, чем за 2 недели до турнира составляет 1000 рублей. (К этому пункту просим отнестись серьезно, потому что на месте решать вопрос вселения в коттедж с остальными уже не будем – как показала практика, слишком много вероятностей накладок при оплате на месте. Спасибо за понимание).

Карточка для вписки в коттедж – уточняется.

Просим сразу же сообщать о произведенных оплатах по телефону +79826000727.

Требования армии к покрасу

На турнир допускаются покрашенные полностью армии, с минимальным уровнем покраса в 3 качественно положенных цвета помимо грунта. Качество покраса будет оценивать главный судья и нещадно карать за халатный покрас турнирными очками. Оформление подставок обязательно. Для проверки соответствия требованию вы можете приложить фото своих миниатюр к ростеру, либо задать вопрос в соответствующей теме на форуме: gamesworkshop.ru.

На турнире запрещены прокси-модели. Их использование разрешается только в случае согласования альтернативных миниатюр с организаторами турнира. При использовании прокси-модели вы обязаны иметь при себе её официальную версию для разрешения спорных ситуаций связанных с габаритами модели.

Судейский произвол

На турнире будет организована специальная система штрафов. При любом нарушении судья имеет право выдать желтую карточку игроку, что считается, как -5 турнирных очков. При наличии 3 желтых карточек судья может выдать красную карточку, что будет означать невозможность игрока участвовать в любой из призовых номинаций, даже за последнее место.

Классификация основных нарушений:

- Обращение к судьям во время турнира по вопросам игровых ситуаций разрешается только при наличии открытой страницы правил в которых возник вопрос. Нарушение данного пункта приводит к получению желтой карточки.
- Продолжение игры после дайсдауна автоматически награждает вас желтой карточкой. Только за вами остаётся решение, стоит ли начинать новый ход, когда до конца тура остаётся мало времени.
- Преднамеренное нарушение правил. Нарушение классифицируется, как преднамеренное при систематическом нарушении правила на которое вы указали оппоненту, но тот продолжил нарушать правило после замечания. Нарушения подобного рода приводит к получению желтой карточки.
- Асоциальное поведение, нахождение на турнире под состоянием алкогольного и наркотического опьянения ведет к получению красной карточки, либо удалению с турнира вовсе, в зависимости от тяжести нарушения.
- Затягивание времени. Если вы считаете, что ваш оппонент специально затягивает время, либо ввиду своей неорганизованности медленно играет, вы имеете право попросить судью предоставить вам песочные часы и таймшит который будет действовать со следующего раунда. При продолжении нарушения временного регламента судья вправе выдать желтую карточку.

Номинации

- I место - Первое место по сумме турнирных очков;
- II место - Второе место по сумме турнирных очков;
- III место - Третье место по сумме турнирных очков;
- КВИЗ - Победитель конкурса на знание бэка вселенной Warhammer 40k;
- Покрас армии - Обладатель самой красивой армии по мнению судейской коллегии по покрасу;
- Ачивки - Набравший максимальное количество ачивок.

Временной регламент

День 1	
9:00-10:00	Открытие дверей, регистрация.
10:00-14:30	I Тур
14:30-15:30	Обед
15:30-19:30	II Тур
День 2	
9:00-14:30	III Тур
14:30-15:30	Обед
15:30-19:30	IV Тур
19:30-20:30	Награждение

Хоумруллы и уточнения

- Перед игрой, если ваша модель магнетизированна, вы должны придать ей «позу» и не менять её до конца матча. Это не отменяет то правило, что модель должна быть собрана по инструкции GW
- Дропподы считаются прозрачными, а их лепестки не являются их корпусом, никак не влияют на видимость и движение через них других моделей.
- Заклинание кабала чернокнижников черного легиона является малидикшеном.
- Стены являются импасом. Если в стене есть отверстие в которое проходит подставка вашего юнита, вы можете этим юнитом проходить через эту брешь. Этажи являются сложным террейном.
- Лук-аут от 6 значения стomp не применим.
- Бласты со скайфаером попадают по самолётам и летающим монстрам/летающим гаргантам.
- Геокенезис 6 спэл игнорируется и перебрасывается пока не находится другой результат.
- Танкшок в закопавшегося штормсюржда или неподвижную артиллерию убирает их из игры.

Подсчет очков

После окончания каждого матча подсчет очков производится каждым игроком отдельно, основываясь на указаниях приложенных к миссиям. Данная турнирная система не предполагает взаимосвязь между очками игроков, т.е. при выполнении одной и той же миссии может получиться счет, как 19-2, так и 19-0 и т.п.

