

"О.П.Р.А." (Минская зима-2011)

1. Дата и место проведения

Дата проведения: 29 января 2011 года (суббота)

Место проведения: г. Минск, Партизанский пр., 146. Клуб «Другой мир»



2. Расписание турнира

11.30 – 12.00 Регистрация

12.15 – 14.25 Первый тур

14.55 – 17.05 Второй тур

17.35 – 19.45 Третий тур

20.00 Награждение

3. Формат турнира

Игровая система: Warhammer 40k (5ая редакция)

Приоритетный язык правил: английский

Для решения вопросов, не имеющих четкой формулировки в книге правил и кодексе армии, будет использоваться ETC 2010 Clarification.

Стоимость участия: 10 000 бел.руб.

4. Необходимые для игры аксессуары

– армия

– кодекс армии

"О.П.Р.А." (Минская зима-2011)

- распечатки FAQ для Вашей армии
- две копии листа армии (желательно в распечатанном виде)
- 3-5 маркеров (каунтеров)
- кубики
- линейку или рулетку
- шаблоны (если в Вашей армии они используются)
- листок бумаги и ручку (для подсчета победных очков)

5. Требования к армии

Размер армии: 1500 очков

Разрешенные кодексы:

- Codex: Black Templars
- Codex: Blood Angels
- Codex: Chaos Daemons
- Codex: Chaos Space Marines
- Codex: Daemonhunters*
- Codex: Dark Angels
- Codex: Dark Eldar
- Codex: Eldar
- Codex: Imperial Guard
- Codex: Necron
- Codex: Orks
- Codex: Space Marines
- Codex: Space Wolves
- Codex: Tau Empire
- Codex: Tyranids
- Codex: Witch Hunters*

* - бумажный кодекс имеет приоритет над pdf с сайта GW,

Структура составления листа армии: стандартный "force organization chart" (1-2 HQ, 0-3 Elites, 2-6 Troops, 0-3 Fast attack, 0-3 Heavy support)

Ограничения к листу армии:

- в армии нельзя использовать союзников, за исключением случаев, когда список союзных отрядов входит в кодекс армии (Inducted Imperial Guard, Allied Space Marines).

Покраска: обязательные «три цвета»

WYSIWYG: модели армии должны соответствовать указанной для них в листе армии экипировкой

"О.П.Р.А." (Минская зима-2011)

6. Миссии

Первый тур: миссия – annihilation, расстановка – pitched battle

Второй тур: миссия – seize ground (5 counters), расстановка – dawn of war

Третий тур: миссия – capture and control, расстановка – spearhead

7. Результаты игр

Победитель игры определяется по условиям сыгранной миссии. В случае победы игрок получает 15 турнирных очков, в случае ничьей – 10 турнирных очков, в случае поражения – 5 турнирных очков.

После игры также проводится подсчет победных очков (victory points). С учетом разницы набранных игроками победных очков к результатам игры применяются модификаторы:

Разница победных очков	Игрок с большим количеством победных очков	Игрок с меньшим количеством победных очков
0-150	+0	-0
151-420	+1	-1
421-690	+2	-2
691-960	+3	-3
961-1230	+4	-4
1231-1500	+5	-5

В случае, если в конце игры у одного из игроков не остается моделей на столе (wipеout), победитель игры получает 20 турнирных очков, проигравший – 0 турнирных очков (обращаю ваше внимание, что в этом случае также следует проводить подсчет победных очков, для подсчета тай-брейков).

Игрок получает +1 турнирное очко в дополнение к другим модификаторам, если в конце игры хотя бы один именной персонаж оппонента считается уничтоженным (убит или отступает).

8. Победители

Победитель турнира определяется по суммарному количеству турнирных очков за три игры.

Лучшая армия турнира определяется голосованием среди игроков.