

# Битва Кодексов 2016



Представляю вашему вниманию новый для наших болот формат  
**двухнедельный турнир!**

Необходимое количество участников: 16+  
Формат: 1250 очков, одиночный турнир

## Этапы соревнования:

1. Групповой турнир (2-3 июля)
2. Плейофф (9-10 июля)

Все заявившиеся участники делятся на группы по 4 человека (случайным образом либо полуслучайным образом – так, чтобы армии внутри одной подгруппы не повторялись и игры были поинтереснее!).

## Групповой турнир (4+ группы по 4 участника)

Игроки каждой группы играют по принципу "каждый с каждым" в рамках своей группы 3 игры за 1 день. По результатам игр 2 игрока из каждой группы получают билет в плейофф!

В дополнение, игрок, занявший первое место в своей группе, получает памятный приз!

## Плейофф (8+ участников)

Финальный турнир проводится в 1 или 2 дня с числом игр от 3-х до 5-ти в зависимости от числа участников. Игры проводятся по швейцарской системе с посеvom игроков по результатам группового турнира (т.е. победитель одной группы играет со вторым местом другой группы). Три лучших игрока получают памятные медали и коробочки с оригинальными ГВ-миниатюрами. Предварительно планируется, что это будут Риптайд и новомодные Контейнеры! Призы могут быть уточнены по результатам регистрации участников. Чем больше нас - тем вкуснее призы!



## РЕГЛАМЕНТ

Армия игрока может содержать только один detachment - Combined Arms Detachment. Формации, союзники и прочая ересь остаётся дома - это Битва Кодексов! Вам придётся побеждать, используя только один кодекс!



Допущены все актуальные фракции!

Место проведения: Минск, клуб "Мастерские"  
Играем по правилам Warhammer 40000 7th edition



Длительность тура - 2,5 часа.  
Взнос - 10 новых рублей.

Дополнительная информация по составлению армий:

- Не допущены дополнения Imperial Armour и Escalation.
- СХ/Гаргантюа не допущены.
- Mighty Bulwark не допущены.
- Допускаются только полностью покрашенные армии. Обязательно соблюдение правила "минимум 3 цвета".
- Соблюдение правила визивиг в разумных пределах (если сомневаетесь - уточните до турнира).
- Крайне нежелательны модели, склеенные или оформленные так, чтобы получить игровое преимущество (Ползающие риптайды, заклеенные намертво дропподы, головы переплывающих реку орков на подставках, стены высотой с модель, в качестве оформления базы и т.д.).

В турнире используются:

- Все актуальные кодексы, саплементы и датаслейты последней редакции.

- Все фортификации из книги Stronghold Assault, за исключением фортификаций с правилом Mighty Bulwark.
- Все "свежие" FAQ от Games Workshop. В том числе "FIRST DRAFT".
- При решении спорных вопросов судьи будут ориентироваться на актуальный ETC FAQ.

### Регистрация на турнире:

- 1) Для Предварительной Регистрации достаточно оставить сообщение в этой теме с указанием кодекса (фракции), за который вы собираетесь выступать. По результатам предварительной регистрации будут сформированы группы для первого этапа турнира!
- 2) Для Регистрации необходимо отправить ростер и фото своей армии на адрес [erdagan@tut.by](mailto:erdagan@tut.by) не позднее чем за неделю до начала турнира.

Также для регистрации на турнире и по всем вопросам можно писать мне в личку Вконтакте: <https://vk.com/radiofizik>

На турнире необходимо иметь с собой:

- Армию.
- Распечатанный ростер в удобочитаемом формате (например, формат ЕТЦ)
- Рулетки, шаблоны и все необходимые для игры принадлежности, кодексы ваших армий в бумажном или электронном варианте, последние FAQ ваших армий и книги правил, если вы хотите на них ссылаться.

### Как победить в турнире

Чтобы выиграть в турнире полезно будет ознакомиться с турнирной системой и миссиями.

### Миссии на турнире:

МИССИЯ 1: Eternal War: The Scouring (Каждый игрок назначает по 3 маркера: 1, 2 и 3 очка)

МИССИЯ 2: Eternal War: Purge the Alien

МИССИЯ 3: Eternal War: The Relic (Релик стоит 6 очков)

МИССИЯ 4: Maelstrom: Contact Lost

Перед началом тура главный судья турнира публично броском кубика определяет одну из четырёх миссий и одну из трёх классических расстановок. Все игроки в этом туре играют выпавшую миссию. Миссии в рамках одного игрового дня не могут повторяться.

Согласно разнице победных очков за миссию и доп. задания (Slay the Warlord, First Blood, Linebreaker, особые миссии и т.д.) определяется победитель и проигравший. Победитель получает 3 ТО (турнирных очка), проигравший - 0 ТО (турнирных очка). В случае равенства VP присуждается ничья и игроки получают по 1 очку.

Полное уничтожение армии соперника НЕ дает автоматическую победу. В случае, когда у одного из противников на конец игрового хода не осталось на столе миниатюр игра заканчивается и подсчитываются набранные VP.



## Тайбрейкеры

### ***Покрас:***

Игроки с хорошо покрашенными армиями могут претендовать на дополнительный бонус в виде 0,5 ТО на каждом игровом этапе. Решение о присуждении бонуса будет выносить специально выбранный, не заинтересованный в итогах, человек. Данный бонус можно получить имея армию однородно покрашенную в простую игровую покраску без раздражающих разномастных и полупокрашенных миниатюр. Бонус могут получить все игроки турнира в случае, если все армии будут соответствующе выглядеть.



### ***Спортивность:***

Каждый раз, когда вы вызываете судью для решения спорного вопроса и получаете решение не в свою пользу, вы дополнительно получаете -1 к карме. Жёлтая карточка автоматически даёт вам -3 к карме, а красная -10 к карме.

В конце этапа игроки с самой чистой кармой получают по +0,5 ТО.



### ***Результат личной встречи:***

Если после учёта покраса и спортивности невозможно определить стендинги, то учитывается результат личной встречи игроков.



### ***Сила оппонентов:***

В играх Плейофф если после учёта личной встречи невозможно определить стендинги, то считается средний процент турнирных очков оппонентов.

1. мы считаем за каждого оппонента количество очков полученных оппонентом в сравнении с возможными и получаем средний процент
2. один оппонент не может привнести менее 33%. Оппонент, проигравший 4 игры из пяти все равно даст 33% а не 20%.

Пример: Игрок столкнулся с двумя оппонентами у первого 4W-4L, тем самым 12 из возможных 24. Его счет 50%. Второй сыграл 3W-1L-2D. получив 11 из возможных 18, то есть 61%. средний процент турнирных очков оппонентов таким образом будет 55.5% (среднее из этих процентов).

Все вопросы следует задавать Вконтакте <https://vk.com/Radiofistik>