Спортивность. Количество очков полученных вами за этот раздел определяет оппонент. Эти очки идут в общий счёт миссии.

ETERNAL WAR: THE SCOURING +MAELSTROM OF WAR: DEADLOCK

THE BATTLEFIELD

Set up terrain as described in Preparing for Battle. Then, use the Deployment Map included with this mission or, if both players agree, use Random Deployment Zones to determine which Deployment Map will be used for this mission. Each player rolls a D6, re-rolling ties. Whoever scores higher can decide which half of the table they wish to deploy in. The opposing player will deploy in the opposite half.

Objective Markers

After terrain has been set up, but before determining Deployment Maps and table halves, the players must place a total of 6 Objective Markers that are individually numbered 1 through 6 face down on the table (don't look!). There should be one marked with a 4, two marked with 3's, two with 2's and a single 1. (one number for eternal war and the second for maelstorm) Immediately before deciding whether or not to attempt to Seize the Initiative, flip the six markers over to reveal how many Victory Points they are worth.

DEPLOYMENT

Players must deploy using the Standard Deployment Method.

FIRST TURN

The player that set up first can choose to take the first or second turn. If they decide to take the first turn, their opponent can attempt to Seize the Initiative.

Tactical Objectives

Each player generates 6 Tactical Objectives at the start of his first turn. The table below shows the maximum number of Active Tactical Objectives a player can have at the start of each turn. If, at the start of his turn, a player has more Active Tactical Objectives than this number, he must discard Tactical Objectives of his choice until he has the correct number remaining. If, at the start of his turn, a player has fewer Active Tactical Objectives than the number shown in the table, he must instead generate new Tactical Objectives until he has the correct number.

GAME LENGTH

The mission uses Variable Game Length.

VICTORY CONDITIONS

Primary Objective №1

At the end of the game, each Objective Marker is worth a number of Victory Points to the player that controls it equal to the number on the marker. In addition, at the end of the game, each player receives 1 Victory Point for each enemy Fast Attack unit that has been completely destroyed. Units that are Falling Back at the end of the game, and units that are not on the board at the end of the game, count as destroyed for the purposes of this mission.

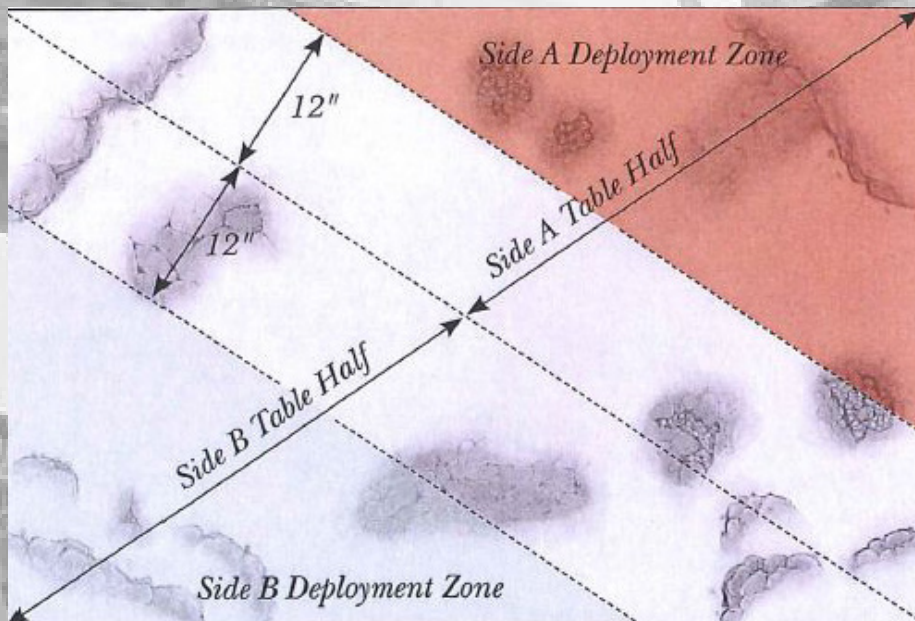
Primary Objective

Achieve as many Tactical Objectives as possible.

Secondary Objectives

Slay the Warlord, First Blood, Linebreaker

MISSION SPECIAL RULES Night Fighting, Reserves, Tactical Objectives.



To calculate how many tournament points you achieved during this mission, look at the tables below and add tournament points together.

