

TORNEO WARHAMMER 40K

HORARIO

El torneo se disputará el domingo 30 de diciembre de 2012 en el colegio del Cristo, Plaza del Cristo s/n, en Herencia (Ciudad Real).

09:45 – 10:00: Recepción de participantes, acreditación y entrega de documentación.

10:00 – 12:15: Primera partida.

12:30 – 14:45: Inicio segunda partida.

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

16:15 – 18:30: Tercera partida.

18:45: Entrega de premios.

INSCRIPCIONES

Se cuenta con un máximo de 20 plazas. La inscripción se podrá realizar hasta el 28 de diciembre enviando un correo a: jesuscallegas@yahoo.es

Indicar nombre y apellidos, teléfono, ejército, población, edad (sólo si se opta a premio de Jóvenes Promesas) 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 7 euros, destinado íntegramente a premios, abonándose el día del torneo.

REQUISITOS

Se creará un ejército de un máximo de 1.850 puntos. **SI** se pueden incluir personajes especiales que aparezcan detallados en los Codex, así como un destacamento aliado y/o una fortificación.

Las partidas se regirán por las reglas editadas en el Reglamento de Warhammer 40K (sexta edición), los suplementos oficiales, las revistas White Dwarf España y las correspondientes rectificaciones publicadas hasta una semana antes del torneo. Se recomienda que cada jugador, además del Codex de su ejército, disponga de las FAQs correspondientes

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.

SISTEMA

Las tres partidas que se disputarán serán elegidas al azar entre las seis que aparecen en el reglamento, así como los despliegues, no repitiéndose durante el torneo ninguna misión ni despliegue. Se jugará en sistema suizo de 3 rondas; la primera partida será totalmente a sorteo entre la totalidad de participantes, evitando los enfrentamientos entre personas pertenecientes al mismo club o ciudad.

Cada misión contempla tres tipos de victoria:

Victoria en la misión: Corresponde al jugador que haya obtenido un mayor número de puntos de victoria, tanto por Objetivos Primarios como por Objetivos Secundarios.

Victoria en Objetivos Primarios: Corresponde al jugador que haya obtenido un mayor número de puntos de victoria en Objetivos Primarios.

Victoria en Objetivos Secundarios: Corresponde al jugador que haya obtenido un mayor número de puntos de victoria en Objetivos Secundarios.

Al final de cada partida los jugadores deben indicar a la organización el total de puntos de victoria que han obtenido y cuantos corresponden a Objetivos Primarios y cuantos a Objetivos Secundarios. El jugador que haya conseguido más puntos de victoria ganará. El caso de empate, ganará aquel jugador que haya conseguido más puntos por Objetivos Primarios. Si continua el empate ganará el jugador que haya conseguido más puntos por Objetivos Secundarios. Si aun así persiste el empate, ganará el jugador que haya eliminado más puntos en miniaturas.

Cualquier abandono contabilizará como MASACRE para el rival, otorgándole el máximo de puntos posible.

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 *victoria en la misión* con el que lo haya hecho por *victoria en Objetivos Primarios*), e igual con los perdedores. Después de la segunda ronda se emparejará a los jugadores con mayor número de victorias entre sí. El objetivo es emparejar a los mejores jugadores en la última partida.

El ganador del torneo será aquel con un mayor número de *victorias en la misión* (**NO** de puntos de victoria); en caso de empate, se recurrirá al mayor número de *victorias en Objetivos Primarios*; si continua el empate ganará el que tenga un mayor número de *victorias en Objetivos Secundarios*. Si aun persiste el empate, ganará el jugador que haya logrado más 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, intentando contar con la presencia de una persona de reconocido prestigio ajena al torneo que tome la decisión; si no fuera posible, la elección se realizará mediante votación secreta entre todos los participantes.

PREMIOS

Serán cajas de miniaturas de diferentes ejércitos de Warhammer 40K, por el importe total recaudado en las inscripciones, distribuidas de la siguiente manera:

- **Mejor General:** Premio otorgado al jugador con mayor cantidad de victorias.
- **Segundo y tercer clasificados:** Premios otorgados respectivamente a los siguientes jugadores con mayor cantidad de victorias.
- **Ejército mejor pintado:** Premio otorgado al jugador con el mejor ejército en pintura y transformaciones.
- **Premio a Jóvenes Promesas:** Premio otorgado al jugador mejor clasificado de 18 años o menos.
- Sorteo de ejemplares de la revista White Dwarf entre el resto de participantes no premiados.

Los premios no se pueden solapar. En función de número de participantes y el importe recaudado el número de premios puede aumentar o disminuir, intentando mantener en todo momento los correspondientes a Mejor General, Ejército Mejor Pintado y Premio a Jóvenes Promesas.

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

Organiza: Área de Juventud del Ayuntamiento de Herencia, grupo de juego Hell Piglets, Asociación Cajón Desastre y librería Imagina.