



TORNEO WARHAMMER 40000 ORDO NAVARRORUM “LOS ÚLTIMOS DE AMAIUR V”



LUGAR Y FECHA

El torneo tendrá lugar a lo largo de los meses de febrero, marzo y abril de 2023 en la sede de Ordo Navarrorum en la C/ Lekoartea Nº 15, en Berriozar (Navarra). Dará comienzo el 1 de febrero a las 00:00 y finalizará el 30 de abril a las 23:59.

INSCRIPCIÓN

La inscripción tendrá un coste de 15€ por persona, siendo el 90% del importe total para premios y sorteos y el 10% restante para abonar a la comisión de actividades de Ordo Navarrorum. Hay 32 plazas que serán repartidas en 8 equipos de 4 jugadores cada uno, ampliable siempre que seamos equipos pares. El plazo de inscripción se abrirá el 01 de enero a las 00:00 y se cerrará el día 15 de enero a las 23:59. Para inscribirse deberéis enviar un email a actividades@ordonavarrorum.com en el que pondréis, vuestro nick de bcp, la facción que vais a usar (SOLO UNA), vuestro correo electrónico y número de teléfono, club o asociación a la que pertenezcas.

Tras ello, recibirás un correo electrónico dándote luz verde a abonar la inscripción correspondiente para lo cual tendrás un plazo una semana una vez se le haya dado el ok desde la organización. De no abonarse la inscripción en el plazo antes mencionado tu plaza podrá ser ocupada por otro jugador que abone la inscripción antes que tú siempre y cuando se te haya pasado ya el plazo dado. El importe de la inscripción no será devuelto bajo ninguna circunstancia si la plaza no es ocupada por otra persona.

Como habréis observado la inscripción es individual, y eso es así porque los equipos se compondrán de manera aleatoria. Una vez finalizado el periodo de inscripción se realizará un sorteo entre los inscritos siguiendo el siguiente criterio:

Se realizarán 4 bombos en los que se introducirán los jugadores según su puntuación ITC de 2022. Dentro de cada bombo habrá tantos jugadores como equipos haya así pues si hay jugadores para componer 8 equipos encontraremos que en cada bombo habrá 8 jugadores. El bombo numero 1 tendrá en su interior a los 8 jugadores con más puntuación ITC de 2022 mientras que el 4º bombo tendrá a los 8 jugadores con menor puntuación ITC en 2022. EN LA MEDIDA DE LO POSIBLE SE INTENTARÁ QUE NO SE REPITA FACCIÓN DENTRO DE CADA EQUIPO.

SISTEMA Y FORMATO

El sistema al que se jugará será Warhammer 40000 9ª edición, Capítulo aprobado Pack de misiones Gran Torneo 2023 Arcas de la fatalidad (PENDIENTE DE SU SALIDA).

Las listas deberán tener un límite máximo de 2000 puntos, organizadas en ejércitos veteranos siguiendo restricciones juego equilibrado del Chapter approved Arks of Omen descritas en el punto 2 de la secuencia de cómo organizar un juego de Arks of Omen . Las listas serán corregidas por los propios jugadores, una vez hechos los emparejamientos deberán enviarse todas las listas de cada equipo en un solo documento (pdf, doc, docx, etc..) además, cada una individualmente en formato battlescribe .rosz antes del día 23 de enero a las 00:00 al capitán del equipo rival de 1ª ronda. Las listas deberán estar corregidas antes del 29 de enero a las 23:59 y remitidas al equipo en cuestión que deberá aplicar los cambios pertinentes y subirlas a la BCP antes del día 01 de febrero a las 00:00 (Al estar el torneo comenzado para hacer los pairings solo los organizadores podrán subir las listas así pues, en caso de tener que aplicar cambios deberán remitirse las listas a la organización para que esta las suba a la BCP).

El 1 de febrero estarán visibles todas las listas del torneo, pudiendo adelantarse este plazo si se han realizado todas las correcciones antes de dicha fecha.

