



Белорусский Командный Кубик - 2015

Правила турнира

Турнир проводится с целью приятного времяпрепровождения в духе соперничества между командами, представляющими различные города Беларуси! В ходе турнира команды будут сражаться друг с другом для выявления не только абсолютного чемпиона турнира, но и относительной силы команд!

Дата проведения – 5-6 декабря 2015. (суббота и воскресенье)

Место проведения – г. Минск, ул.Калиновского, 36 (здание Гимназии №2).

Регламент турнира

Суббота, 5 декабря:

10.00 - регистрация и начало турнира
11.00 - начало парингов первого тура
11.15 - начало игр первого тура
14.45 - конец первого тура
15.45 - начало парингов второго тура
16.00 - начало игр второго тура
19.30 - конец второго тура
20.00 – начало выездного Семинара по проблемам ВХ40К в Беларуси

Воскресенье, 6 декабря:

10.00 - начало парингов третьего тура
10.15 - начало игр третьего тура
13.45 - конец третьего тура
14.45 - начало парингов четвертого тура
15.00 - начало игр четвертого тура
18.30 - конец четвертого тура
19.00 – награждение и закрытие турнира

На месте проведения турнира запрещено распитие алкоголя любого вида в любой таре.

Организаторы вправе отказать в участии в турнире лицам, находящимся в состоянии алкогольного или другого опьянения, а также лицам, ведущим себя неподобающим образом.

Напоминаем, что на территории учреждения образования запрещено курение.

На турнире используется кларифай ETC

<https://drive.google.com/file/d/0Bzus0DMobfGYMDF1RjQyblVzb2c/view>

На турнире используется драфт правил ETC 2016 в части, его касающейся, если иное не оговорено в данном документе

<https://drive.google.com/file/d/0Bzus0DMobfGYMDF1RjQyblVzb2c/view>

Формат турнира:

- Команда состоит из 5 человек.

Миссии и подсчёт очков

На турнире используются миссии 1 - 4 рупака ETC. Миссия соответствует номеру тура.

Определение победителя турнира

По результатам игры каждой пары команд подсчитывается суммарное количество Game Points набранное каждой командой.

Если команда набрала

>> 56 и более очков = победа = 2 Турнирных очка

>> 46-55 очков = ничья = 1 Турнирное очко

>> 44 очка и менее = поражение = 0 Турнирных очков

Победитель турнира и последующие места определяются по суммарному числу набранных Турнирных очков.

В случае равенства турнирных очков у команд используются следующие тайбрейкеры:

1. Суммарное количество Game Points.
2. Суммарное количество набранных Victory Points.

В связи с этим после каждого тура заполняется турнирная таблица игры команд, обязательно содержащая следующую информацию:

Количество Game Points каждого игрока, количество Victory Points каждого игрока, суммарное число Game Points каждой команды, суммарное число Victory Points каждой команды и число Турнирных Очков каждой команды.

Наказания и штрафы

На турнире применяется следующая система штрафов:

1. Предупреждение – выносится судьёй в устной форме, имеет предупредительный характер без прямого влияния на исход партии.

2. Жёлтая карточка – штраф в 2 Game Points, который записывается судьёй в турнирную таблицу с немедленным оповещением капитанов обеих команд и всех судей турнира. Штраф не может привести к отрицательному счёту (т.е. если игрок, набравший 1 очко получит штраф в 2 очка, то итоговое число набранных Game Points будет равно 0). Если правила нарушены сразу двумя игроками, играющими за одним столом, обе команды получают штраф -0.5 турнирных очка.

3. Красная карточка – немедленная остановка игры. Игрок, получивший штраф получает 0 очков за игру, его противник 20 очков, так, будто игрока сняли со стола. Штраф записывается судьёй в турнирную таблицу с немедленным оповещением капитанов всех команд и всех судей турнира. Если правила нарушены сразу двумя игроками, играющими за одним столом, обе команды получают штраф -1 турнирное очко.

За несерьёзное нарушение выносится предупреждение. За серьёзное нарушение или повторное предупреждение – жёлтое карточка. Красная карточка выдаётся за нарушение, совершённое счастливым обладателем жёлтой карточки. Судья сам определяет, является ли то или иное действие нарушением и серьёзность нарушения в каждом случае самостоятельно.

Наказания за не-покраску моделей и не-визивиг:

На турнире хочется видеть исключительно радостные лица и дружеский настрой, поэтому судьи не будут наказывать игроков за откровенно некудышную покраску и несоответствие моделей визивигу за исключением случаев полностью непокрашенных моделей, либо моделей, которые не могут соответствовать заявленным по визивигу даже с применением богатой судейской фантазии. Исключением является прямая жалоба игрока на несоответствие модели противника визивигу, либо на отсутствие покраса у модели. В таких случаях судья имеет право потребовать заменить модель на соответствующую визивигу/покрашенную модель. Если игрок не может произвести замену, то модель считается уничтоженной и убирается в потери. (Пример: вы используете хормогаунтов в качестве моделей для термагаунтов. Судьи такое пропустят, но если

игрок пожалуется на данный момент, то придётся заменить хормогаунтов нормальными термагантами либо убрать их в потери).

Моделирование с целью получения игрового преимущества рассматривается только в рамках ситуации, где это преимущество используется. Изначально судьи признают все конверсии ценными для хобби, даже если они уменьшают размеры модели от оригинальных. Использование конверсии с целью получения преимущество (вы пытаетесь стрелять в распластавшегося по земле тервигона и противник хочет получить кавер сейв за стоящих перед ним гаунтов) является нарушением, но сам факт наличия в армии ползущего тервигона не может являться основанием для штрафа.

По окончанию времени тура судья имеет право немедленно прервать любую/все игры (dice down). При этом все игры должны быть немедленно прекращены и игроки должны приступить к подсчёту очков.

Судья на турнире только один. Поэтому обращение к судье автоматически приводит к выдаче предупреждения / жёлтой карточки / красной карточки той или иной спорящей стороне (или обоим). Поэтому прежде чем привлекать к ситуации внимание единственного судьи турнира попробуйте найти ответ на вопрос в книге правил или воспользоваться правилом «4+». Следующим этапом эскалации конфликта является привлечение внимания капитана своей команды и/или капитана команды противника.

Нарушения регламента турнира:

Контроль времени осуществляется игроками. Если игрок считает, что его оппонент намеренно затягивает игру, то он вправе привлечь к этому факту внимание судьи. Судья в таком случае вправе обязать игроков заполнять по ходу игры листок учёта времени.

Только листок учёта времени является основанием для наложения штрафа за затягивание времени. Любой игрок вправе попросить у судьи листок учёта времени и его оппонент должен с пониманием отнестись к данному факту и всячески помогать в правильном заполнении данного листа.

За 20 минут до конца тура судья производит опрос участников турнира и может принять решение о том, что данный либо следующий ход игры будет считаться последним. При этом игроки должны постараться до окончания времени тура завершить определённый судьёй ход и перейти к подсчёту очков, вне зависимости от того, сколько времени осталось после завершения определённого судьёй хода до конца игры.

Нарушение регламента турнира или решения судьи является серьёзным нарушением.

Организатор и главный судья турнира:

Иванов «Эрль» Александр, Тел. +375 (29) 575-46-86, E-mail: Erdagan@tut.by