

Correo: asociacion@runesword.es

Web: www.runesword.es

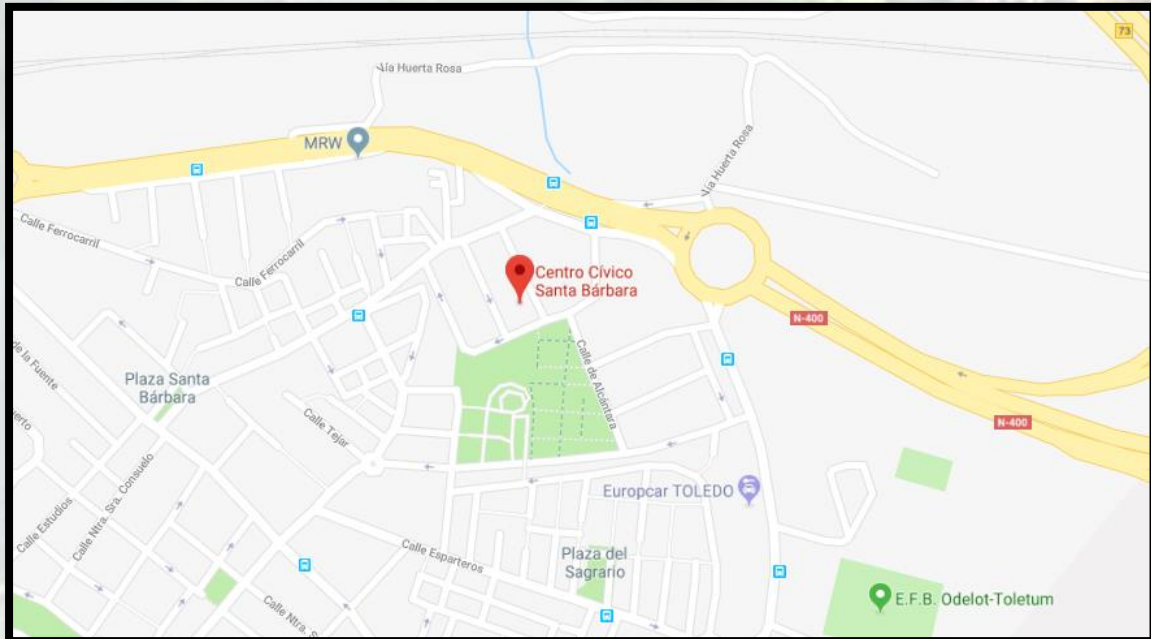
I TORNEO “SECTOR SANTA BARBARA” WARHAMMER 40K

DATOS DEL TORNEO

Fecha: 30 de Junio de 2018

Número de plazas: 20

Lugar de la actividad: Calle del Ciudadano, 47 “Centro Cívico Santa Bárbara” – 45006 Toledo



PLAZO DE INSCRIPCIÓN

La fecha límite para confirmar plaza mediante la entrega de listas (para verificación) es el **23 de Junio de 2018 a las 23:59**. Las listas serán enviadas al e-mail: asociacion@runesword.es Los formatos admitidos para el envío de listas serán: Battlescribe, PDF, Word, Bloc de Notas o Excell.

En el e-mail deberá figurar el nombre completo del jugador en el asunto/título y adjuntar su lista.

Recordamos que no se admitirán listas en mano ni fuera del plazo de entrega.

Para el pago de la inscripción se facilitará un número de cuenta en respuesta al correo con la lista o una cuenta de paypal.

DATOS Y CONFECCIÓN DE LISTAS

- Listas a 1800 puntos

- Máximo de 3 destacamentos, siendo obligatorio al menos un destacamento batallón o brigada y no pudiendo repetir ningún tipo de destacamento (excepto el destacamento auxiliar). Para jugadores Drukhari la restricción de llevar un destacamento brigada o batallón no se aplica siempre que utilicen la opción de su códex de llevar 3 destacamentos patrulla y pudiendo así beneficiarse de los 4 puntos de mando que les ofrece su regla.

- En la lista deberá ir reflejado quien será el señor de la guerra (que deberá ser un personaje CG o un Amo de la Guerra), reliquia que utilizará, rasgo del señor de la guerra y poderes psíquicos, además de

Correo: asociacion@runesword.es

Web: www.runesword.es

cualquier otra regla especial que se elige antes de comenzar la partida (Ejemplo: psicofármacos de los Drukhar).

