

VII Ежегодный Екатеринбургский турнир по WHFB

3-4 июля 2010 г., г. Екатеринбург

Добро пожаловать!

Данный документ содержит всю информацию, необходимую для участия в Турнире. Мы рекомендуем перед турниром прочитать Правила полностью хотя бы один раз и обращаться к соответствующим разделам в дальнейшем по мере необходимости. Мы будем рады видеть вас на нашем турнире!

Важная информация:

- Официальный язык правил турнира – английский. Использование источников на других языках разрешается, но судьи будут использовать исключительно англоязычные книги.
- Для решения всех вопросов связанных с размещением, желательно заранее связаться с нами, мы попытаемся вам помочь

Регистрация

Регистрация проходит в два этапа. Для предварительной регистрации необходимо прислать заявку и ростер по адресу ekbr08@rambler.ru не позднее, чем за неделю до даты проведения турнира. В заявке необходимо указать Ваш ник, полное имя, город и армию. Ростер должен быть составлен для армии на 2250 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 зарегистрироваться и получить бэйдж с регистрационным номером и карточку участника. Всё, что вам может понадобиться на турнире (покрашенная армия, книги армий, книга правил, FAQ вашей армии, рулетка, кубики, маркеры, дополнительный лес для армии wood elves вы должны привезти с собой. Организаторы предоставляют помещение, столы и террейн.

Для регистрации необходимо:

- сдать взнос (размер взноса будет указан дополнительно);
- предоставить печатный вариант ростера;
- получить правила турнира и бэйдж с регистрационным номером.

Судьи оставляют за собой право попросить игрока показать его армию и, в случае её несоответствия правилам турнира, отказать в регистрации (армия не покрашена, имеет место наличие прокси, и т.д.). Незарегистрированные игроки к турниру **не допускаются!**

Призовые места

1. Победитель турнира – им становится игрок, набравший наибольшую сумму очков в категориях «Generality», «Спортивность», «Покраска» и «Тактика».

2. Лучший генерал – им становится игрок, набравший наибольшее количество очков в категории «Generality».

3. Самый спортивный игрок – победителем в этой номинации становится человек, получивший наибольшее количество очков за спортивность.

4. Лучшая армия – победителем становится игрок, армия которого набрала наибольшее количество баллов за покраску.

5. Лучший тактик - им становится игрок, набравший наибольшее количество очков в категории «Тактика».

В случае, если участники набирают одинаковое количество очков, то ситуация разрешается способом наиболее соответствующим духу игры – броском d6.

Ограничения по правилам

Материалы, изданные менее чем за 1 месяц до турнира, не используются. Уточнения по правилам, изданные в Интернете на сайте GW (Q&A, FAQ, Erratas), могут использоваться, если они появились минимум за месяц до турнира.

Внимание: правила, изложенные в параграфе Clipping, главы APPENDICES из WARHAMMER RULE BOOK: Errata, Frequently Asked Questions & Appendices **используются только по взаимному согласию игроков, рекомендуем обсудить это перед игрой.**

- Материалы из журнала Citadel Journal, а также trial rules и прочие, требующие согласия оппонента, правила, не используются;
- запрещено использовать специальных персонажей (даже тех, которые являются чемпионами подразделений и не используют Hero Slot; командиры Regiments of Renown, не требующие Hero Slot, не попадают под эти ограничения);
- запрещено использовать специальные армилисты, опубликованные в конце книг армий, даже если они не требуют согласия оппонента

Размер армии не должен превышать 2250 очков. В случае, если армия содержит меньше очков, разница будет добавлена к победным очкам каждого из оппонентов участника. Например, если ростер стоит 1500 очков, то оппонент автоматически заработает 750 Victory Points.

Допущенные армии

Турнир проводится по официальным правилам 7й редакции WHFB.

