

Екатеринбургский турнир по WHFB
«Summer Holiday»
2-3 июля 2016 года

Оглавление

1. Организационная информация	2
2. Правила турнира.....	2
2.1. Мы же с вами интеллигентные люди.....	2
2.2. Судейский произвол	2
2.3. Ограничения по правилам.....	3
2.4. Тварь я дрожащая или право имею	3
2.5. А он придёт и приведёт за собой.....	3
2.6. Парринги.....	3
2.7. Террейн и LOS.....	4
3. Начисление очков.....	4
3.1. Результат игр	4
3.2. Спортивная корректность	5
3.3. Покраска/конверсии	5
4. Сценарии	6
4.1 Hide and Seek	6
4.2 Swap.....	6

1. Организационная информация

Оргкомитет: Ирина «LittleGreenDwarf» Козьмина, Иван «Ermine» Козьмин, Николай «Poison[FoD]» Конуп, Дмитрий «Ditrih» Балабанов.

Полевые судьи: Николай «Poison[FoD]» Конуп и Амир «Aemir» Хайрутдинов.

Поддержка: Ирина «LittleGreenDwarf» Козьмина

E-mail: irinaburg@rambler.ru

Форум турнира: <http://www.gamesworkshop.ru/> - подфорум «Турнир «Summer Holiday»

Призовые места:

1. Победители турнира
2. Лучший генерал
3. Самый спортивный игрок
4. Лучшая армия (покраска/конверсии)

Регистрация.

Для предварительной регистрации вам необходимо прислать не позднее 26 июня заявку и ростер по адресу irinaburg@rambler.ru. Все игроки, приславшие валидные ростеры до указанной даты, получают 5 игровых очков. В заявке необходимо указать ник, полное имя, город и армию. Ростер должен быть составлен для армии на 3000 очков. В случае принятия вашей заявки вам будет выслан соответствующий ответ. Организаторы оставляют за собой право отклонить заявку игрока без объяснения причин.

Окончательная регистрация проходит непосредственно перед началом турнира. По прибытию к месту турнира вам следует:

- сдать взнос в размере 1000 рублей;
- вы можете сдать опциональный взнос в размере 1100 рублей, если вы хотите получить памятные сувениры;
- получить карточку участника.

Всё, что вам может понадобиться на турнире (покрашенная армия, книги армий, книга правил, рулетка, кубы), вы должны привезти с собой. Организаторы предоставляют помещение, столы и террейн.

2. Правила турнира

2.1. Мы же с вами интеллигентные люди.

Организаторы надеются, что все игроки - взрослые люди, способные договариваться между собой. Поэтому стандартная стена текста про визивиг\прокси, решения судей, споры по правилам и кубам опущена. Если у вас возникает вопрос по турниру до его начала, то вы можете задать его, написав на e-mail, указанный выше, или в специальной ветке подфорума турнира "Summer Holiday".

2.2. Судейский произвол.

В случае, если игроки не смогут договориться между собой, или не обсудят спорный вопрос по армии до турнира с организаторами, то организаторы оставляют за собой право применить к игроку штрафные меры на своё усмотрение. Решение организаторов окончательное и обжалованию не подлежит.

2.3. Ограничения по правилам

Турнир проводится по официальным правилам 8^й редакции WHFB, а также опционально по правилам 9^й редакции.

Размер армии не должен превышать 3000 очков. В случае, если армия содержит меньше очков, разница будет добавлена к победным очкам каждого из оппонентов участника. Например, если ростер стоит 2500 очков, то оппонент автоматически заработает 500 Victory Points.

Кроме текущих армий, на турнир допускаются **Chaos Dwarfs ForgeWorld List**, **Dogs of War** из **Chronicles 2004** (как отдельная армия и как Allied Contingent), **Kislev** из **Chronicles 2004** (как отдельная армия и как Allied Contingent).

На турнир допускаются все специальные персонажи из текущих книг армий. Кроме того, если вы хотите, чтобы в турнире приняла участие фигурка, которая у вас покрашена и на неё нет правил в текущей книге армии, но есть правила в WD или книгах предыдущих редакций, то напишите организаторам, и мы также обсудим возможность её допуска.

2.4. Тварь я дрожащая или право имею

Организаторы считают, что люди могут ходить на турниры как за победой, так и для того, чтобы просто хорошо провести время с друзьями. Каждый игрок должен указать в своей заявке, претендует ли он на победу по генералити и на победу в турнире.

2.5. А он придёт и приведёт за собой...

