

Regulamin imprezy T19

1. Każdy uczestnik **Turnieju** wpisując się na listę akceptuje niniejszy regulamin i zobowiązuje się jednocześnie przestrzegać warunków niniejszego regulaminu.
2. Wszystkie osoby uczestniczące w **Turnieju Warhammer 40000** mają obowiązek zapoznać się, zaakceptować i przestrzegać treści niniejszego regulaminu. Niedopełnienie tego obowiązku nie może być podstawą do ewentualnych roszczeń w stosunku do Organizatorów imprezy.
3. **TURNIEJ** odbywa się na terenie Technikum nr 19 im. Marszałka Józefa Piłsudskiego w Poznaniu.
4. Osoby nie przestrzegające regulaminu zostaną usunięte z terenu imprezy
5. Rejestracja uczestników odbędzie się w dniach **od 06.02.2019 do 13.02.2019**
7. Do **TURNIEJU** - mogą się zgłaszać uczniowie i absolwenci Technikum nr 19
9. Wszelkie materiały takie jak fotografie, teksty, nagrania, stworzone podczas imprezy stają się własnością szkoły, która może wykorzystać je w celach promocji.
10. Każda osoba wyraża zgodę na wykorzystanie ich wizerunku w promowaniu szkoły, bądź innych rzeczy związanych ze szkołą.
11. Wszelkie sporne sprawy zostają rozstrzygane przez organizatorów. Ich podjęta decyzja zostaje nieodwołalna.
12. Impreza odbędzie się **15.02.2019 od godziny 13:00 do 18:00**
13. Na terenie imprezy mogą przebywać jedynie osoby które się zgłosiły do uczestniczenia w imprezie, pracownicy T19, oraz osoby zaproszone przez organizatorów.
15. T19 nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione bez opieki lub zagubione.
16. Zabronione jest wnoszenie na teren T19 przedmiotów niebezpiecznych jak broń palna, broń biała, bokeny czy materiały wybuchowe lub toksyczne.
17. Na imprezie obowiązuje całkowity zakaz palenia, spożywania alkoholu i zażywania wszelkich środków odurzających i psychotropowych.
18. Na terenie T19 uczestnicy są zobowiązani do zachowania czystości i porządku.
19. Osoby znajdujące się pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających lub psychotropowych będą usuwane z miejsca imprezy po wcześniejszym powiadomieniu o tym fakcie policji i rodziców.
20. Każdy uczestnik zobowiązany jest do kulturalnego zachowania i podporządkowania się decyzjom organizatorów.
21. Za wszelkie szkody odpowiedzialność (w tym finansową) ponoszą sprawcy.
22. Uczestnicy proszeni są o zachowanie szczególnie wysokiej kultury oraz czystości, także osobistej.
23. Zabrania się przeklinania.
24. Sale przeznaczone na imprezę: Mała Aula, A29c

Rozpiska dla uczestników zaawansowanych:

Poprawny schemat rozpiski:

```
+++++  
ARMY FACTION:  
+ PLAYER:  
+ TOTAL COMMAND POINTS:  
+ TOTAL ARMY POINTS:  
+ ARMY FACTIONS USED:  
+ TOTAL REINFORCEMENT POINTS:  
+ TOTAL MODELS:  
+++++
```

== XxX Detachment == [1.234 Points] +3CP

HQ1: 1 Szef(70), uber giwera(4) - [74pts]

Troops 1: 2 gwadzistów(20), las gun(0) - [20pts]

Troops 2: ...

Heavy supp1: 5 czołg(100) - [100pts]

itd. Polecamy stworzyć rozpiskę w battle scribe roster editor i wydrukować

Kompozycja armii:

Każdy gracz ma do dyspozycji:

- 1000pkt
- max 2 detachmenty
- armię budujemy na zasadach battle-forged, matched play: psychic focus, tactical reserves, strategic discipline,
- FW dopuszczony
- niedopuszczona jest zasada Understrenght Units

Reguły generalne:

- gramy odbywa się na zasadach 8 edycji, z uwzględnieniem wszystkich codexów, FAQ, Chapter Approved obowiązują zasady beta rules, zapis uwzględnia beta rules z BIG FAQ 2
- jeżeli armia posiada codex, może korzystać z datasheetów ujętych w indexie tylko pod warunkiem nieposiadania aktualnego w codexie
- WYSIWYG niewymagany, proxy dozwolone - jednak na poziomie rozpiski proszę wskazać braki oraz jakich proxy używa gracz
- stoły 48" x 48"
- karty taktyczne z RB, z tym, że D3 = 2, jeśli przeciwnik się zgodzi można użyć kart codexowych
- tereny na stołach rozstawiają sędziowie
- gracz powinien posiadać zasady armii, z której korzysta w formie umożliwiającej przeciwnikowi i sędziemu zapoznanie się z nimi w sposób sprawny, ew. braki (czyli brak możliwości wglądu sędziego w treść zasady) rozpatrujemy, jakby danej zasady nie było
- od decyzji głównego sędziego nie można się odwołać, nie stosowanie się do decyzji sędziego może skutkować karnymi punktami lub dyskwalifikacją
- wszystkie decyzje sędziego są oceną subiektywną
- w przypadku trudności dojścia do porozumienia wszelkie spory powinny być zgłaszane do sędziego
- sędzia ma ostateczny głos
- jeżeli zasada nie ma jeszcze interpretacji wtedy należy o nią dopytać przed grą