К участию в турнире допускаются армии, основанные на вышедших Книгах Армий, либо на армилистах, опубликованных в WD, либо в Аннуалах и Хрониках, либо в случае, если новая редакция армии не существует, то используется армилист на Ravening Hordes (англ. вариант, включая RH Errata).

Перечень армий, допущенных к турниру:

Warhammer Armies: Dark Elves

Dogs of War (Chronicles 2004)**

Warhammer Armies: Dwarfs

Warhammer Armies: Empire

Warhammer Armies: High Elves

Warhammer Armies: Lizardmen

Warhammer Armies: Ogre Kingdoms

Warhammer Armies: Orcs and Goblins

Warhammer Armies: Skaven

Warhammer Armies: Tomb Kings

Warhammer Armies: Vampire Counts

Warhammer Armies: Beastmen

Warhammer Armies: Bretonnia

Chaos Dwarfs Ravening Hordes List*;

Warhammer Armies: Daemon of Chaos

Warhammer Armies: Warriors Of Chaos

Warhammer Armies: Wood Elves

Kislev (Chronicles 2004)*.**

* - отряды с правилом greenskin из книги армий Orc's and Goblins 7ed, таблица animosity из Ravening Hordes

** - как отдельная армия

*** - как отдельная армия и как Allied Contingent

Если вы хотите использовать какой-либо триальный лист — свяжитесь с организаторами заблаговременно. Возможно, такая армия будет допущена в порядке исключения.

Армия

Все модели, используемые на турнире, **должны** быть покрашены. Условием покраски является наличие минимум трех цветов на модели, покрывающих большую её поверхность, а также отсутствие не загрунтованных или не покрашенных участков. Не покрашенные модели будут изыматься судьями до окончания турнира, и будут автоматически считаться как убитые при подсчете победных очков.

Поскольку использование специальных персонажей запрещено, моделями спецперсонажей можно представить обычных персонажей, т.е. лордов и героев. Если в вашей армии есть персонаж на скакуне (имеющем более одной раны в профиле), монстре (колеснице и так далее) то вы должны иметь не только его модель на скакуне (колеснице), но и пешую.

В каждом отряде вашей армии оружие, броня и модернизации (*upgrades*) должны присутствовать на большинстве (75%) моделей отряда. Чемпионы, музыканты и знаменосцы должны выглядеть соответствующим образом. Здесь приветствуются любые конверсии, сохраняющие стиль данного отряда. Наличие или отсутствие командной группы должно быть представлено соответствующим образом.

WISIWYG строго обязателен для персонажей, неродных миниатюр и конверсий. Он **необязателен** для родных моделей и отрядов, за исключением оружия и щитов. Запрет на использование *proxies* и моделей несоответствующего модельного ряда сохраняется.

Помните о том, что те модели, которые ваша армия создает или порождает во время игры (скелеты, зомби, Ужасы Тзинтча, Чумоносцы Нургла, отродья и так далее) являются неотъемлемой частью вашей армии, и все правила для основной армии применимы к ним в полном объеме. Если у вас нет нужного количество моделей для того, чтобы отобразить на поле боя происходящие там процессы, то вы не можете использовать эти модели во время игры. То есть если вы подняли 12 скелетов, а у вас всего 10 моделей, то вы выставляете 10 моделей, две считаются потерянным. В отношении правил, для которых это важно, подобные модели считаются убитыми противником.

Использование *proxies* (заменителей типа квадратиков бумаги, пробок, шахматных фигур и т.п.) категорически запрещено. Также запрещено использование моделей несоответствующего модельного ряда, т.е. использование Скинков вместо Гоблинов, LOTR'ских орков вместо орков WHFB и т.д. К использованию на турнире, кроме родных (*Citadel miniatures*) допускаются неродные миниатюры, разного рода конверсии и собственные разработки, удовлетворяющие правилам (масштаб) и условию WISIWYG и органично вписывающиеся по стилю в вашу армию. Если у вас есть сомнения, будет ли допущена та или иная модель к турниру - заранее свяжитесь с организаторами по указанному выше e-mail.

