



TORNEO WARHAMMER 40000 ORDO NAVARRORUM “PALADINES DEL REYNO I”



LUGAR Y FECHA

El torneo tendrá lugar el 25 de febrero de 2023 en la sede de Ordo Navarrorum en la C/ Lekoartea Nº 15, en Berriozar (Navarra).

INSCRIPCIÓN

La inscripción tendrá un coste de 30€ por persona (comida incluida), es decir de 120€ por equipo. Hay 32 plazas que serán repartidas en 8 equipos de 4 jugadores cada uno. El plazo de inscripción se abrirá el 01 de febrero a las 00:00 y se cerrará el día 15 de febrero a las 23:59. Para inscribirse los capitanes de cada equipo deberéis enviar un email a actividades@ordonavarrorum.com en el que pondréis, el nombre de vuestro equipo, procedencia, los nick de bcp, las facciones que vais a usar, vuestro correo electrónico y número de teléfono, club o asociación a la que pertenezcáis.

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 equipo 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.

El equipo campeón del torneo recibirá como premio la bandera del Ordo que se llevará durante 1 año, además de la bandera, la victoria otorga el derecho a venir a defender el trofeo al año próximo con un coste de inscripción de 0€. Además del premio para el campeón habrá regalos para todos los equipos participantes.

SISTEMA Y FORMATO

El sistema al que se jugará será Warhammer 40000 9ª edición, Capítulo aprobado Pack de misiones Gran Torneo 2023 Arcas del augurio.

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 deberán estar subidas antes del día 18 de febrero a las 23:59 a la BCP. Las listas serán corregidas por la organización, en caso de ser necesario se remitirá al capitán correspondiente para que se corrija la lista que corresponda de su equipo.

Para el 20 de febrero las listas estarán corregidas y es entonces cuando estarán visibles todas las listas del torneo, pudiendo adelantarse este plazo si se han realizado todas las correcciones antes de dicha fecha. Al mismo tiempo que se abren las listas se realizarán los pairings de los equipos.

No se podrá repetir codex en el equipo. Es decir, un único marine (Grisés sí), un único aeldari, etc...

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 Faqs 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, se te agregará una vez inscrito en el torneo. 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 y estar preparado para la batalla tal y como describe GW, 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.

- Se permiten proxys. Consultar a la organización en caso de usar cualquier proxy o conversión.

HORARIOS

Se seguirá el siguiente horario:

8:00	Todos en Ordo Navarrorum
8:15 a 11:15	1ª partida
11:30 a 14:30	2ª partida
14:40 a 16:30	Comida
16:45 a 19:45	3ª partida
20:00	Entrega de premios

Intentaremos ser inflexibles con el horario para que no se haga demasiado tarde.

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
46-50	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 ptos. de batalla: 1 PTOS. DE RONDA
Obtener entre 38 y 42 ptos. de batalla: 0,5 PTOS. DE RONDA
Obtener entre 0 y 37 ptos. de batalla: 0 PTOS. DE RONDA

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

Emparejamientos

Los capitanes harán una tirada de desempate para ver 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 quedara 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.
- Tras ver el ofrecimiento del rival ofrecemos 2 de nuestros jugadores (Espadas) con el mismo sistema que antes, es decir boca abajo.
- 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 enfrentaran entre sí.

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.

NORMAS DE CONDUCTA

Ordo Navarrorum condena todo tipo de violencia física, verbal, psicológica, social o de cualquier otro tipo. Por ello, nos comprometemos a que se cumplan unas normas de respeto.

Cualquier tipo de agresión física o verbal hacia cualquier otro asistente o miembro de la organización queda terminantemente prohibido y de darse se tomarán medidas a la altura de las circunstancias.