В текущий момент есть возможность играть по нескольким игровым системам, так или иначе имеющим отношение к WHFB. В частности, WHFB 8 edition и The 9 Age. Организаторы стараются сделать турнир приятным для как можно более большого количества игроков. Поэтому на нашем турнире будет возможность провести часть игр по 9-ке. Для того, чтобы сыграть по 9-ке на нашем турнире, вам необходимо выполнить следующее:

- сделать ростер на 3000 согласно правилам 9-ки;
- отправить его на проверку организаторам;
- встретиться за одним столом с игроком, который также хочет сыграть по 9-ке.

Отметим, что эти требования идут в дополнение, а не вместо остальных требований турнира. Т.е. вам будет необходимо сделать два ростера (по 8-ке и по 9-ке, привезти моделей на две армии и т.д.). Однако, игроку, собирающемуся играть по 9-ке, по-прежнему надо указать, претендует он на победу или нет.

Организаторы постараются по мере возможности делать парринги так, чтобы игроки в 9-ку играли друг с другом.

2.6. Парринги

Игрокам будет предложено сыграть 5 игр. На одну игру отводится 3 часа. Если вы не уложились в отведенное время, то вам будет даваться время для того, чтобы доиграть текущий ход одного из игроков. Если вы видите, что не успеваете отыграть полный ход, то лучше его не начинайте.

Для определения оппонентов используются следующие правила.

«Трудно быть джентльменом»: на турнире каждый игрок может сыграть до 5 челленджей. Чтобы сыграть челленджи, игрок должен прислать список игроков, с

которыми он хочет сыграть, на *e-mail*: irinaburg@rambler.ru. Список может состоять из любого числа игроков, их может быть как 10, так и всего 1. Но в этом случае игрок, сыгравший более двух челленджей, не сможет претендовать на призовое место в номинации «Лучший генерал». Кроме того, организаторы не гарантируют, что игроку удастся сыграть все заявленные челленджи – мы будем стараться учитывать пожелания игроков по мере возможности. Гарантированно будут сыграны те челленджи, где оба игрока хотят сыграть друг с другом. На турнире не будет ограничений на челленджи между игроками из одного города.

«Не всё игроку Джентльменские Игры»: если игрок не играет челлендж, то его оппонент будет выбран по швейцарской системе на основании набранных очков в номинации *generality*.

«Мы чтим традиции»: организаторы постараются во всех турах не ставить в одну пару игроков из одного и того же города.

2.7. Террейн и LOS

Весь террейн, используемый на турнире, соответствует типам террейна, описанным в основной книге правил WHFB 8-ой редакции. Игроки должны сами договориться, будут ли они использовать правила на магический террейн. При этом независимо от того, является террейн магическим или нет, все отряды и элементы ландшафта делятся на следующие категории:

1.Блокирующие линию видимости – холмы, дома и непроходимые элементы ландшафта. Через такие элементы ничего не видно.

2.Не блокирующие линию видимости – реки, болота, рои (swarm). Они не блокируют линию видимости.

3.Мешающие линии видимости – все остальные элементы ландшафта и отряды. Они не блокируют линию видимости, т.е. через них видно. Если вы стреляете через мешающие элементы (кроме лесов), то получаете штраф в -2 к результату броска на попадание. Лес дает штраф в -1 к результату броска на попадание (если вы стреляете отрядом, находящимся в лесу, то штраф за лес, в котором этот отряд находится, не применяется). Эти два штрафа никогда не складываются. Если стрельба происходит в отряд, имеющий правило Large Target (Большая Цель) либо в отряд в строении или на холме, то штраф к броскам на попадание не применяется, при условии, что мешающий элемент ландшафта – не лес. Аналогичное правило применяется, если стреляет отряд, имеющий правило Large Target (Большая Цель) либо отряд в строении или на холме.

3. Начисление очков

Данный турнир использует следующую систему начисления очков:

- счёт за игры (*generality*) 38%;
- покраска/конверсии 31%;
- спортивность 31%.

Победитель турнира определяется прямой суммой очков, набранных во всех номинациях.

3.1. Результат игр

100 максимально возможных игровых очков.

Для начисления VP (victory points) – победных очков, используется стандартная процедура, описанная в книге правил на стр. 198. В частности, отряд, бегущий на конец игры, и отряд, от которого осталась одна модель, не приносят победных очков противнику. Возможны дополнительные модификаторы победных очков, которые описаны в сценариях. Для последующего вычисления игровых очков используется «Таблица результатов игр».