Solo un miembro del equipo puede llevar <Oficio assassinorum> como destacamento y hasta un segundo jugador podrá incluirlos en un destacamento <imperium> para invocarlos al campo de batalla mediante el uso de la estratagema. -Todo lo que sea <Unaligned> puede ser repetido en el equipo -Las claves <Brood Brother>, <Astra Militarum>, <Elysian Drop Troops> y <Korps of Krieg> SI se anulan entre sí para el resto del equipo.

En las listas se deberá especificar claramente El Señor de la guerra, los poderes psíquicos, los diferentes rasgos de señor de la guerra y reliquias o equivalentes, así como cualquier estrategia pre-partida que se vaya usar y su correspondiente gasto en CP.

Todo el material actual de Games Workshop y Forge World para Warhammer 40.000 9ª Edición puede ser utilizado para construir el ejército, incluidas, las Fqs vigentes, cualquier regla beta que hubiera en el momento del torneo y el capítulo aprobado del año en curso. Además, se permitirá todo el material que salga hasta, como mucho, la fecha del final de plazo para entregar las listas. No se permite Legends.

Se disputará a 3 rondas, el torneo se gestionará por un grupo de Whatsapp creado para el correcto funcionamiento y comunicación del torneo, es obligatorio formar parte de él mientras dure el torneo si quieres participar, el enlace para acceder a él estará en la descripción del grupo de Whatsapp de Warhammer 40K de Ordo Navarrorum. El torneo puntuará para ITC 2023.

PINTURA Y REPRESENTACIÓN

Para que un jugador pueda puntuar por llevar el ejército pintado, todas las miniaturas de su ejército deben estar pintadas con al menos 3 colores y peana, además, todos los detalles deberán estar pintados. La imprimación cuenta como color. Las peanas transparentes como las de los gravíticos no tienen que estar pintadas. El pintado de peana puede consistir en textura sencilla, o un color sólido, o un material consistente, pero debe haber cohesión en todo el ejército.

Todas las miniaturas deben estar representadas fielmente con su equipo y armamento en un estándar razonable.

TODAS LAS MINIATURAS DEBEN ESTAR MONTADAS, AQUELLO QUE NO ESTE MONTADO NO PODRÁ UTILIZARSE DURANTE LA PARTIDA, VAMOS A SER INFLEXIBLES CON ESTE TEMA ASI QUE POR FAVOR AHORRAROS EL PREGUNTARLO O PONER EN COMPROMISO A VUESTRO RIVAL.

- Cuando se usan destacamentos que tienen miniaturas con diferentes Palabras Clave de sub-facción, debe ser posible distinguirlas claramente. Puede pintarse el reborde de la peana diferente, ponerles una gomita, alguna calcomanía o cualquier otro detalle en el pintado de la miniatura que se os ocurra siempre que cumpla con el requisito de distinguirse las de un destacamento del otro.
- Se permiten proxys. Consultar a la organización en caso de usar cualquier proxy o conversión.

HORARIOS

Este es un torneo atípico en cuanto a horarios y fechas, así que se dejará total libertad para que los jugadores pacten el día y la hora para disputar su partida, siempre y cuando se cumplan los siguientes requisitos:

- 1- La 1ª partida se disputará durante el mes de febrero, la 2ª partida durante el mes de marzo y la 3ª partida durante el mes de abril de 2023. Estos plazos son relativos, si por lo que sea pudiera adelantarse la conclusión de cada ronda se hará.
- 2- La duración de la partida será de 3 horas incluyendo el despliegue, pero si ambos jugadores están de acuerdo pueden modificar la duración de la partida a su antojo para poder terminarla.

En la sede de Ordo Navarrorum habrá disponibles relojes de ajedrez para la disputa de las partidas, si uno de los dos contendientes quiere usarlos deberán usarse, tan solo si los 2 jugadores están de acuerdo en no usarlo se prescindirá de él.

PUNTUACIÓN Y EMPAREJAMIENTOS

Los emparejamientos de la 1ª ronda se realizarán mediante sorteo, siendo a partir de la 2ª ronda por sistema suizo, estos emparejamientos serán automáticamente realizados por BCP, según los criterios aplicados por la organización siendo el registro de Victorias/Empates/Derrotas el criterio principal.