В пределах одной армии не допускается использование родных моделей для представления отрядов, коими они не являются (например, использование моделей Silver Helms для представления отряда Dragon Princes, и т.п.).

Общие положения

1. Игроки играют по 5 игр. В каждой игре оппонентов определяют судьи.

1.1 Приоритетными факторами составления пар будет являться предоставление возможности сыграть между собой игрокам из разных городов и разными армиями.

1.2. Любая пара игроков из разных городов на турнире имеет право объявить о своем желании сразиться в честном поединке, благородно называемом **челлендж**. Для этого необходимо не позднее, чем за неделю до даты проведения турнира, сделать заявку на челлендж в виде письма на *e-mail*: ekbr08@rambler.ru в котором указать **двух** игроков, участвующих в челлендже. Судьи рассмотрят вашу заявку и, возможно, в первом круге турнира вы сможете сыграть со своим «заклятым» другом.

1.3 Четвёртая игра турнира будет необычной. В этой игре вы должны будете сыграть против своей собственной армии армией противника. Организаторы настойчиво рекомендуют бережно относиться к миниатюрам, доверенным вам. Парринги судьи объявят после третьей игры, и у вас будет время до утра, чтобы изучить армию, которой вам предстоит играть. На эту игру будет отведено три часа.

Внимание! Вы можете отказаться от обмена армиями, но в этом случае вы получаете штраф в 20% ко всем очкам, набранным в категории «Генералити». Вы должны заявить об отказе от обмена армиями не позднее, чем за неделю до турнира. Вам в пару будет предложен игрок, сделавший такой же выбор.

2. Игры продолжаются в течение 6 ходов, либо до 2,5 часов. Если вы считаете себя «медленным» игроком, постарайтесь приложить все усилия к тому, чтобы все же уложиться в отведенное время. Количество моделей в армии не является оправданием! Если вы чувствуете, что не успеете отыграть все 6 ходов, постарайтесь закончить игру так, чтобы оба игрока сыграли равное количество ходов. Для вашего удобства за 20 минут до окончания отведенного времени судьями будет дан предупредительный сигнал. Если, несмотря на все это, вы не уложились в отведенное время, то, независимо от того, какой идет ход и какая ситуация образовалась на столе, по требованию судьи вы обязаны прекратить игру и подсчитать ее результаты.

3. Каждая игра будет проходить по своему сценарию. Игры будут проходить на столах 4 на 6 футов. В каждой игре деплоймент зоны будут ограничены согласно правилам pitched battle, т.е. будет использоваться прямой тип расстановки.

4. **До начала сражения** игрокам дается десятиминутный разминочный период, в течение которого игроки **должны**:

4.1. показать противнику все модели в своей армии, которые будут выставляться на игровое поле;

4.2. задать противнику вопросы по составу армии и специальным правилам, применяющимся к отрядам и персонажам, входящим в данный состав (игроки не обязаны раскрывать противнику информацию об имеющихся магических предметах и прочих секретах, таких как фанатики, ассасины и т.п.);

4.3. обсудить сценарий, ландшафт поля битвы и налагаемые им ограничения на движение, блокирование сектора обзора, линии стрельбы и т.п., а так же любые другие возможные ситуации, которые, по их мнению, могут произойти в течение битвы;

4.4. в зависимости от сценария установить маркеры, назначить отряды для выполнения целей сценария, еще раз перечитать условия выполнения задач.

5. **По завершению сражения** игроки должны:

5.1. проверить ростер оппонента на предмет соответствия заявленной армии той, с которой игрок участвовал в сражении, в случае обнаружения каких-либо расхождений следует немедленно обратиться к судьям;

5.2. посчитать количество победных очков по системе начисления турнирных очков и записать результат в карту учёта;

5.3. заполнить карточку и сдать результаты судьям. За правильность заполнения карты ответственность несут сами игроки.