PROHIBICIONES

- Se prohíbe el uso de atuendos y vestimentas provocativas o que contengan mensajes groseros o inadecuados, que muestran un lenguaje inapropiado o de incitación al odio. O aquello que el organizador determine que no es adecuado para dicho entorno.
- Apostar o manipular los resultados del juego, partida o ronda, así como ofrecer algún tipo de compensación con intención de alterar el resultado de estos.
- Se prohíben las armas de fuego (aunque tenga permiso de armas), incluyendo las armas de recreación que podrían confundirse razonablemente como tales. Se hace extensiva esta prohibición a las armas blancas.
- Se prohíbe toda discriminación, y en particular la ejercida por razón de sexo, raza, color, orígenes étnicos o sociales, características genéticas, lengua, religión o convicciones, opiniones políticas o de cualquier otro tipo, pertenencia a una minoría nacional, patrimonio, nacimiento, discapacidad, edad u orientación sexual.

Cualquier asistente que se descubra incumpliendo esta política será expulsado del torneo y excluido de futuras ediciones.

ARTE Y PROVOCACIÓN

En ocasiones no está claro si un participante porta una algún tipo simbología sospechosa de incurrir en este tipo de prohibiciones, y en otras podría tratarse de una suerte de expresión artística.

Entendemos que no siempre será posible dilucidar la línea que separa el arte del enaltecimiento de ciertas ideas. En esos casos la organización pedirá al portador que retire cualquier elemento que pueda resultar sospechoso de ser ofensivo. De no ser posible, (un tatuaje, por ejemplo) se le pedirá que lo tape, y si se niega, no nos quedará más remedio que pedir a esa persona que abandone el evento.

Un elemento muy ligado a nuestro hobby, es el pintado y transformación de las miniaturas, que se regirá por estas mismas normas.

Finalmente, dada la gravedad y complejidad de un asunto tan amplio como este, cabe esperar que no hayamos pensado en todas las eventualidades posibles. Si se diera una situación no reflejada en las bases pero que atenta contra el espíritu de las mismas, la organización se reserva el derecho de actuar como considere oportuno.

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

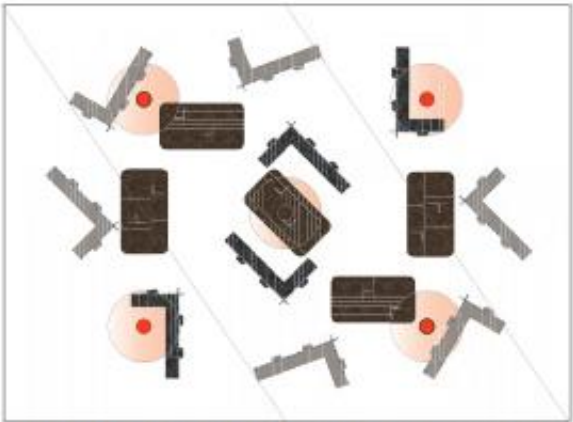
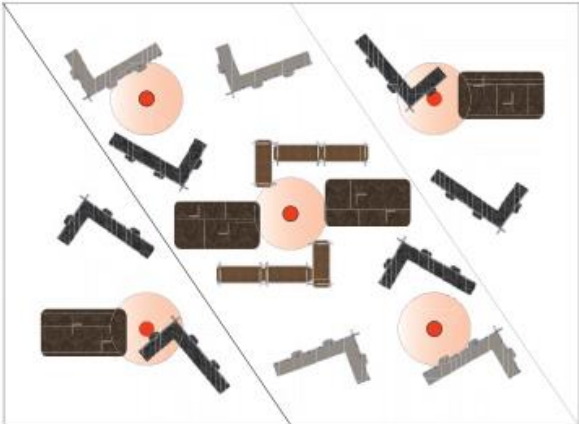
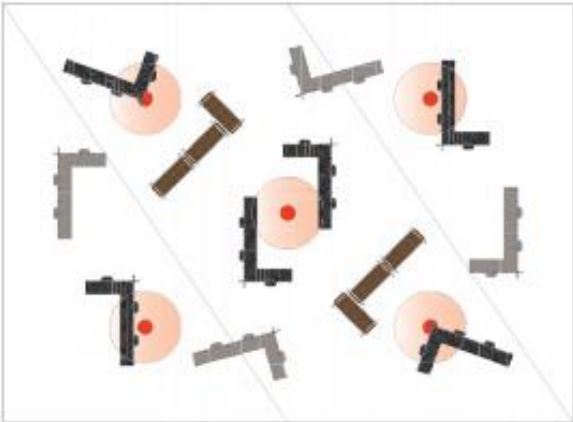
THREE STOREY RUIN 3D View	THREE STOREY RUIN Map View	Dimensions Length: 9" Width: 5" Height: 9,5"	Rules Terrain Category: Area Terrain Terrain Traits: Scalable, Breachable, Light Cover, Defensible, Obscuring
TWO STOREY RUIN 3D View	TWO STOREY RUIN Map View	Dimensions Length: 9" Width: 5" Height: 5.01"	Rules Terrain Category: Area Terrain Terrain Traits: Scalable, Breachable, Light Cover, Defensible, Obscuring
FOREST 3D View	FOREST Map View	Dimensions Length: 9" Width: 5" Height: 4,5"	Rules Terrain Category: Area Terrain Terrain Traits: Dense Cover, Breachable, Defensible, Difficult Ground
CONTAINER 3D View	CONTAINER Map View	Dimensions Length: 5" Width: 2,5" Height: 2,5"	Rules Terrain Category: Obstacle Terrain Traits: Light Cover, Scalable, Exposed Position
INDUSTRIAL VENT 3D View	INDUSTRIAL VENT Map View	Dimensions Length: 7" Width: 7" Height: 0,2" (For Dense Cover, treat it as 3"+)	Rules Terrain Category: Area Terrain Terrain Traits: Light Cover, Dense Cover