ETERNAL WAR: THE SCOURING

Victory Points	15	12-13	9-11	7-8	4-6	2-3	1	0
Tournament Points	7	6	5	4	3	2	1	0

MAELSTROM OF WAR: DEADLOCK

Victory Points ¹	13+	11-12	9-10	7-8	5-6	3-4	1-2	0
Tournament Points	7	6	5	4	3	2	1	0

¹Your victory points minus opponent victory points.

SECONDARY OBJECTIVE

Victory Points ²	3	2	1	0
Tournament Points	3	2	1	0

²Your victory points minus opponent victory points

SPORT

Tournament Points ³	2	1	0
--------------------------------	---	---	---

³Ask your opponent how many victory points you achieved.

ETERNAL WAR: THE EMPEROR'S WILL+ MAELSTROM OF WAR: CONTACT LOST

THE BATTLEFIELD

Set up terrain as described in Preparing for Battle. Use Random Deployment Zones to determine which Deployment Map will be used for this mission. Each player rolls a D6, re-rolling ties. Whoever scores higher can decide which half of the table they wish to deploy in. The opposing player will deploy in the opposite half.

Objective Markers

After setting up terrain, but before determining Deployment Maps and table halves, the players must place 6 Objective Markers that are individually numbered 1 through 6 on the battlefield, using the rules for Placing Objective Markers. Then the players take it in turns to place a single 'Tower' Objective Marker in their own table half.

DEPLOYMENT

Players must deploy using the Standard Deployment Method.

FIRST TURN

The player that set up first can choose to take the first or second turn. If they decide to take the first turn, their opponent can attempt to Seize the Initiative.

Tactical Objectives

Each player generates 1 Tactical Objective at the start of his first turn.

GAME LENGTH

The mission uses Variable Game Length.

VICTORY CONDITIONS

Primary Objective №1

At the end of the game, each 'Tower' Objective Marker give Tournament Points to the player that controls it.

Primary Objective №2

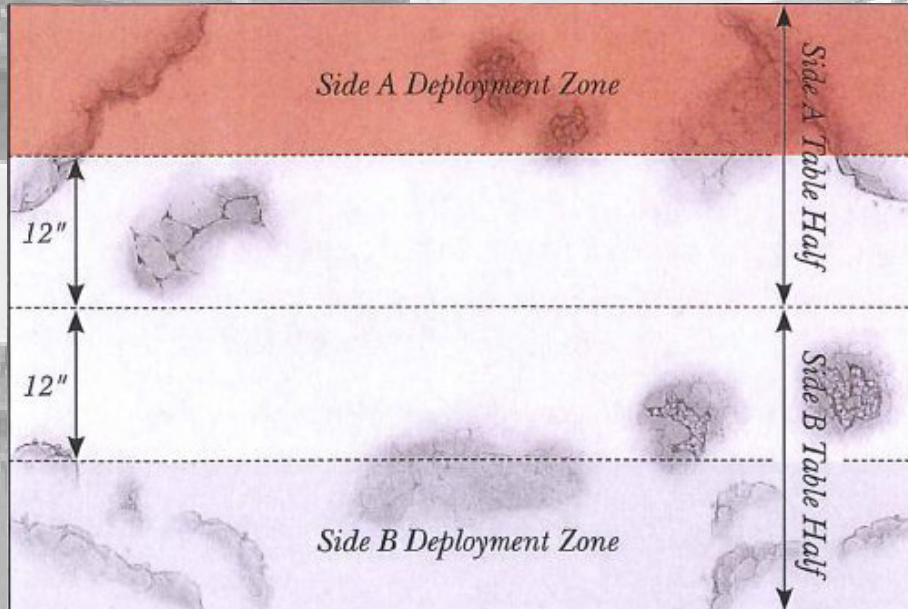
Achieve as many Tactical Objectives as possible. If, at the start of a player's turn, he has fewer than 6 Active Tactical Objectives, he must generate one new Tactical Objective for each Objective Marker he currently controls (to a maximum of 6). If a player does not control any Objective Markers at the start of his turn, he cannot generate any new Tactical Objectives.

Secondary Objectives

Slay the Warlord, First Blood, Linebreaker

MISSION SPECIAL RULES Night Fighting, Reserves, Tactical Objectives.

To calculate how many tournament points you achieved during this mission, look at the tables below and add tournament points together.