6. Террейн устанавливается судьями до начала турнира и не может быть перемещён в ходе сражения, исключением являются леса, перемещённые под действием заклинания Tree singing. По окончании сражения просьба к игрокам восстановить **первоначальное** расположение террейна.

Дополнительные положения

1. Кубики

- все кубы, вставшие на ребро (из-за террейна, либо посторонних предметов) **должны** быть переброшены;
- все специальные броски кубов **должны** объявляться перед непосредственным броском кубиков;
- все кубы **должны** бросаться таким образом, чтобы исключить неслучайное выпадение определенных результатов;
- оба игрока (т.е. игрок и его оппонент) **должны** видеть результаты бросков кубов.

2. Споры по правилам

- В случае тех споров по правилам, где ответ не очевиден (т.е. данная ситуация нестандартна и не рассмотрена в книге правил, эрратах и соответствующих FAQ'ах), результат определяется броском D6;
- RTFM. Большинство ответов даны там;
- если вы задаете вопрос по правилам судье, его решение является окончательным;
- помните, это всего лишь игра в солдатиков.

Вмешательство судей:

- судьи имеют право прервать любую игру для уточнения или указания на ошибки игроков;
- решение судей окончательно и обжалованию не подлежит.

3. Террейн

На игровых столах турнира используются следующие виды элементов ландшафта: непроходимый элемент ландшафта (impassible), лес, холм, изгороди, груды камней, руины, здания. Эти элементы ландшафта подчиняются следующим правилам:

Бесконечно высокий элемент ландшафта - полностью блокирует линию видимости, даже для моделей на холмах и даже в отношении Больших Целей (даже на холмах); блокирует отскок ядра пушки.

- Лес – труднопроходимый элемент ландшафта, линия видимости ограничена двумя дюймами в глубину, бесконечно высокий элемент ландшафта; подчиняется правилам для лесов в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles, стр. 9;
- Холм – блокирует линию видимости, даже в отношении Больших Целей, даже для моделей на другом холме. Все холмы считаются открытым пространством, в отношении фанатиков холм также считается открытым пространством, в остальном подчиняется правилам для холмов в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles, стр. 9;
- Изгороди, они же заборы – не блокируют линию видимости, дают укрытие и защитную позицию, подчиняются правилам для препятствий в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles, стр. 16; Твердое это или же мягкое укрытие - будет зависеть от их вида, это будет указано на схеме, расположенной на игровом столе;
- Здание, дом - блокирует линию видимости для моделей на земле. Дома подчиняются правилам на здания, описанным в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles, стр. 97.
- Груды камней, руины – труднопроходимый или непроходимый (указано на схеме) элемент ландшафта, не блокирует линию видимости.

4. Нечетное количество участников

В случае нечетного количества участников, одному из участников турнира в пару будет предложен дополнительный игрок (прокси-бот).

Начисление очков

1. Результат игр

Для начисления VP (victory points) – победных очков, используется стандартная процедура, описанная в книге правил на стр. 198. Для последующего вычисления турнирных очков используется «Таблица результатов игр».

ТАБЛИЦА РЕЗУЛЬТАТОВ ИГР

Условия	Турнирные очки (проигравший)	Турнирные очки (победитель)
0 – 299	10	10
300 – 449	9	11
450 – 599	8	12
600- 749	7	13
750 – 899	6	14
900 – 1049	5	15
1050 – 1199	4	16
1200 – 1399	3	17
1400 - 1599	2	18
1600 - 1799	1	19
1800 и более	0	20

2. Выполнение заданий сценариев

На нашем Турнире Вам предстоит сыграть 5 игр, каждую со своим собственным сценарием.

Сценарий включает специальные правила, которые влияют на поведение войск во время сражения, а также задачу с описанием условий ее частичного и полного выполнения.

Ключевые отряды.

На турнире мы вводим понятие ключевых отрядов. Статус ключевого отряда важен для выполнения заданий в сценариях.