Sistema de puntuación

Usaremos el sistema de puntuación del WTC, consistente en jugar cada partida usando la puntuación normal de Games Workshop, pero transformando la diferencia entre ambos jugadores a la siguiente tabla:

Diferencia de puntos Resultado ganador-vencedor	Puntos de batalla
0-5	10-10
6-10	11-9
11-15	12-8
16-20	13-7
21-25	14-6
26-30	15-5
31-35	16-4
36-40	17-3
41-45	18-2
45-50	19-1
51 o más	20-0

Los resultados de todos los miembros del equipo se suman, para obtener los PUNTOS DE RONDA* según el siguiente criterio.

Obtener entre 43 y 80 pts. de batalla: 1 PTOS. DE RONDA
Obtener entre 38 y 42 pts. de batalla: 0,5 PTOS. DE RONDA
Obtener entre 0 y 37 pts. de batalla: 0 PTOS. DE RONDA

*Si algún equipo consigue la victoria en 3 de sus 4 partidas ganara automáticamente la ronda.

Emparejamientos

La organización echará a suertes quien es primer escudo entre los 2 equipos en la 1ª ronda. En la 2ª ronda y posteriores el equipo que vaya por debajo en la clasificación elegirá si es 1er o 2º escudo. El 1er escudo será el primero en elegir la mesa*, después el 2º escudo y el descarte del equipo del 2º escudo elegirá después. Por lo tanto, para los que no hayan entrado en el pairing quedará la mesa que no se haya elegido.

Para los que no sepan cómo funciona el sistema de pairings o emparejamientos:

- Cada equipo ofrece uno de sus jugadores (Escudos) con una carta, lista o simplemente un papel con el nombre del jugador, boca abajo (En este caso cada capitán deberá escribir un Whatsapp al 679336627 indicando el jugador ofrecido).
- Tras ver el ofrecimiento del rival ofrecemos 2 de nuestros jugadores (Espadas) con el mismo sistema que antes, es decir boca abajo (En este caso cada capitán deberá escribir un Whatsapp al 679336627 indicando los jugadores ofrecidos).
- Entonces los capitanes elegirán una de las espadas ofrecidas para enfrentarse a su escudo.
- Las espadas no elegidas se enfrentarán entre ellas y finalmente las listas/jugadores que no fueron ofrecidos se enfrentarán entre sí.

ESTE SISTEMA PUEDE IGNORARSE SI LOS DOS CAPITANES DECIDEN QUEDAR Y HACER LOS PAIRINGS EN PERSONA O SI LO HACEN POR VIDEOLLAMADA PUDIENDO VER EN TODO MOMENTO LAS CARTAS QUE SE ESTEN UTILIZANDO.

Concesiones o la no disputa de la partida se resolverá de la siguiente manera:

- La no disputa de la partida sin que ninguno de los dos rivales haya concedido o no haya una razón clara para que la organización de por perdida a uno de los dos jugadores la partida, se resolverá con la partida perdida para ambos jugadores.

- La concesión previa a la partida por uno de los dos jugadores se resolverá dando al ganador 70 puntos de victoria. El perdedor tendrá una puntuación de 0.
- La concesión durante la partida se resolverá como lo estipula el capítulo aprobado 2023 Arks of Omen en el punto 16 de la secuencia de como jugar a Arks of Omen.

PARA OBTENER LOS 10 PUNTOS POR PINTURA ES OBLIGATORIO ENVIAR AL GRUPO DE WHATSAPP DEL TORNEO UNA FOTOGRAFÍA DEL EJERCITO DONDE SE APRECIEN BIEN TODAS SUS MINIATURAS, DE NO HACERLO NO SE PODRÁ SUMAR ESOS 10 PUNTOS A LA PUNTUACIÓN FINAL DE LA PARTIDA.