ETERNAL WAR: THE EMPEROR'S WILL

You	Opponent	Tournament Points
Control both objective markers	Do not control objective markers	7
Control opponent objective marker	Do not control objective markers	6
Control your objective marker	Do not control objective markers	5
Control opponent objective marker	Control your objective marker	4
Control your objective marker	Control own objective marker	3
Do not control objective markers	Do not control objective markers	2
Do not control objective markers	Control own objective marker	1
Do not control objective markers	Control your objective marker	0

SECONDARY OBJECTIVE

Victory Points ²	3	2	1	0
Tournament Points	3	2	1	0

²Your victory points minus opponent victory points

SPORT

Tournament Points ³	2	1	0
--------------------------------	---	---	---

³Ask your opponent how many victory points you achieved

MAELSTROM OF WAR: CONTACT LOST

Victory Points ¹	13+	11-12	9-10	7-8	5-6	3-4	1-2	0
Tournament Points	7	6	5	4	3	2	1	0

¹Your victory points minus opponent victory points.

ETERNAL WAR: PURGE THE ALIEN+ MAELSTROM OF WAR: CLEANSE AND CONTROL

THE BATTLEFIELD

Set up terrain as described in Preparing for Battle. Use Random Deployment Zones to determine which Deployment Map will be used for this mission. Each player rolls a D6, re-rolling ties. Whoever scores higher can decide which half of the table they wish to deploy in. The opposing player will deploy in the opposite half.

Objective Markers

After terrain has been set up, but before determining Deployment Maps and table halves, the players must place 6 Objective Markers that are individually numbered 1 through 6 on the battlefield, using the rules for Placing Objective Markers.

DEPLOYMENT

Players must deploy using the Standard Deployment Method.

FIRST TURN

The player that set up first can choose to take the first or second turn. If they decide to take the first turn, their opponent can attempt to Seize the Initiative.

Tactical Objectives

Each player generates 3 Tactical Objectives at the start of his first turn.

GAME LENGTH

The mission uses Variable Game Length.

VICTORY CONDITIONS

Primary Objective №1

At the end of the game, each player receives 1 Victory Point for each enemy unit that has been completely destroyed. Units that are Falling Back at the end of the game, and units that are not on the board at the end of the game, count as destroyed for the purposes of this mission. Remember that Independent Characters and Dedicated Transports are individual units and award Victory Points if they are destroyed.

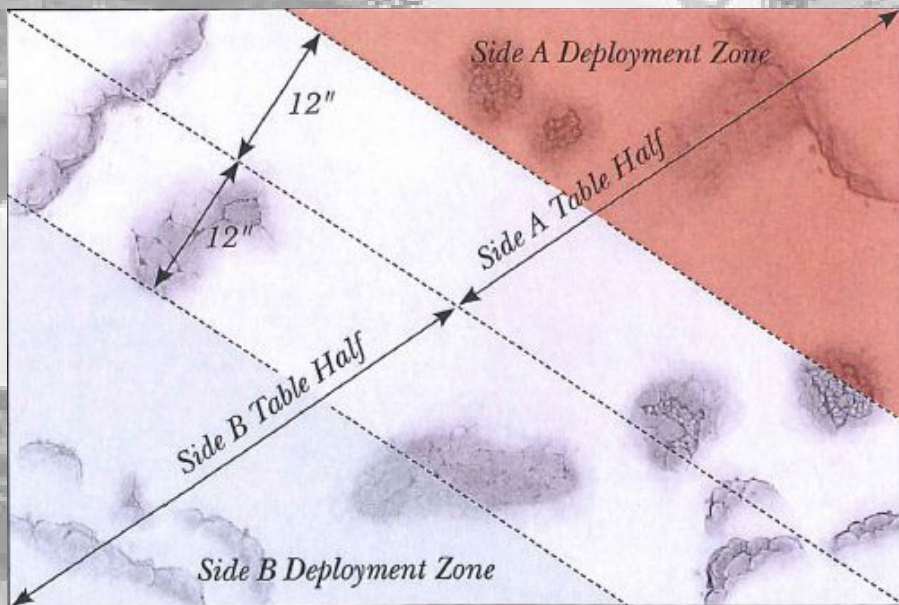
Primary Objective №2

Achieve as many Tactical Objectives as possible. If, at the start of a player's turn, he has fewer than 3 Active Tactical Objectives, he must generate a number of new Tactical Objectives until he has 3.

Secondary Objectives

Slay the Warlord, First Blood, Linebreaker.

MISSION SPECIAL RULES Night Fighting, Reserves, Tactical Objectives.



To calculate how many tournament points you achieved during this mission, look at the tables below and add tournament points together.