Reguły dla zaawansowanych:

- table (tak samo jak sudden death), daje 5VP do 3 tury, od 4 tury daje 3VP, gracz dokonujący table'a dogrywa do 5 tury (w zależności od pozostałego czasu), jeśli table nastąpił w 5 bądź późniejszej turze, następuje normalnie rzut na 6 i 7 turę
- restrykcja w ORGANISED EVENTS dotycząca ilości takich samych datasheetów stosuje się na całą armię, zatem bez znaczenia na faction keywords/keywords czyt. pask + 2 tank commander nie działa

Tereny:

Na turnieju używane są tylko trzy rodzaje terenów:

- las, który zawsze daje 51% zakrycia modelu na potrzeby covera i jest odpowiednio wysoki
- ruiny, traktowane są dodatkowo jakby zasłaniały LoS do poziomu 1 piętra, pozostałe zasady zgodnie z RB
- wzgórza o wysokości powyżej 3", traktowane jak LoS blockery, same z siebie nie dają covera

Punktacja:

na końcowy wynik bitwy składają się:

- VP zdobyte z obu scenariuszy składających się na jedną bitwę
- w każdej misji obowiązują dodatkowo: slay the warlord, linebreaker i first blood są warte po 1VP każde
- ostateczny wynik obliczamy na zasadzie:

Różnica VP.....wynik bitwy

0-1	10 - 10
2-3	11 - 9
4-5	12 - 8
6-7	13 - 7
8-9	14 - 6
10-11	15 - 5
12-13	16 - 4
14-15	17 - 3
16-17	18 - 2
18-19	19 - 1
20+	20 - 0

W przypadku nieparzystej ilości graczy, pauzujący otrzymuje 10DP na potrzeby parowania (remis), natomiast do końcowego wyniku zamieniamy tę liczbę na średnią z pozostałych 2 bitew, nie mniejszą jednak niż 10DP.

na końcowy wynik na turnieju składają się:

- DP z bitew
- karne DP

Ramy czasowe: Każda gra trwa max 2 godziny

Kolejność rzeczy przed bitwą:

- wybór wszystkich rzeczy, które w swoim zapisie wskazują na wybór przed grą (via FAQ RB)
- rzut na to kto umieszcza pierwszy objective marker, następnie gracze rozmieszcją objectivy na przemian, aż rozmieszczą wszystkie

- rzut na wybór strony
- wybór bądź losowanie Warlord Traitów (zaczyna gracz, który wybrał stronę)
- wybór bądź losowanie Psychic Powers (zaczyna gracz, który wybrał stronę)
- wystawienie armii - wystawiamy unity na przemian, zaczyna gracz, który nie wybierał strony
- rzut wyznaczający pierwszego gracza
- rzut na przejście inicjatywy (tylko jeśli gracz wygrywający poprzedni rzut zdecyduje się zacząć)
- Vanguard Moves i podobne
- początek właściwej rozgrywki

Misje:

W każdej misji gramy używając 6ciu znaczników. Te znaczniki służą jednocześnie do misji Eternal War jak i Maelstorm of War.

Misja I

Rozstawienie: Search and Destroy

Eternal War: Dodatkowy znacznik ustawiany jest w środku stołu, jest kontrolowany, jeśli unit znajduje się w 3" od jego środka, modele <infantry> mogą przenosić znacznik (trzymać go) jeśli znajdą się b2b jednak nie więcej niż 9" na fazę, kontrolowany daje 5VP, trzymany 8VP.

Maelstorm of War: Gracz na początku każdej tury dobiera maksymalnie do 3 kart.

Misja II

Rozstawienie: Hammer and Anvil

Eternal War: Gracz, który wykona przynajmniej 10 kart otrzymuje dodatkowo 5VP.

Maelstorm of War: Gracz w pierwszej turze dobiera do 6 kart, w każdej kolejnej może mieć na ręce maksymalnie o jedną kartę mniej niż w turze poprzedniej, do minimum 1. Za 2CP Gracz może odrzucić do 3 kart i dobrać nowe.

Misja III

Rozstawienie: Dawn of War

Eternal War: Każdy kontrolowany znacznik daje 2VP na koniec gry.

Maelstorm of War: Gracz przed dobraniem kart obstawia, ile kart wykona w tej turze, jeśli wykona tyle lub więcej kart dostaje podwojoną ilość VP w tej rundzie z kart, jeśli się nie uda, przeciwnik dostaje ilość VP równą zadeklarowanej ilości kart do wykonania. Gracz dobiera do 4 kart, musi zadeklarować wykonanie min. 1 karty.