

TORNEO WARHAMMER 40K

HORARIO

El torneo se disputará el domingo 22 de julio de 2012 en el Colegio del Cristo, Plaza del Cristo s/n, en Herencia (Ciudad Real).

09:30 – 10:00: Recepción de participantes, acreditación y entrega de documentación.

10:00 – 12:15: Primera partida.

12:30 – 14:45: Segunda partida.

15:00 – 16:30: Descanso para comer. Puntuación de pintura de los ejércitos.

16:45 – 19:00: Tercera partida.

19:15: Entrega de premios.

INSCRIPCIONES

Se cuenta con un máximo de 20 plazas. La inscripción se podrá realizar hasta el 20 de julio enviando un correo a: hellpiglets@hotmail.com

Indicar nombre y apellidos, teléfono, ejército, población y club al que se pertenece. Se adjuntará la lista de ejército, preferiblemente en formato Army Builder, programa de construcción de listas de ejército; en este caso adjuntar el *Army Builder Roster File* correspondiente (archivo que se crea en la carpeta *Rosters* del Army Builder al guardar la lista de ejército), para facilitar la corrección de las listas.

El importe de la inscripción es 5€ (el importe íntegro de las inscripciones se destinará a premios), abonándose el día del torneo.

REQUISITOS

Se creará un ejército de un máximo de 1.800 puntos. **SI** se pueden incluir personajes especiales que aparezcan detallados en los codex.

Las partidas se regirán por las reglas editadas en el Reglamento de Warhammer 40K (**quinta edición**), los suplementos oficiales, las revistas White Dwarf España y las correspondientes rectificaciones publicadas hasta el mes del torneo.

Sobre la mesa debe haber el número de miniaturas adecuado, correctamente representadas y que no den lugar a duda; se admite utilizar miniaturas con una apariencia parecida para representar unidades similares (por ejemplo, Sentinels de la Guardia Imperial como Bípodes Eldar). Si hay alguna duda, dirigirse a la organización ANTES del torneo. Cualquier miniatura que no cumpla estas reglas no podrá desplegarse.

SISTEMA

Cada partida tiene una misión principal (objetivo primario) y dos de desempate (objetivos secundario y terciario). EJEMPLO: primario botines, secundario aniquilación, terciario cuadrantes. Gana quien tenga más botines, si hay empate, por puntos de aniquilación, si también hay empate, por cuadrantes, y si también hay empate, por puntos de victoria.

Determinar el ganador de cada misión:

Aniquilación: ganará quien consiga 3 o más puntos que su rival. Con 2 o menos es empate.

Botines: se colocará uno en el centro de cada cuadrante y uno en el centro del tablero (son 5 en total) y al nivel del suelo, no se podrán mover y su disposición no variará en ninguna de las tres partidas. No se tendrán en cuenta las alturas (ni de miniaturas ni del terreno) a la hora de medir si estás a 8 cm. del botín. Gana quien controle más botines al final de la batalla.

Cuadrantes: gana quien más tenga al final de la batalla. Para saber de quién es un cuadrante se cuentan los puntos de victoria que cuestan sus unidades. Excepciones: las unidades que puntúan cuentan siempre como si estuvieran al máximo de sus efectivos; si la unidad está entre dos cuadrantes se considera que está en el que tenga más miniaturas; si no está claro, se determina aleatoriamente.

En caso de que uno de los jugadores abandonara la partida, perdería el derecho a seguir jugando en el torneo y su rival ganaría los objetivos que fuera capaz de alcanzar si la batalla hubiera continuado hasta el final. El objetivo es pasarlo bien y una partida de dos o tres turnos no es divertida para nadie.

MISIONES:

PARTIDA	DESPLIEGUE	OBJ. PRIMARIO	OBJ. SECUNDARIO	OBJ. TERCIARIO
1ª	Choque de patrullas	Aniquilación	Cuadrantes	Botines
2ª	Batalla campal	Botines	Aniquilación	Cuadrantes
3ª	Punta de lanza	Cuadrantes	Botines	Aniquilación

CLASIFICACION

El torneo tendrá un sistema de clasificación por victoria o derrota. Al final de cada ronda se emparejará a los ganadores entre ellos y a los perdedores entre ellos.

El sistema de emparejamientos será el siguiente: el que haya ganado por mayor diferencia con el que haya ganado por menos (por ejemplo, el que haya ganado por objetivo primario con el que lo haya hecho por puntos de victoria), e igual con los perdedores. Después de la segunda ronda se emparejará a los jugadores en función de las partidas ganadas o perdidas de igual manera que en la ronda anterior. El objetivo es emparejar a los mejores jugadores en la última partida.

El ganador será el que haya ganado más partidas. Si hay empate en el número de victorias, quedará primero quien haya ganado más partidas por objetivos primarios. Si hay empate, por los secundarios. Si persiste el empate, por los terciarios. Y en último término por puntos de victoria.

DEPORTIVIDAD

No se consentirán actitudes agresivas ni humillantes, ni contrarias al espíritu del juego, tales como perder tiempo de manera deliberada o pactar un resultado entre los jugadores, siendo estos comportamientos motivo de expulsión.

Señalar que consultar con los árbitros cualquier regla o interpretación de las mismas no es en ningún caso motivo de antideportividad.

ARBITRAJES

Los árbitros serán designados por la organización; podrán intervenir de oficio en cualquier momento en cualquier partida, si consideran que se está jugando de forma errónea, siendo sus decisiones inapelables.

PUNTUACIÓN DE PINTURA

En la pausa para la comida, los participantes dejarán sus ejércitos montados sobre las mesas en las que hayan jugado la última partida, indicando el nombre de su propietario. Será en estos momentos cuando se evaluarán la pintura y transformaciones de las miniaturas para poder seleccionar el ejército premiado en la categoría de mejor pintado. La elección se realizará mediante votación secreta entre todos los participantes.

PREMIOS

- **Mejor General:** Premio otorgado al jugador con mayor cantidad de puntos totales.
- **Segundo clasificado:** Premio otorgado al segundo jugador con mayor cantidad de puntos totales.
- **Ejército mejor pintado:** Premio otorgado al jugador con mayor cantidad de puntos obtenidos en concepto de pintura y transformaciones.

Se podrán incluir premios para el tercer y siguientes clasificados en función del importe recaudado con las inscripciones. Los premios no se pueden solapar.

Cualquier aspecto no cubierto por estas bases será resuelto por los miembros de la organización.

Organiza: Area de Juventud del Ayuntamiento de Herencia, Grupo de Juego Hell Piglets, Asociación Juvenil Cajón Desastre y librería Imagina.