MISIONES

Se jugarán las siguientes misiones descritas a continuación:

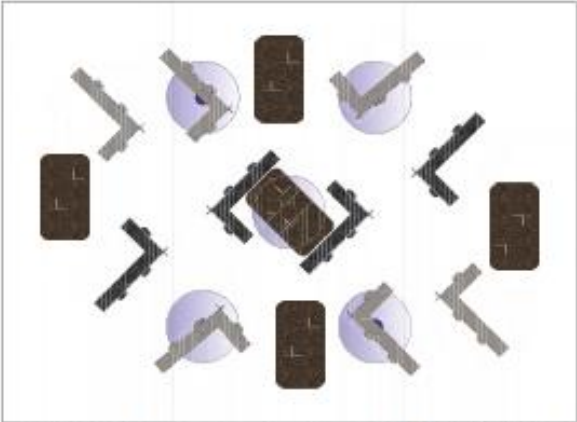
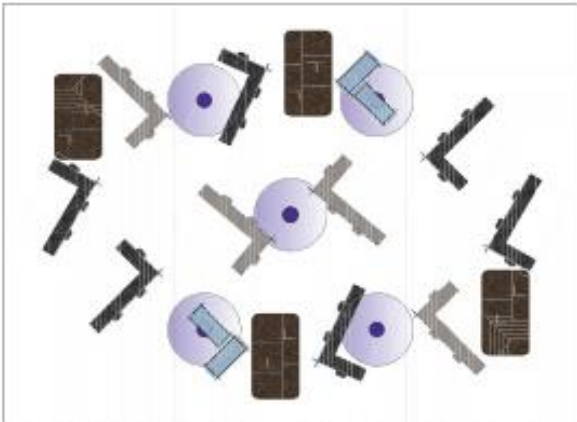
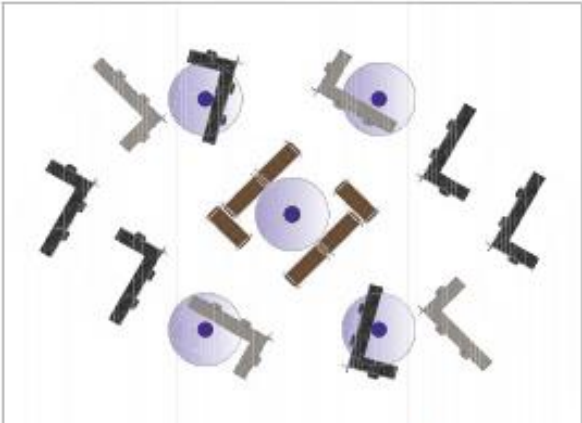
Ronda 1

