



TORNEO 2018



Organizado por las Asociación ORDO NAVARRORUM y GAMES WORKSHOP
PAMPLONA - IRUÑEA

LUGAR Y FECHA DEL EVENTO

El Torneo tendrá lugar en Pamplona - Iruñea en la C/ Pio XII, 6 en la tienda de **Games Workshop** el día 17 de marzo 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 Todo el material a utilizar tiene que ser original de Games Workshop.

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 18 plazas que serán repartidas en 6 equipos de 3 jugadores por orden de inscripción. La organización tendrá una reserva de jugadores sin equipo si fuera necesario para rellenar o formar equipos a posteriori

PROCEDIMIENTO DE INSCRIPCIÓN

El plazo para conseguir una plaza en el torneo empieza el 16 de febrero de 2018 a las 10:30 h (al abrir la GW). No antes. Los interesados deberán abonar la inscripción y entregar la lista bien en Games Workshop Pamplona – Iruña o en el siguiente correo: pamplona01@gwplc.com en la cual constara la siguiente información:

- Nombre y apellidos
- Nick/Apodo
- Teléfono y email
- Facción/es que vayáis a utilizar.
- Equipo si es que lo tienes:
- Club y/o Asociación (si pertenece a alguno)

PAGO TORNEO

La inscripción cuesta 10€ (8€ para los socios de Ordo Navarrorum)

La fecha límite para el pago es el 10 de marzo de 2018 a las 20:30 (Al cerrar la GW).

El pago se realizara en la misma Games Workshop. Mientras no se pague la inscripción no se te considerara inscrito por lo que cualquier otro jugador podrá ocupar tu puesto. El pago supone la **aceptación de las bases**, no habrá devoluciones si no se ocupa la vacante dejada.

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 y el material de Warhammer 40000 que haya sacado Forge World.

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 1000 puntos y 2 destacamento máximo por cada integrante del equipo.

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

Todo el material que se vaya a utilizar debe de ser original (miniaturas y libros de FW inclusive).

No podrá haber más de un ejército de cada facción por equipo.

SOBRE LAS LISTAS

El formato elegido para enviar o entregar la lista, es en battlescribe y si lo mandas por email en .rosz. Puedes descargarlo en la siguiente dirección:

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

El plazo límite para enviar o entrega la lista correctamente es el 10 de marzo.

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. Añadir también al entregar la lista la potencia de ejército.

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, este plazo incluye las correcciones en los errores.

HORARIOS DEL EVENTO

10:30	Recepción de los participantes
10:45 a 12:45	1ª partida
13:00 a 14:00 y de 17:00 a 18:00	2ª partida
14:00 a 17:00	Comida
18:15 a 20:15	3ª partida
20:30	Recuento y reparto de premios
20:30	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 tendrán las siguientes medidas, 120 cm x 120 cm La escenografía no se podrá mover. Los jugadores deberán ponerse de acuerdo para decidir que escenografía otorga cobertura y cual no.

ESCENARIOS

Se jugarán 3 batallas:

- Misión de Guerra eterna **Dominar y destruir** (pág. 71 Aprobado por el capítulo) con el despliegue **Amanecer de la guerra** (pág. 216 del reglamento) y la battlezone Combate nocturno (pág. 252 del reglamento)
- Misión de Vórtice de guerra **Ordenes selladas** (pág. 78 Aprobado por el capítulo), despliegue **Asalto de vanguardia** (pág. 217) y la battlezone Ira y fuego (pág. 253 del reglamento).
- Misión Ciudades de muerte **Sin piedad** (pág. 219 reglamento), el mapa de despliegue será **Buscar y destruir** (pág. 216) y la battlezone Tormentas empíreas (pág. 108 Aprobado por el capítulo)

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

EMPAREJAMIENTOS

Los emparejamientos de los equipos serán aleatorios mediante el *Tarot del Emperador*. En la primera ronda no se emparejarán jugadores del mismo club, siempre que sea posible. Después el capitán del equipo mejor clasificado ira ofreciendo uno a uno a cada uno de sus integrantes y el capitán del equipo peor clasificado ira asignando a cada uno de sus integrantes según vayan ofreciéndoselos. Tras el emparejamiento de jugadores, el jugador peor clasificado elegirá mesa.

