

HTC 2015

avagy Hungarian Team Championship

Warhammer Fantasy Battles csapatverseny



Általános információk

Tervezet: 1 napos, 3 forduló, 5 fős csapatverseny a „European Team Championship” (ETC) aktuális szabályai szerint, beleértve az asztalokat, küldetéseket és a seregkorlátozásokat

Szabályrendszer: Warhammer Fantasy Battles 8th Edition©

Seregek pontszáma: 2400 pont (változó lehet, lásd később)

A minimum nevezési létszám **8 csapat, azaz 40 fő**, a maximum pedig **10 csapat, azaz 50 fő**.

A kiírás véglegesítése: 2015. Március első negyede

Jelentkezési határidő: 2015. Április 12. VASÁRNAP ÉJFÉL!

A verseny időpontja: 2015. Május 09. szombat 08:30-19:00.

A verseny helyszíne: D21-Bázis épületének ([1052 Budapest Semmelweis utca 3. Magyarok Háza](#)) földszinti aulája, a nagy lépcső mellett jobbra).

A nevezési díj: 8000 Ft / csapat (1600 Ft / fő).

Díjazás: Vándorkupa az első helyezettnek, érmek illetve vásárlási kedvezmény az 1., 2. és 3. helyezett csapatoknak, kis részvételi ajándék mindenkinek illetve különböző ajándékok.

A bírói feladatokat **Kiss Gergely** (Emerald) fogja ellátni.

Nevezés: Nevezni az **emeraldgk[kukac]gmail.com** e-mail címen lehet.

A nevezésben a következő adatok kell szerepeljenek (**CSAPATOK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK ÉS CSAK A CSAPATKAPITÁNY ÍRHAT E-MAILT!**):

- a Csapatkapitány és a játékosok nevei, becenevei, seregtípusai és a CSK e-mail címe
- a csapat összes tagjának sereglistája [az itt látható formátum szerint](#) (Word kompatibilis dokumentum vagy PDF formátumban)

[A rendezvény honlapja a itt érhető el!](#)

Időbeosztás

Minden csatára **2 óra 45 perc** áll rendelkezésre.

A tervezett időbeosztás a következő:

- 08:00 – A rendezvény megnyitja kapuit
- 08:30 – 08:45 - Első forduló párosítása
- 08:45 – 11:30 – Első forduló
- 11:30 – 12:00 - Ebédszünet
- 12:00 – 12:15 – Második forduló párosítása
- 12:15 – 15:00 – Második forduló
- 15:00 – 15:15 – Uzsonnaidő
- 15:15 – 15:30 – Harmadik forduló párosítása
- 15:30 – 18:15 – Harmadik forduló
- 18:30 - Eredményhirdetés

A csapatverseny különleges szabályai

Csapat összeállítás, csapatkapitány feladatai:

- Minden csapat 5 főből áll
- Minden csapatban egy sereg csak egyszer szerepelhet.
- A verseny nyílt listás. Minden csapat sereglisái közzé lesznek téve a verseny előtt körülbelül egy hónappal.
- Minden csapat köteles választani egy csapatkapitányt (aki természetesen játszik a csapatban)

Csapatkapitány feladatai:

- A csapat összeállítása, a csapat sereglisáinak az ellenőrzése és elküldése a megfelelő formátumban és időben a szervezőknek.
- A fórumtéma folyamatos nyomon követése és az esetleges változások kommunikálása a csapattagok felé.
- A csapat eredményeinek korrekt vezetése egy előre kiadott összesítő lapon.
- Ha vitás kérdés merül fel játék közben első lépésben a saját csapatok kapitányaitól kell segítséget kérni az ügy rendezéséhez, ha ez nem sikeres, akkor lehet a bíróhoz fordulni.

Érvénytelen sereglisák:

- Ha valaki érvénytelen sereglistát ad le a határidő lejártáig, akkor a szervezők azt a legjobb tudásuk szerint és a legkisebb változtatásokkal kijavítják. Ilyenkor reklamációnak helye nincs.