ТАБЛИЦА РЕЗУЛЬТАТОВ ИГР

Условия	Игровые очки (проигравший)	Игровые очки (победитель)
0 – 299	10	10
300 – 599	9	11
600 – 899	8	12
900- 1199	7	13
1200 – 1499	6	14
1500 – 1799	5	15
1800 – 2099	4	16
2100 – 2399	3	17
2400 - 2699	2	18
2700 - 2999	1	19
3000+	0	20

3.2. Спортивная корректность

80 максимально возможных игровых очков.

До начала 5-ой игры вы можете выбрать одного противника, с которым вам больше всего понравилось играть. Вы можете поставить ему 5 игровых очков. Вы можете этого не делать, но если вы сделали это, то вы получаете 5 игровых очков. Итоговая спортивность будет рассчитываться по прогрессивной формуле. Например, если игроку поставили спортивность в 3 играх, то его спортивность будет равна $1*5+2*5+3*5=30$. Соответственно, максимальная оценка за спортивность равна 80 очкам.

Если вам больше всего понравилась последняя игра, то вы можете обратиться к судьям, с просьбой зачесть последнюю игру как самую лучшую. Судьи рассмотрят вашу просьбу и, возможно, удовлетворят её.

3.3. Покраска/конверсии

80 максимально возможных игровых очков.

Если ваша армия покрашена не вами (куплена уже готовой и т.п.), то вы не можете претендовать на приз за лучшую армию.

Покраска будет оцениваться тремя судьями, являющимися представителями разных городов, по итогам будет посчитано среднее значение. Ваша армия будет оцениваться в два этапа. В первый день судьи оценят все армии по схеме, приведённой ниже. Во второй день судьи голосованием выберут лучшую армию среди армий, претендующих на победу этой в номинации.

25 – ваша армия покрашена в обычную игровую схему. На моделях присутствует 3 цвета, без особых высветлений и сложных техник. Допускаются небольшие сколы краски, выцветание краски, несочетающиеся цветовые схемы у разных отрядов и моделей в одном отряде. Подставки покрашены в один цвет. Полковые подставки не оформлены. Конверсий нет.

50 – хорошая игровая покраска. Такую армию не стыдно поставить на стол. На большинстве моделей цвета наложены в несколько слоёв, уделено внимание деталям, активно используются высветления и сложные техники. Отсутствуют сколы, модели в отрядах покрашены в одну схему, используются сочетающиеся цвета на моделях одного отряда. Подставки покрыты текстурой и полковые подставки покрашены. Присутствуют конверсии.

80 – почти художественная покраска. Вся армия хорошо покрашена. Использована единая цветовая схема, сложные техники, на отдельных моделях присутствует фрихенд, подставки оформлены несколькими текстурами и\или некоторые из них представляют собой минидиорамы. Полковые подставки оформлены в стиле индивидуальных подставок. Активно используется конверсии и\или самолепные фигуры и\или части фигур. Нет незаконченных отрядов.

4. Сценарии

На турнире Вам будет предложено сыграть 5 игр по сценариям, перечисленным ниже. Но по обоюдному согласию игроки могут договориться играть вместо предложенных сценариев как Battleline, так и любой другой сценарий из любого источника.

Организаторы предлагают Вам сыграть следующие сценарии в следующем порядке.

1. **Battleline** (см. стр. 144 BRB)
2. **Hide and Seek** (см. ниже)
3. **Dawn Attack** (см. стр. 145 BRB)
4. **Swap** (см. ниже)
5. **Battleline** (см. стр. 144 BRB)

4.1 Hide and Seek

Сценарий играется по правилам Battleline с одним дополнением. На этапе расстановки вместо отрядов игроки используют одинаковые маркеры (их можно сделать из бумаги, картона и т.п.). На обратной стороне каждого маркера записывается название отряда, который он обозначает. Маркеры предлагается делать одинакового размера, чтобы нельзя было соотнести их с размером отряда. После того, как все маркеры расположены в зоне деплоя каждого игрока (рубашками вверх), расстановка вскрывается, и маркеры заменяются реальными отрядами. Разумеется, при расстановке стоит делать соответствующий запас расстояния между маркерами так, чтобы можно было разместить отряд в натуральную величину.

4.2 Swap

Сценарий играется по правилам Battleline, но каждый игрок играет армией противника, помня при этом о бережном обращении с чужими моделями. Перед началом расстановки имеет смысл уделить немного времени, чтобы рассказать оппоненту о специальных правилах своей армии и особенностях ростера, которые могут быть неочевидны.