DURACIÓN DE LAS PARTIDAS

Cada partida dura 2 horas. Se repartirán de la siguiente manera: 5 minutos para la preparación de la partida (colocación de objetivos, elección del lado de la mesa, etc.), 55 minutos para cada pareja participante.

Cada participante deberá descargar la APP de Reloj de ajedrez real de Hefestus de la siguiente dirección o en su defecto traerse 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 empiece 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 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 Aprobado por el capítulo)

Guerra eterna: Al final de cada uno de tus turnos cada marcador que sea controlado otorgará 1 PV, además al final de la partida cada jugador obtiene 1 punto 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 por el 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 abajo).

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

MISIÓN 2 Ordenes selladas (Vórtice de guerra pág. 78 Aprobado por el capítulo)

Objetivos tácticos: Al comienzo del primer turno genera 6 objetivos tácticos. Al comienzo de cualquier turno que no te queden objetivos activos robas hasta tener tantos objetivos activos como la vez anterior -1. Es decir la segunda vez que robes serán 5 objetivos, la tercera serán 4 y así sucesivamente.

Al final de la partida suma los puntos conseguidos de vórtice de guerra y de las misiones secundarias (1 PV por el 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 abajo).

Nota: Suma también los puntos eliminados del rival (unidades completamente destruidas) para posibles desempates pero no para el resultado de la partida. **En esta partida hay una estratagema que permite descartarse de hasta 3 objetivos tácticos.**

MISIÓN 3 Sin piedad (pág. 219 reglamento)

Guerra eterna: Al final de la partida cada unidad destruida otorga 1 punto de victoria.

Al final de la partida suma los puntos conseguidos de guerra eterna y de las misiones secundarias (1 PV por el 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 abajo).

Nota: Suma también los puntos eliminados del rival (unidades completamente destruidas) 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.

PUNTACIONES DEL TORNEO

Importante: Al entregar las tarjetas de puntuación a los organizadores, llevarla firmada por los dos participantes.

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

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

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)

La puntuación de cada jugador será la siguiente: 10

+ (Diferencia en puntos de victoria/2 (redondeando hacia abajo)), hasta un máximo de 20-0.

La asociación otorga al vencedor un 20-0 automático. Entregar al rival la partida le otorga un 20-0 automático.

Los puntos de batalla se marcarán en una tarjeta de puntuaciones.

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

PUNTOS DESTRUIDOS

Los puntos eliminados al rival se contarán en las partidas (unidades completamente destruidas), y la diferencia de puntos se utilizará para desempatar entre los jugadores con los mismos puntos de torneo.

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

PINTURA Y PERSONALIZACIÓN

Para este torneo no se exigirá el pintado pero sí 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

Comportamientos antideportivos pueden suponer penalizaciones y/o sanciones por parte de la organización.

TORNEO 2018

El torneo corresponde al TORNEO 2018 así pues se otorgaran los siguientes puntos para la clasificación anual:

3 puntos por partida ganada

1 punto por partida empatada

1 punto por entregar trasfondo (1 cara A4 con letra tamaño 12)

1 punto por llevar el ejército pintado

5 puntos si has participado en todos los torneos del año

3 puntos si has participado en al menos la mitad de los torneos del año

PREMIOS

Cada participante recibirá un vale y además se entregaran diplomas como premio a los siguientes participantes:

Equipo Campeón (Lord Mariscales): Los que, sumando todos sus puntos de torneo, sean los primeros clasificados.

Sub campeones (Paladines del Norte): Los que, sumando todos sus puntos de torneo, sean segundos en la clasificación.

Mejor Pintado (Rememorador): Será aquel ejército que la organización considere que está mejor pintado.

Mejor General (Señor de la guerra): Será aquel que tenga una mejor diferencia de puntos de aniquilación.

Martillo Trueno: Serán los últimos clasificados del torneo. No se puede ganar este premio mediante penalizaciones.