ETERNAL WAR: PURGE THE ALIEN

Victory Points ¹	15	12-13	9-11	7-8	4-6	2-3	1	0
Tournament Points	7	6	5	4	3	2	1	0

¹Your victory points minus opponent victory points.

MAELSTROM OF WAR: CLEANSE AND CONTROL

Victory Points ²	13+	11-12	9-10	7-8	5-6	3-4	1-2	0
Tournament Points	7	6	5	4	3	2	1	0

²Your victory points minus opponent victory points.

SECONDARY OBJECTIVE

Victory Points ³	3	2	1	0
Tournament Points	3	2	1	0

³Your victory points minus opponent victory points

SPORT

Tournament Points ⁴	2	1	0
--------------------------------	---	---	---

⁴Ask your opponent how many victory points you achieved.

ETERNAL WAR: THE RELIC+ MAELSTROM OF WAR: THE SPOILS OF WAR

THE BATTLEFIELD

Set up terrain as described in Preparing for Battle. Use Random Deployment Zones to determine which Deployment Map will be used for this mission. Each player rolls a D6, re-rolling ties. Whoever scores higher can decide which half of the table they wish to deploy in. The opposing player will deploy in the opposite half.

Objective Markers

After setting up terrain, but before determining deployment maps and table halves, the players must place 6 Objective Markers that are individually numbered 1 through 6 on the battlefield, using the rules for Placing Objective Markers, then the players place a single Objective Marker in the centre of the table. If the centre of the table is occupied with impassible terrain, place the objective marker as close as possible to the centre of the table.

DEPLOYMENT

Players must deploy using the Standard Deployment Method.

FIRST TURN

The player that set up first can choose to take the first or second turn. If they decide to take the first turn, their opponent can attempt to Seize the Initiative.

Tactical Objectives

Each player generates 3 Tactical Objectives at the start of his first turn.

GAME LENGTH

The mission uses Variable Game Length.

VICTORY CONDITIONS

Primary Objective №1

At the end of the game, the Objective Marker 'relic' give Tournament Points to the player that controls it.

Primary Objective №2

Achieve as many Tactical Objectives as possible. If, at the start of a player's turn, he has fewer than 3 Active Tactical Objectives, he must generate a number of new Tactical Objectives until the player has 3.

Secondary Objectives

Slay the Warlord, First Blood, Linebreaker.

MISSION SPECIAL RULES Night Fighting, Reserves.

THE RELIC

The Objective Marker represents the Relic. The following rules cover seizing, moving and dropping the Relic.

Seizing the Relic: A non-vehicle model in a scoring unit can seize the Relic by moving into base contact during the Movement phase – that model then automatically picks it up at the end of the phase. From that point, the Relic remains with the model (move the Relic with the model to show this) until it is dropped, which can happen voluntarily, but happens automatically if the model is slain.

Moving with the Relic: The Relic is fragile, and swift movement will likely damage it, so the model carrying the Relic cannot Run and can never move more than 6» in any phase. If it is forced to do so, the Relic is immediately dropped. A model with the Relic can embark a Transport vehicle, but that vehicle cannot move more than 6» per phase whilst the Relic is on board (so don't put it on a Flyer, as the Flyer will automatically crash next time it Zooms).

A model carrying the Relic can transfer it to any friendly non-vehicle model that is part of a scoring unit if the two models end their Movement phase in base contact. Move the counter to the new bearer to show who is currently holding the Relic. The Relic can only be passed to a friendly model once per Movement phase.



Dropping the Relic: The controlling player can choose to have his model drop the Relic at any time, in which case he places the counter 1» away from the model. If the model Falls Back, the Relic is dropped automatically before the model performs its Fall Back move. If the model is removed as a casualty, or is in any other way removed from the table – whether voluntarily or otherwise – the Relic is dropped automatically and placed within 1» of the spot where the model last was before it left the table. Note that embarking onto a Transport is an exception to this, as detailed below.

