



NORTEÑOS

Organizado por las Asociaciones ORDO NAVARRORUM, BATTLE BUNKER y el grupo ASTRA LOPITECUS

LUGAR Y FECHA DEL EVENTO

El Torneo tendrá lugar en Pamplona - Iruñea en la C/ Monasterio de Fitero 16, bajo en el local de **ORDO NAVARRORUM** el 14 de Abril de 2018.

NORMAS

Los participantes deben traer todo el material necesario para usar durante sus partidas, tales como miniaturas, dados, metro, bolígrafo, **cartas de objetivos tácticos de su facción**, FAQs y Codex de ejército original entre otras.

Los participantes deben tener un conocimiento de las reglas de 8ª edición y de su Codex, así como las Faqs publicadas hasta el día del torneo y de cualquier norma de la casa que se aplique.

SANCIONES

Cualquier situación perjudicial para el buen desarrollo del torneo, podrá ser sancionada con un aviso y/o -x puntos para el jugador/es en cuestión en función de la gravedad.

La reincidencia o acumulación de dichos comportamientos pueden conllevar la expulsión del torneo a discreción de la organización.

MINIATURAS

Todas las miniaturas deben cumplir los siguientes requisitos:

1º Representar fielmente lo que son, con su miniatura adecuada y equipadas, según disponga la lista del jugador. Consultar en caso de duda.

2º Tener una peana adecuada. No se va a exigir que las miniaturas lleven la peana que en estos momentos deberían llevar (ojo nada de traer Primaris con peana de 28 por ejemplo) pero si no se ha actualizado el tamaño de las peanas al actual en caso de disputa por ello se fallara en contra de quien no lleve las peanas oficiales en la fecha del evento. Miniaturas de una misma unidad deberán llevar el mismo tamaño de peana.

3º Las transformaciones que difieren ligeramente en tamaño estarán permitidas siempre que el armamento y forma sean similares a la miniatura original.

4º Se permiten miniaturas de otras marcas, aunque deben representar fielmente el equipo que porta la miniatura a la que sustituyen.

En caso de duda, enviad foto,

Si alguna miniatura no cumple los requisitos será retirada y/o se penalizará al jugador.

INSCRIPCIÓN

INSCRIPCIÓN Y RESERVAS

El torneo dispone de 16 plazas que serán repartidas por orden de inscripción.

PROCEDIMIENTO DE INSCRIPCIÓN

El plazo para conseguir una plaza en el torneo empieza el 1 de marzo de 2018 a las 23:59 h (noche del miércoles). No antes. Los interesados deberán enviar un email cumpliendo las siguientes normas:

- Se enviará un email por participante a la dirección torneos@ordonavarrorum.com (en cada correo un participante) con los siguientes datos:
- Nombre y apellidos
- Nick/Apodo
- Teléfono y email
- Facción/es que vayáis a utilizar.
- Ciudad
- Club y/o Asociación (si pertenece a alguno)
- El asunto del email empezará por "INSCRIPCION NORTEÑOS... ". Por ejemplo "INSCRIPCION NORTEÑOS FULANITO DE TAL"

Se confirmará por la organización vía email que tienes plaza y que puedes hacer el pago de la inscripción.

PAGO TORNEO

El coste de la inscripción son 10€ y la fecha límite para el pago es el 7 de abril de 2018 a las 23:59 (o sea, la noche del sábado).

La cuenta corriente para realizar el ingreso se te facilitara al responderte a la preinscripción. La preinscripción te reserva la plaza durante una semana tras lo cual si no has hecho el pago tu plaza se considerara libre para que otro jugador si se diera el caso la ocupe. El pago supone la **aceptación de las bases**, no habrá devoluciones si no se ocupa la vacante dejada puesto que se cuenta con un presupuesto en función de los jugadores supuestos inicialmente.

LISTAS

SOBRE LOS EJÉRCITOS

Se permiten todos los codex oficiales publicados hasta el final de la fecha de inscripción y material oficial como son los index y las erratas publicadas.

Las listas de ejército deben estar compuestas según la arquitectura de mínimos y obligatoriedad de los destacamentos de ejércitos veteranos del reglamento, y tendrán un límite de 1750 puntos y 2 destacamentos.

Se usará el último listado de FAQs publicado en la página de Warhammer Community, incluidos los cambios del Chapter approved.

SOBRE LAS LISTAS

El formato elegido para enviar la lista, es en battlescribe si es en un archivo adjunto .rosz mucho mejor. Puedes descargarlo en la siguiente dirección:

<https://www.battlescribe.net/?tab=news>

Al confeccionar la lista:

El plazo límite para enviar la lista es el 7 de abril.

Hay que especificar el Señor de la Guerra y su rasgo en la lista así como los poderes psíquicos que pudieras tener y la primera reliquia.

No se podrán usar unidades de Forge World.

Las listas con errores serán devueltas. El retraso en la entrega de la lista supondrá una penalización de 5 puntos por día de retraso para la clasificación final del torneo.