Párosítás:

A párok kialakítására 15 perc lesz. Ha 15 perc alatt nem sikerül kialakítani a párokat a maradék véletlenszerűen lesz összesorsolva. Erre a seregeknek jelképező kis kártyákat biztosítunk, melyek használata nem kötelező, de javasolt.

1.(1. és 2. pár összesorsolása)

Mindkét csapat kirak egy sereget.

Mindkét csapat a az ellenfél felajánlott seregére kitesz 2 saját sereget.

Mindkét csapat a felajánlott 2 seregből kiválasztja az ellenfelét.

2.(3. és 4. pár összesorsolása)

Mindkét csapat kirak egy sereget.

Mindkét csapat a az ellenfél felajánlott seregére kitesz 2 saját sereget.

Mindkét csapat a felajánlott 2 seregből kiválasztja az ellenfelét.

3. Az 5. pár mindig a fennmaradó 2 sereg lesz.

A párok összesorsolása után minden párhoz véletlenszerűen hozzá lesz rendelve egy előre meghatározott asztal. Ennek a megkönnyítésére szintén lehet kártyákat használni.

Sereg összeállítási szabályok

Az eddigi éveknek megfelelően komoly sereglista szintű korlátozásokra lehet számítani, de ez most többszörösen igaz (50%-os Lord / Hero limit illetve speciális karakterek), így a végleges kiírást az ETC-s döntéssel összhangban hozzuk meg mi is március elején!

A versenyen szükséged lesz...

- A seregedet alkotó modellekre,
- Hüvelykes beosztású mércére, hatoldalú kockákra, sablonokra, jelzőkre,
- Bármilyen általad használt szabály nyomtatott vagy elektronikus formában megjeleníthető változatára (leggyakrabban a Seregkönyvedre),
- Lehetőleg egy 8. kiadású szabálykönyvre, de ilyet biztosítunk a helyszínen.

Festettségi követelmények

- Minden modell összerakott kell legyen.
- Minden modell meg kell feleljen az ALAK (*Amit Látsz Azt Kapod* → *WYSIWYG*) szabálynak, így a felszerelésük meg kell egyezzen a sereglisában foglaltakkal.
- Helyettesítő modell (*ún. Proxy*) használata nem megengedett, azonban a konverziókat vagy „egység-kitöltőket” (*ún. Unit Filler*) örömmel látjuk és díjazni fogjuk.

Fordulók

A verseny három fordulóból fog állni. Az első fordulóban véletlenszerűen sorsoljuk össze a csapatokat, akik azon belül a már ismertetett szabályok szerint párosítják össze a játékosait. Ez után mindig az aktuális első-második, harmadik-negyedik fog csatázni egymással.

Asztalok:

5 féle asztalon történik a játék (lásd a későbbi mellékletet). Minden asztalhoz csatolva lesz egy a tereptárgyak elhelyezkedését jelképező kis ábra. Minden meccs elején a játékosok kötelesek leellenőrizni a tereptárgyak helyzetét és esetleg korrigálni az eltéréseket.

Időkorlát:

Az idő szűkössége miatt a 2 és $\frac{3}{4}$ órás határidőket szigorúan be fogjuk tartatni. 15 perccel az idő lejártá előtt új kört már biztos nem szabad kezdeni. A szervezők ebben a játékosok segítségét kérik.

Küldetések

Egyelőre szavazás alatt van, hogy lesznek-e küldetések a versenyen, így ez a kérdés még nem eldöntött, a döntés március elejére várható!

Pontszámítás

Az előző pont függvényeként ezt a kérdést is függőben hagyjuk, de általános irányelvként a csapattagok által szerzett pontok összeadásából nyert maximált végösszeg fogja meghatározni a sorsolási és helyezési sorrendet.