MISIONES Y ESCENOGRAFÍA

Reglas de la escenografía Iberian Open 2023

Las piezas azules tienen una base de 12" x 12" pero se recomienda formarlas con dos bases de 12" x 6" para poder adaptarse a potenciales nuevas disposiciones de escenografía. Sobre la base hay paredes de ruina que obstruyen por completo la línea de visión y que tienen 5" o más de altura en alguno de sus puntos. Si no se dispone de escenografía que obstruya la línea de visión, se puede aplicar como regla de la casa que en las piezas azules las paredes están tapiadas por completo, aunque físicamente no lo estén. Sus reglas son Scalable, Breachable, Light Cover, Defensible y Obscuring.





Las piezas rojas tienen una base de 10" x 5". Sobre la base hay paredes de ruina que no obstruyen la línea de visión por completo, es decir, que deben tener huecos, agujeros, ventanas o puertas abiertas. Si no se dispone de escenografía de este tipo que tenga algún punto con 5" o más de altura, se puede aplicar como regla de la casa que la pieza es Obscuring aunque no tenga la altura requerida por las reglas de Warhammer 40k. Sus reglas son Scalable, Breachable, Light Cover, Defensible y Obscuring.

Las piezas amarillas tienen una base de 6" x 4". No tienen por qué ser paredes, pueden ser también cualquier otro tipo de escenografía del lejano futuro en que sólo hay guerra. Sus reglas son Scalable, Dense Cover, Breachable, Defensible y Difficult Ground.

La pieza verde, exclusiva del mapa 3, tiene una base de 10" x 5". Sobre la base hay paredes de ruina que no obstruyen la línea de visión por completo, es decir, que deben tener huecos, agujeros, ventanas o puertas abiertas. Sus reglas son Scalable, Breachable, Light Cover y Defensible.

Los marcadores de objetivo se pueden ubicar sobre las bases de la escenografía.

Reglas de la escenografía WTC 2022

<p>THREE STOREY RUIN 3D View</p> 	<p>THREE STOREY RUIN Map View</p> 	<p>Dimensions</p> <p>Length: 9" Width: 5" Height: 9,5"</p>	<p>Rules</p> <p>Terrain Category: Area Terrain</p> <p>Terrain Traits: Scaleable, Breachable, Light Cover, Defensible, Obscuring</p>
<p>TWO STOREY RUIN 3D View</p> 	<p>TWO STOREY RUIN Map View</p> 	<p>Dimensions</p> <p>Length: 9" Width: 5" Height: 5,01"</p>	<p>Rules</p> <p>Terrain Category: Area Terrain</p> <p>Terrain Traits: Scaleable, Breachable, Light Cover, Defensible, Obscuring</p>
<p>FOREST 3D View</p> 	<p>FOREST Map View</p> 	<p>Dimensions</p> <p>Length: 9" Width: 5" Height: 4,5"</p>	<p>Rules</p> <p>Terrain Category: Area Terrain</p> <p>Terrain Traits: Dense Cover, Breachable, Defensible, Difficult Ground</p>
<p>CONTAINER 3D View</p> 	<p>CONTAINER Map View</p>  <p>Two Containers Three Containers</p>	<p>Dimensions</p> <p>Length: 5" Width: 2,5" Height: 2,5"</p>	<p>Rules</p> <p>Terrain Category: Obstacle</p> <p>Terrain Traits: Light Cover, Scaleable, Exposed Position</p>
<p>INDUSTRIAL VENT 3D View</p> 	<p>INDUSTRIAL VENT Map View</p> 	<p>Dimensions</p> <p>Length: 7" Width: 7" Height: 0,2" (For Dense Cover, treat it as 3"+)</p>	<p>Rules</p> <p>Terrain Category: Area Terrain</p> <p>Terrain Traits: Light Cover, Dense Cover</p>

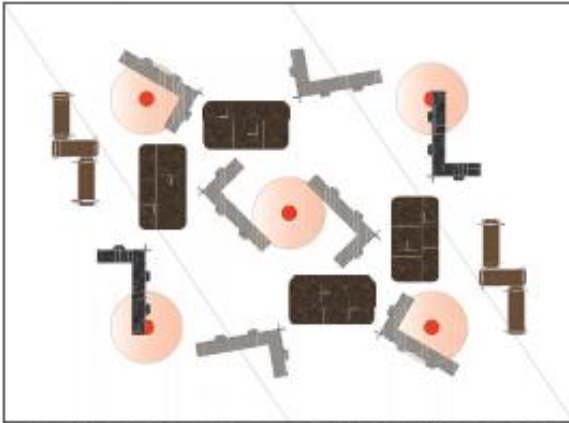
MISIONES

Se jugarán las siguientes misiones descritas a continuación:

Ronda 1

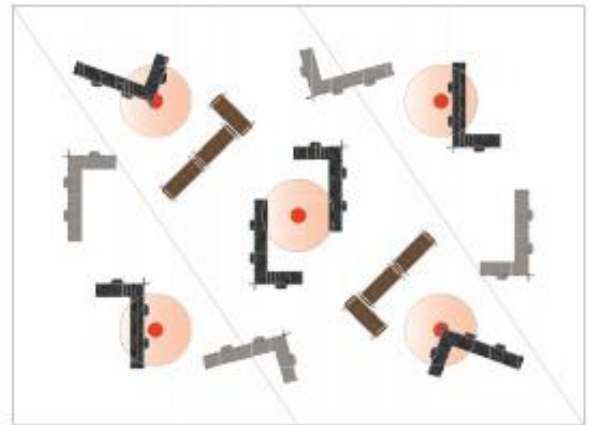
Misión: Derribar sus iconos (pag)

Despliegue 1



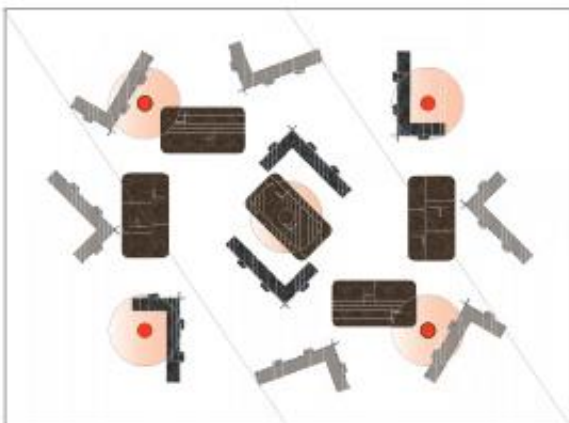
MISSION 12 - TEAR DOWN THEIR ICONS

Despliegue 2



MISSION 12 - TEAR DOWN THEIR ICONS

Despliegue 3



MISSION 12 - TEAR DOWN THEIR ICONS

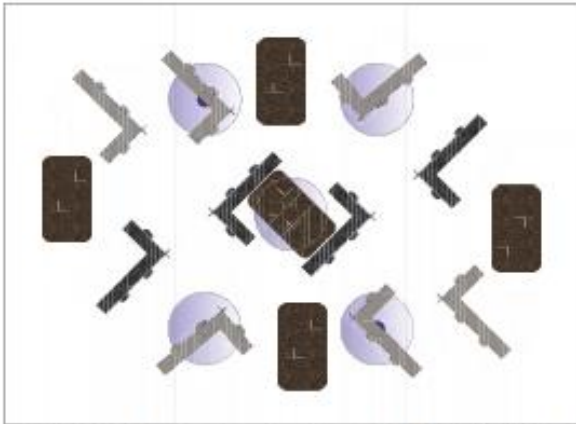
Despliegue 4



Ronda 2

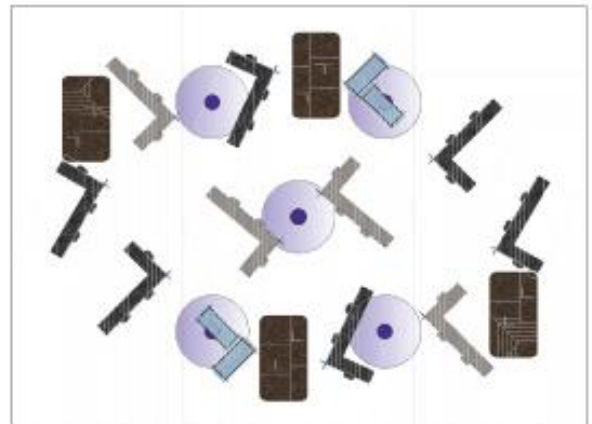
Misión: The scouring (pag)