HORARIOS DEL EVENTO

8:30	Recepción de los participantes
9:00 a 11:30	1ª partida
11:45 a 14:15	2ª partida
14:30 a 16:00	Comida
16:15 a 18:45	3ª partida
19:00	Recuento y reparto de premios
19:30	Fin del torneo

DESARROLLO DEL TORNEO

La participación en el torneo implica la aceptación de las bases. La organización no se responsabiliza de los daños/robos/peleas que puedan suceder.

MESAS DE JUEGO

Las mesas las medidas estándar, es decir, 120cm x 180cm. La escenografía no se podrá mover. Los jugadores deberán ponerse de acuerdo para decidir que escenografía otorga cobertura y cual no. Los objetivos estarán colocados con anterioridad para agilizar el comienzo de las partidas.

ESCENARIOS

Se jugarán 3 batallas:

- Misión de Guerra eterna **Dominar y destruir** (pág. 71 chapter approved) con el despliegue **Amanecer de la guerra** (pág. 216)
- Misión de Vórtice de guerra **Bajas confirmadas** (pág. 74 chapter approved) y despliegue **Buscar y destruir** (pág. 216)
- Misión combinada con Guerra eterna **Recuperación** (pág. 218), Vórtice de guerra **Purgar y controlar** (pág. 230) y **aniquilación**, el mapa de despliegue será **asalto de vanguardia** (pág. 217)

NOTA: los "objetivos" no podrán ponerse en terreno infranqueable ni en zonas de "pisos superiores".

EMPAREJAMIENTO

Los emparejamientos serán aleatorios mediante el *Tarot del Emperador*. En ninguna ronda se emparejarán jugadores del mismo club, siempre que sea posible.

DURACIÓN DE LAS PARTIDAS

Cada partida dura 2 horas y 30 minutos. Si uno de los dos participantes lo desea antes de comenzar la partida se usará lo siguiente y se repartirán el tiempo de la siguiente manera: 5 minutos para la preparación de la partida (colocación de objetivos, elección del lado de la mesa, etc.), 70 minutos para cada participante que deberán estar regulados bien por la aplicación abajo mencionada o por un reloj de ajedrez.

Si eliges jugar con tiempo cada participante deberá descargar la APP de Reloj de ajedrez real de Hefestus de la siguiente dirección traer un reloj de ajedrez:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Hefestus.ChessClock.Free&hl=es>

El reloj se pondrá en marcha desde el despliegue poniéndose en marcha cada vez que a cada jugador le toque desplegar y una vez empieza cada turno hasta que finalice el mismo.

Si uno de los jugadores se queda sin tiempo se dispondrá de una reserva de 5 minutos para terminar el turno.

Es necesario disponer de tiempo en el reloj para comenzar el turno. Si no tienes tiempo para empezar el turno y a la ronda le quedan más de 10 minutos de disputa, la partida se te da por perdida 20-0. Si por el contrario te has

quedado sin tiempo y quedan menos de 10 minutos de ronda la partida se dará por finalizada y se procederá al recuento de puntos.

AUSENCIAS Y TARDANZAS

Para cada partida se dará un margen de 15 minutos de retraso (Que se descontaran del reloj del jugador que se retrase si se decide usarlo), si pasado ese tiempo no se ha presentado un jugador la partida se le dará por perdida por 20-0.

PUNTUACIÓN Y PARTIDAS

Vórtice de Guerra:

- Si se roba algún objetivo que, en ningún momento de la partida sea/fuese posible cumplirlo, descarta esa carta y roba otra.

MISIONES Y PUNTUACIÓN

Se jugarán las 3 misiones descritas a continuación:

MISIÓN 1 Dominar y destruir (Guerra eterna pág. 71 chapter approved)

Guerra eterna: Cada jugador obtiene un punto de victoria al final de cada uno de sus turnos por cada marcador de objetivo que controle. Cada jugador obtiene 1 punto de victoria por cada unidad enemiga que haya sido completamente eliminada

Al final de la partida suma los puntos conseguidos de guerra eterna y de las misiones secundarias (1 PV matar al señor de la guerra, 1 PV rompelineas y 1 PV primera sangre).

Después compara la diferencia con tu rival y el que más puntos consiga será el vencedor. La puntuación de cada jugador será la siguiente: $10 + (\text{Diferencia en puntos de victoria}/2)$ (redondeando hacia arriba)).

Nota: Suma también los puntos eliminados del rival (unidades completamente eliminadas) para posibles desempates pero no para el resultado de la partida.

MISIÓN 2 Bajas confirmadas (Vórtice de guerra pág. 74 chapter approved)

Objetivos tácticos: Si al inicio del turno tienes menos de 3 objetivos tácticos activos generas objetivos tácticos hasta tener 3. Los objetivos tácticos que se consiguen cuando una unidad es eliminada solo pueden descartarse si no pueden cumplirse, por ejemplo por matar un psíquico y que no queden psíquicos enemigos en mesa. Además de los puntos obtenidos por los objetivos tácticos suma 1 punto de victoria por cada unidad completamente eliminada.

Al final de la partida suma los puntos conseguidos de vórtice de guerra y de las misiones secundarias (1 PV matar al señor de la guerra, 1 PV rompelineas y 1 PV primera sangre).