A játékszabályoktól eltérő különlegességek

Láthatóság (LOS):

Tereptárgyak felosztása LOS szerint:

- Blokkolják a láthatóságot: **Hegyek, épületek, járhatatlan terek**
- Nem blokkolják a láthatóságot: **az összes többi tereptárgy**

Az egység nehéz fedezékben van:

- Másik egység mögött van (Alapszabálykönyv 41. oldal)
- Épületben van (Alapszabálykönyv 127. oldal)
- Fedezék (Obstacle) mögött van (Alapszabálykönyv 122. oldal)
- A célpont egység nagyobb részét takarja a lövő egység elől egy LOS-t blokkoló tereptárgy
- Ami meghatározásra kerül az Alapszabálykönyv 41. oldalán
- A célpont egység nagyobbik része **ROM** típusú tereptárgyban tartózkodik

Az egység könnyű fedezékben van:

- Ha a lövés erdőn keresztül vagy erdőbe történik (Alapszabálykönyv 119. oldal)
- A célpont egység nagyobbik része **MEZŐ** típusú tereptárgyban van

Azoknak a lövő egységeknek, amik hegyen állnak nem jár büntetés, ha olyan egységen lőnek keresztül, ami nem hegyen áll.

Épületből kilövő egységet úgy kell tekinteni, mintha hegyen állna.

Large target tulajdonságú egységeknek a fedezékek, romok, mezők és közbenső egységek nem adnak fedezéket.

Játék közben elvárt és javasolt normák

- Mindenki köteles sereglistát hozni, érthető nyomtatott formátumban, amit vitás helyzetekben és pontszámolásnál köteles az ellenfelének megmutatni. Amelyik csapatnak a tagja sereglista nélkül játszik, az a csapat -10 VP büntetést kap a verseny végén.

- A kockadobásoknál előre be kell jelenteni hány kockával dobunk és milyen célszámra. Meg kell várni, amíg az ellenfél leellenőrzi a dobások értékét. Ne vegyük fel túl hamar a kockákat a félreértések elkerülése végett!

- Roham mozgásnál előre beszéljük meg az ellenféllel, hogy esetlegesen elfér-e az egység és egyezzünk meg a szükséges dobás célszámában is. Ne a roham kidolgozása közben legyen utólagos veszekedés fél hüvelykeken.

Díjazás

Az 1. helyezett csapat a vándorkupát, érmeket és fejenként 25%-os vásárlási kedvezményt kap

Az 2. helyezett csapat érmeket illetve fejenként 25%-os vásárlási kedvezményt kap

Az 3. helyezett csapat érmeket illetve fejenként 25%-os vásárlási kedvezményt kap

A kedvezményeket a Wargammers (<http://www.wargammers.hu/>) ajánlotta fel.

Az előzőek mellett a következő díjakat, okleveleket fogjuk kiosztani:

A legszebben festett sereg tulajdonosa festékekkel gazdagodik majd.

Az egyéniben első illetve utolsó helyezetteket különböző felajánlásokkal lepjük meg.

Véletlenszerűen kisorsolásra kerülnek más felajánlások és D21-es pólók is.

Köszönetnyilvánítás

A rendezvény az [Alba Régia Hadijátékosok klubbal](#) karöltve valósul meg és továbbra is az ő ötletüket valósítjuk meg, de a rendezés terheit, logisztikáját átvettük és így a helyszín is változott, ám a hangulat reméljük ugyanolyan marad, mint eddig.

A teljesség igénye nélkül az eddigi és ez utáni segítségét köszönjük a következőknek:

***Bognár Balázs (Bogesz):** szervezés, weblap, tereptárgyak.*

***Fekete-Páris Szabolcs (Szaka):** ötletgazda, szervezés, tereptárgyak.*

***Kállai Roland (Csillagvadász) és a Főnixcsarnok csapata:** szervezés, tereptárgyak,*

***Tilinger Ádám (Pembroke):** címer-logó terv és kivitelezés.*

Mindenkit szeretettel várunk a rendezvényre

a D21 szervezősége