Despliegue 1



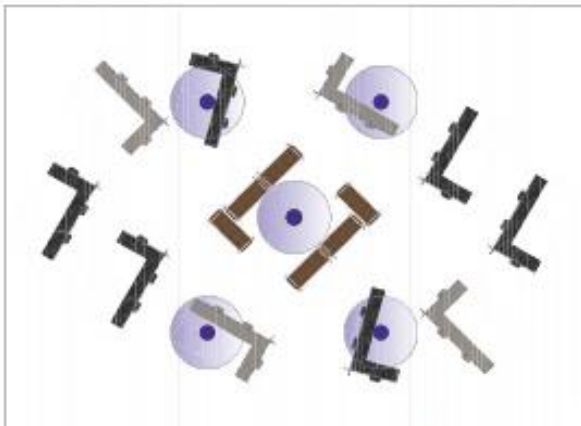
MISSION 23 - THE SCOURING

Despliegue 2



MISSION 23 - THE SCOURING

Despliegue 3



MISSION 23 - THE SCOURING

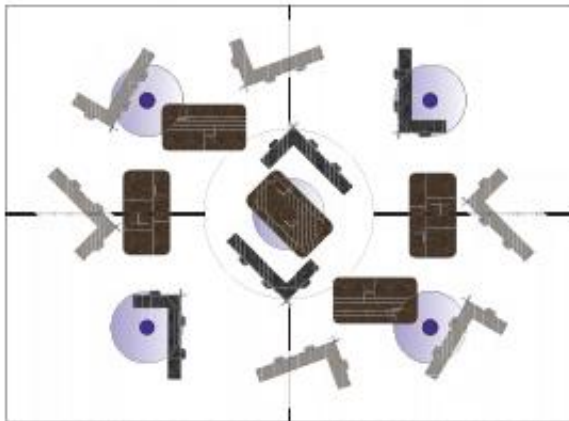
Despliegue 4



Ronda 3

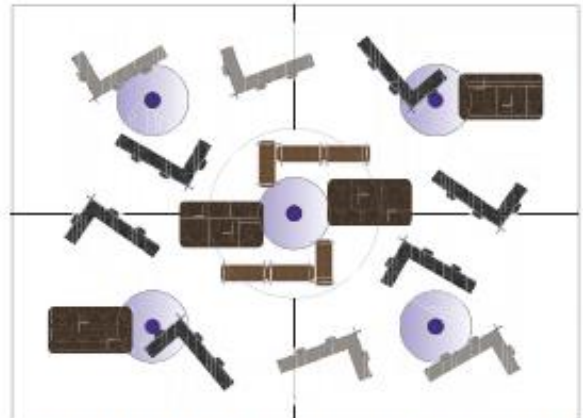
Misión: Conversion (pag)

Despliegue 1



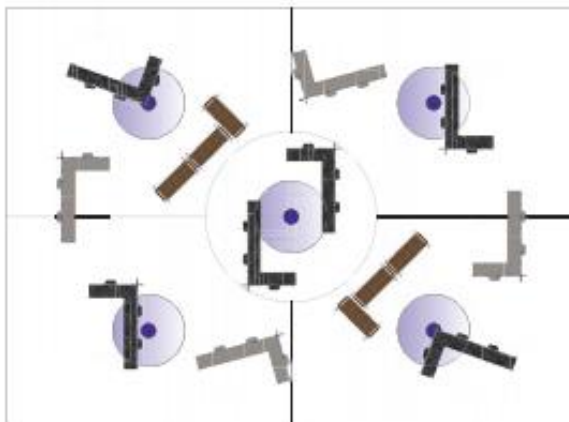
MISSION 22 - CONVERSION

Despliegue 2



MISSION 22 - CONVERSION

Despliegue 3



MISSION 22 - CONVERSION

Despliegue 4