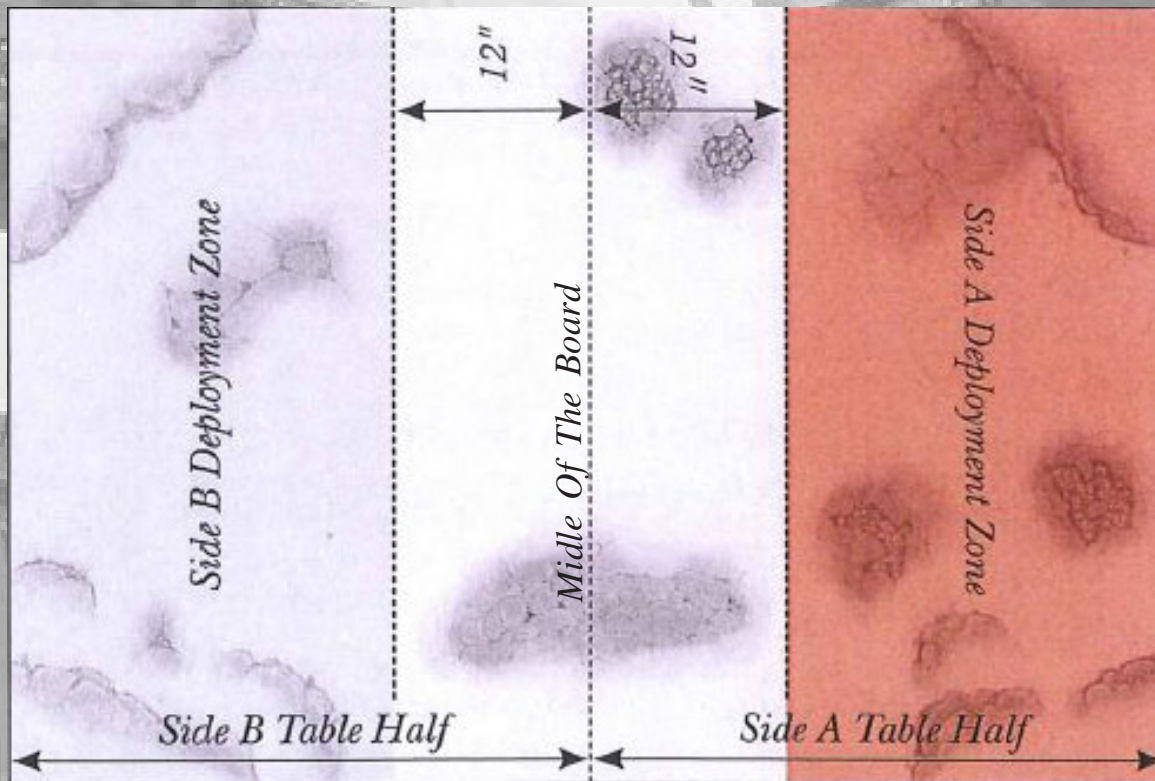
Note that the Relic can only be brought aboard a Transport vehicle if it is carried by a model that can embark upon the Transport. If the Relic is dropped whilst the bearer is embarked within a Transport vehicle, place it 1» away from a randomly determined Access Point.

If the Relic is dropped in impassable terrain, place it as close as possible to the point where it was dropped that is not impassable terrain.

Precious Cargo: In this mission, neither player can choose to voluntarily discard any Active Tactical Objective titled ‘Secure Objective X’, where X is a number between 1 and 6. These Tactical Objectives can only be discarded when they are achieved.

Steal the Loot: In this mission, all Active Tactical Objectives titled ‘Secure Objective X’, where X is a number between 1 and 6, can be achieved by either player. A player must discard his Tactical Objective when it is achieved, regardless of whether he scored it or not. Note that only your Tactical Objectives titled ‘Secure Objective X’ can be achieved by your opponent, your other Tactical Objectives cannot.

For example, if one of your opponent’s Active Tactical Objectives is ‘Secure Objective 4’, and at the end of your turn you control Objective Marker 4, you achieve that Tactical Objective and score 1 Victory Point. Your opponent then has to discard that Active Tactical Objective.



To calculate how many tournament points you achieved during this mission, look at the tables below and add tournament points together.

ETERNAL WAR: THE RELIC

You	Tournament Points
Control relic with your warlord in the enemy deployment zone	7
Control relic in the enemy deployment zone	6
Control relic with your warlord within 6" from the middle of the board	5
Control relic within 6" from the middle of the board	4
Control relic with your warlord in your deployment zone	3
Control relic in your deployment zone	2
No one control relic	1
Opponent control relic	0

SECONDARY OBJECTIVE

MAELSTROM OF WAR: THE SPOILS OF WAR

Victory Points ²	13+	11-12	9-10	7-8	5-6	3-4	1-2	0
Tournament Points	7	6	5	4	3	2	1	0

²Your victory points minus opponent victory points.

Victory Points ³	3	2	1	0
Tournament Points	3	2	1	0

³Your victory points minus opponent victory points

SPORT

Tournament Points ⁴	2	1	0
--------------------------------	---	---	---

⁴Ask your opponent how many victory points you achieved.