Ключевыми считаются не бегущие отряды, имеющие Unit Strength 5+ (на конец битвы) и стоящие не менее 100 pts (на начало битвы). Ключевыми НЕ могут быть следующие отряды:

- Одиночные монстры, а также отряды с правилом Monsters&Handlers;
- War machines;
- Отряды с правилом Skirmish;
- Отряды с правилом Fly;

• Герои (вместе с любыми своими ездовыми животными и прочими средствами передвижения) не считаются ключевыми отрядами и никогда не прибавляют Unit Strength отряду для определения, является ли тот ключевым;

• Ключевыми могут быть только отряды, изначально находящиеся в вашем ростере – то есть, призванные и т.д. отряды никогда не считаются ключевыми.

Сценарий 1: Тактическое преимущество

После игры сложите количество захваченных знамен и количество захваченных четвертей. Прибавьте 1, если убит вражеский генерал. Если Ваша армия не имеет в своем составе отрядов со знаменами (Знамя Армии не считается) – не прибавляйте количество захваченных знамен.

Вы выполнили задачу сценария, если полученная сумма больше или равна сумме противника.

Сценарий 2: Захват обелисков

После выбора стороны стола, но перед началом расстановки, игроки, чередуясь, располагают на своей половине стола по 3 маркера целей. Цели должны быть установлены не ближе, чем в 6 дюймах от края стола или любого элемента ландшафта (кроме холмов).

Между целями, выставляемыми одним игроком, не может быть расстояние меньше 12 дюймов. Цель является точкой (хотя, конечно, вы можете установить ее на любую базу – заранее укажите, от какой точки вы будете отмерять дистанцию), не является элементом ландшафта, не мешает передвижению и не блокирует линию видимости.

Захват целей: Цель считается захваченной, если на конец игры в 6 дюймах от нее имеется ваш ключевой отряд и не имеется ключевого отряда противника. Захватывать можно как свои, так и чужие цели.

Вы выполнили задачу сценария, если захватили объектив столько же или больше, чем ваш противник. Если на конец игры никто не контролирует цели, то оба игрока не выполнили задание сценария.

Сценарий 3: Святыни-реликвии-ковчеги-грааль...

Перед игрой (до определения сторон, очередность назначения определите броском кубика) каждый игрок выбирает в своей армии 1 ключевой отряд. Этот отряд будет носителем.

Вы выполнили задачу сценария, если полностью уничтожили отряд противника, несущий реликвию любым способом. При этом реликвия теряется, только если отряд уничтожен полностью, в том числе в случае бегства за край стола, превращения в крыс или еще чего похуже, или будучи отправлен во владения хаоса (заметьте, что отряды, бегущие по панике или из-под атаки, реликвию не теряют).

Сценарий 4: Контроль территорий

Четверти:

- При подсчете VP четверти не учитываются;
- В данном сценарии контролировать и препятствовать контролю четвертей могут только ключевые отряды.

Вы выполнили задачу сценария, если захватили четвертей столько же или больше, чем ваш противник. Если на конец игры никто не контролирует четверти, то оба игрока не выполнили задание сценария.

Сценарий 5: Резня

Ваша задача - уничтожить как можно больше ключевых отрядов противника

Вы выполнили задачу сценария, если уничтожили столько же или больше ключевых отрядов противника, чем он у вас.

Если в армии одного из игроков изначально нет ключевых отрядов, то он автоматически не выполнил задачу сценария, а его противник выполнил. Если у обоих игроков в армиях изначально отсутствуют ключевые отряды, то они оба не выполнили задачу сценария.