Misión: Derribar sus iconos (pág. 84 arcas del augurio)

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  MAPA TIPO - 2 IBERIAN OPEN 2023

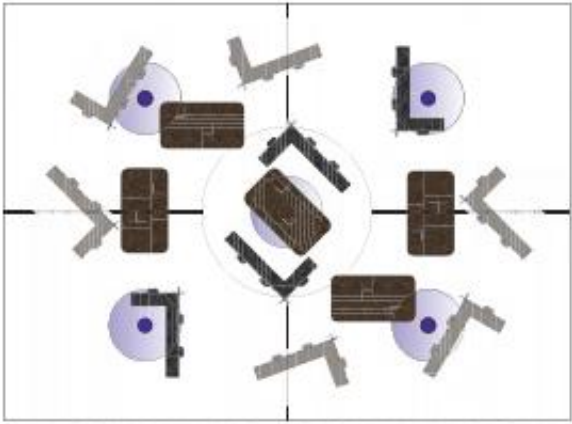
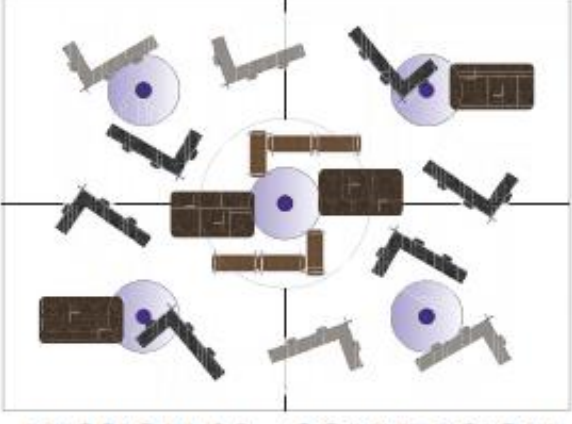
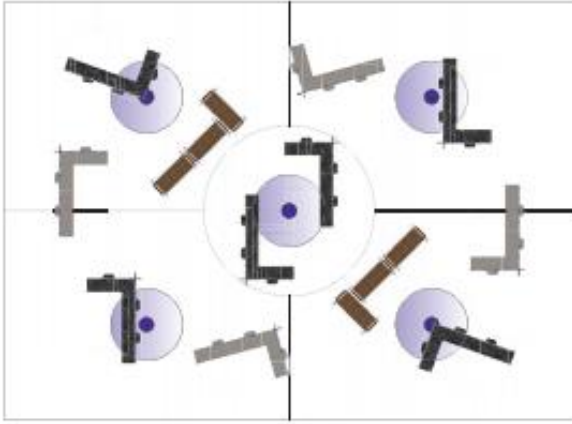
Ronda 2

Misión: La búsqueda (pág. 92 arcas del augurio)

Despliegue 1  MISSION 23 - THE SCOURING	Despliegue 2  MISSION 23 - THE SCOURING
Despliegue 3  MISSION 23 - THE SCOURING	Despliegue 4  IBERIAN OPEN 2023

Ronda 3

Misión: Conversión (pág. 90 arcas del augurio)

Despliegue 1  MISSION 22 - CONVERSION	Despliegue 2  MISSION 22 - CONVERSION
Despliegue 3  MISSION 22 - CONVERSION	Despliegue 4  MAPA TIPO - 3  IBERIAN OPEN 2023

ANOTACIONES FINALES

- La organización se reserva el derecho de modificar este documento en función de futuros cambios de reglas en el juego warhammer 40.000 o la necesidad de añadir nuevas aclaraciones al mismo.
- La inscripción y posterior pago de la misma supone la aceptación de estas bases.
- Este documento es de obligada lectura para todos los/las participantes y organización del evento y es obligación de los/las capitanes de cada equipo transmitir a su equipo las posibles modificaciones de las bases que se expliquen en el grupo creado con ese fin.
- El objetivo final de estas bases es velar por el correcto desarrollo del evento y que todo el mundo pueda disfrutarlo.