Después compara la diferencia con tu rival y el que más puntos consiga será el vencedor. La puntuación de cada jugador será la siguiente: $10 + (\text{Diferencia en puntos de victoria})$ (redondeando hacia arriba)).

Nota: Suma también los puntos eliminados del rival (unidades completamente eliminadas) para posibles desempates pero no para el resultado de la partida.

MISIÓN 3 El saneamiento (Guerra eterna p. 220) + Purgar y controlar (Vórtice de guerra p. 230)

Guerra Eterna: Una vez desplegados los ejércitos elige al azar con tu rival 2 de los objetivos colocados de los 6 existentes, uno de ellos sumará 1 PV si es controlado al final de la partida, otro sumará 4 PV, y los 4 botines restantes otorgarán 2 PV por ser controlados.

Objetivos tácticos: Si al inicio del turno de un jugador, tiene menos de 3 cartas genera hasta tener una máximo de 3.

Suma los puntos conseguidos de vórtice más los puntos de guerra eterna y secundarias (1 PV Señor de la guerra, 1 PV rompelineas a y 1 PV primera sangre).

Después compara la diferencia con tu rival y el que más puntos consiga será el vencedor. La puntuación de cada jugador será la siguiente: $10 + (\text{Diferencia en puntos de victoria}/2)$ (redondeando hacia arriba)).

Nota: Suma también los puntos eliminados del rival (unidades completamente eliminadas) para posibles desempates pero no para el resultado de la partida.

Notas importantes:

Si al inicio de uno de tus turnos sólo te quedan en mesa miniaturas con el Rol de Volador, la partida finaliza automáticamente. Otorga a tu rival la victoria por 20-0, la máxima diferencia de puntos posible en este torneo.

La asociación otorga al vencedor la máxima diferencia de puntos 20-0. Entregar al rival la partida le otorga la máxima diferencia de puntos 20-0.

Al final del día, el ganador será aquel que tenga más puntos de torneo, con los puntos de victoria modificados como desempate.

Si persistiera el empate, el ganador entre los participantes empatados será aquel que haya eliminado más puntos enemigos a lo largo del evento.

PUNTACIONES DEL TORNEO

Importante: cuando entreguéis las tarjetas de puntuación a los organizadores, deberéis llevarla firmada por los dos participantes.

PUNTOS DE TORNEO (0 a 9 puntos)

Cada batalla ganada, te otorga 3 puntos de torneo si la ganas, 1 si empatas y 0 si la pierdes. El que más puntos de torneo tenga, será el campeón.

PUNTOS DE BATALLA (0 a 60 puntos)

Basado en el sistema ETC 2017:

La puntuación de cada jugador será la siguiente: 10
+ (Diferencia en puntos de victoria/2 (redondeando hacia arriba)), hasta un máximo de 20-0.

Los puntos de batalla se marcarán en una tarjeta de puntuaciones. Si eliminas completamente el ejército enemigo conseguirás una "Victoria por masacre" con 20 puntos.

Este es el primer criterio de desempate para determinar los tres primeros puestos, así como para la clasificación final.

PUNTOS ELIMINADOS

Los puntos eliminados al rival se contarán en las partidas, y la diferencia de puntos se utilizará para desempatar entre los jugadores con los mismos puntos de torneo. Se contarán solo aquellos que correspondan a unidades completamente destruidas.

Este es el segundo criterio de desempate para determinar los tres primeros puestos, así como para la clasificación final.

PINTURA Y PERSONALIZACIÓN

Para este torneo se exigirá que por lo menos el 50% de unidades del ejército estén pintados (3 colores mínimo y peana decorada) y que toda miniatura represente el armamento y equipo que lleven en la lista. No se aceptan proxys aunque si pequeñas conversiones. Para poder optar al premio de ejército mejor pintado debes tener todo el ejército pintado con un mínimo de 3 colores y peanas decoradas.

DEPORTIVIDAD

La deportividad no suma puntos. Pero comportamientos antideportivos pueden suponer penalizaciones y/o sanciones por parte de la organización.

PREMIOS

Se otorgarán los siguientes premios:

Campeón absoluto: Aquel que, sumando todos sus puntos de torneo, sea el primer clasificado. No se podrá acceder a este premio si no se tiene el 50% de unidades de la lista pintadas.

Sub-Campeón: Aquel que, sumando todos sus puntos de torneo, sea el segundo en la clasificación. No se podrá acceder a este premio si no se tiene el 50% de unidades de la lista pintadas.

Mejor Pintado: Será aquel ejército que la organización considere que está mejor pintado. No se podrá acceder a este premio si no se tiene el 100% de unidades de la lista pintadas.

Martillo Trueno: Será el último clasificado del torneo. No se puede ganar este premio mediante penalizaciones.

Mejor General: Aquel que tenga mejor diferencia en puntos eliminados a sus rivales a lo largo del torneo.

ANEXO I: Las bases pueden ser modificadas si la organización así lo cree oportuno durante el periodo de inscripción en cuyo caso se comunicara a los participantes las modificaciones realizadas y será publicado en los medios oportunos.