Игрок 1	Игрок 2	Баллы тактики	Баллы тактики
Задание сценария выполнено	Задание сценария не выполнено	5	0
Задание сценария не выполнено	Задание сценария выполнено	0	5
Задание сценария выполнено	Задание сценария выполнено	2	2
Задание сценария не выполнено	Задание сценария не выполнено	0	0

3. Оценка спортивности

Каждый игрок получает 27 очков на все игры. После пятой игры он распределяет эти очки (целыми числами) между играми согласно своим ощущениям от игры (это может быть как впечатление от некорректного поведения соперника за столом, так и эмоциональный подъем от «смачного рубилова»). Минимальная оценка – 1, максимальная – 20, максимальную и минимальную оценки нельзя ставить более одного раза за весь турнир (т.е. более чем одному игроку). Обратите внимание, что вы обязаны полностью распределить все 27 очков между вашими оппонентами.

4. Оценка покраски

Армия, получившая приз в номинации «Лучшая армия» в прошлом году, не может стать победителем в этой номинации в этом году. Чтобы претендовать на победу, в армии должно быть обновлено более 50% моделей.

Оценка армий будет производиться в два этапа, комиссией, состоящей из трех человек (по возможности, это будут люди из разных городов). На первом этапе все армии получают грубую оценку, и будут зачислены в одну из трех категорий каждым из трех судей. Оценки первого этапа не кумулятивны.

- 25 очков получают армии, которые соответствуют описанию «армия покрашена в три цвета». В эту категорию попадают армии, которые покрашены грубо, без использования художественных приемов, или же таковые ограничены простейшими проливками и драйбрашем. Мало внимания уделено мелким деталям, оформлению подставок, и т.д. В эту же категорию попадают старые, «обветшавшие» армии, со сколами краски и ее выцветанием, без единой цветовой схемы внутри отрядов, и т.п.
- 50 очков получают армии, выглядящие опрятно, аккуратно, в едином стиле. В таких армиях уже прослеживаются элементы более сложных художественных техник, уделено внимание деталям, армия хорошо смотрится на столе. Цвета подобраны гармонично и со вкусом, возможно, присутствуют конверсии и/или лепка, уделено внимание оформлению индивидуальных и полковых подставок.
- 75 очков получают армии, по мнению судей, претендующие на победу в этой номинации и заслуживающие более пристального внимания и оценки.

На второй день турнира все армии, получившие среднеарифметическую оценку свыше 55 очков, будут оценены дополнительно, и получают бонусные очки в размере не более 25 баллов по системе дополнительных модификаторов. Армия, получившая наибольшее количество очков по результатам оценки в двух турах, становится победителем в номинации «Лучшая армия».

Этикет турнира и прочие неигровые правила

На турнире вводится абсолютный сухой закон. Нельзя приносить с собой, распивать и приходить уже в распитии. Нарушение этого правила ведет за собой безусловную дисквалификацию.

Помните о том, что каждая игра на турнире ведется между двумя игроками, и участие в игре третьей стороны (в форме советов) может вызывать справедливое возмущение со стороны игроков. Подобное поведение расценивается как Мелкое нарушение (-5 турнирных очков), а при рецидиве может быть расценено и как Серьезное нарушение. Если в этом уличен зритель, то он может быть удален из зала.

Каждый игрок сам ответственен за правильность и играбельность своего ростера, а также за знание своих правил. Обнаружение ошибки в ростере или обнаружение того, что игрок во время игры неправильно использовал свои собственные правила себе на пользу, считается как Серьезное Нарушение (-10 турнирных очков). Также игра, на которой это нарушение было выявлено, автоматически засчитывается как Сокрушительная победа (20:0) не в пользу виновного, на усмотрение судей. Виновный игрок должен будет переписать свой ростер в соответствии с правилами, и если после этого его армия перестанет удовлетворять правилам покраски на турнире, то он может получить 0 за покраску. Отговорки типа «Я же сдал ростер, и мне ничего не сказали» не принимаются.

Судейская коллегия оставляет за собой право трактовать весь свод этих правил как угодно широко и как угодно строго, на свое усмотрение, руководствуясь своим вкусом, опытом и представлением.