- La unidad que escoja un transporte asignado debe poder utilizar dicho transporte.
- Se permite el uso de máximo una unidad de Forgeworld por lista y participante, siendo esta de un máximo de 25 puntos de poder
- Si un ejército dispone de códex actualizado, no se le permitirá utilizar ninguna entrada de su Índice.
- Se usará el reglamento de la octava edición de Warhammer 40K y todos los codex vigentes en la fecha de publicación de estas bases (el último añadido es el Codex: Imperial Knights), así como el uso de Index para aquellos ejércitos que no dispongan de códex propio. Se aplican las Beta Rules de GW publicadas en marzo de 2018 y el documento Chapter Approved.
- Para la limitación del 0-3 en unidades se aplicará también a aquellas unidades que en esencia sean la misma (ej: genestealer del culto y de tiránidos serán considerados iguales, al igual que los príncipes demonios de distintos ejércitos), así como se utilizará para monstruos y tanques (ej: Artefactos del dolor Talos, Carnifex, Lemman Rush,...). También se considerará aquella unidad que comparta un datasheet con una unidad de distinto slot (ejemplo: el Viejo un Ojo cuenta para el límite de Carnifex que puedes incluir en lista).
- Se usará el último listado de FAQs y erratas en inglés, publicado hasta el 6 de junio en la página de GW. Sobre cualquier duda sobre el material que se quiera usar, o que no aparezca en las FAQs, comunicarlo previamente a la organización.

No es necesario traer el ejército pintado, pero si se trae se optará al premio de pintura. El premio de pintura no influirá en clasificación o en resultados de enfrentamientos.

PROXIS Y REPRESENTACION DE MINIATURAS

- Para una conversión, la miniatura debe de tener las mismas dimensiones de la original que quiere representar y llevar la misma peana.
- Está totalmente prohibido el uso de proxis.
- Para la representación de armas no es necesario que sea fiel al 100%, pero sí es obligatorio que se pueda diferenciar la miniatura dentro de la unidad. Ejemplo: un marine con Lanzallamas puede representar que lleva un Rifle de Fusión, siempre y cuando no haya otro marine con Lanzallamas que esté representando otro tipo de arma, al igual que un Predator puede llevar representados Cañones Láser y decir que son Cañones Automáticos, pero un Rhino no puede representar ser un Predator.
- No se podrá utilizar a una miniatura genérica para representar un personaje especial (Ejemplo: un Hemónculo no puede representar a Urien Rakarth).

OTROS DATOS

- Todo el mundo está obligado a traer codex, metro, boli, una copia de las listas de ejército, dados así como 6 marcadores tamaño peana de 2,5 (infantería) para usarlos en las misiones. También se recomienda llevar una copia del reglamento de warhammer 40k 8ª edición. Para cada partida se podrá utilizar un único juego de dados para ambos jugadores, acordado por los mismos al comienzo de la partida, para evitar sospechas en dados trucados, etc. Podrán ser prohibidos a criterio de la organización aquellos dados sospechosos o que causen conflictos de algún tipo.

Correo: asociacion@runesword.es

Web: www.runesword.es

EMPAREJAMIENTOS Y PUNTUACIÓN

Los emparejamientos para la primera ronda serán totalmente aleatorios, siendo formato tipo Suizo a partir de la segunda ronda del torneo.

Cada participante jugará las 3 partidas descritas más abajo, siguiendo el mismo orden en el que aquí aparecen. El sistema de puntuación será:

- 5 Puntos de Clasificación por ganar la misión primaria, 2 puntos en caso de empate.
- 3 Puntos de Clasificación por ganar la misión secundaria, 1 punto en caso de empate.
- 1 Punto de Clasificación por ganar la misión terciaria de aniquilación, 0 en caso de empate.
- 1 Punto de Clasificación por cada objetivo secundario obtenido al finalizar la partida: Primera Sangre, Rompé líneas y Matar al Señor de la Guerra.

Siendo así 12 el máximo de puntos a obtener en una partida. Si un jugador es arrasado, su oponente detendrá la partida y contará los puntos obtenidos, así como los que podría haber conseguido (como por ejemplo Rompe Líneas de no haberlo podido obtener en el momento del arrasamiento).

Los emparejamientos para la primera ronda será teniendo en cuenta el número de Caps, para intentar emparejar las listas con mayor número y así equilibrar la primera ronda. En caso de empate a Caps, será aleatorio el emparejamiento. A partir de la segunda ronda se utilizará el sistema suizo.

La clasificación irá de esta forma:

- Primero: Partidas ganadas/empatadas. Siempre irá mejor clasificado un participante que haya ganado 3 partidas contra uno que ha ganado 2, aunque hayan sido por arrasamiento. En caso de empate a partidas ganadas, se tendrán en cuenta las partidas empatadas para ver quién va en primer lugar.
- Segundo: Puntos de Clasificación obtenidos.

En caso de empate, se tendrán en cuenta:

- Primero: puntos parciales obtenidos en la misión primaria de cada ronda.
- Segundo: puntos parciales obtenidos en la misión secundaria de cada ronda.
- Tercero: puntos parciales obtenidos en la misión terciaria de aniquilación.

En caso de abandono del rival durante la partida se procederá del mismo modo que en el caso del arrasamiento. Sin embargo, si el rival no se presenta, se le concederá al jugador que si se ha presentado una victoria por 10-0.

HORARIO

09:30 presentación de todos los participantes.

09:45 Pasar lista, y asignar mesas para que la gente se posicione.

10:00 Comienza la primera partida.

12:30 Termina la primera partida

12:45 Comienza la segunda partida

14:30 Se detiene la segunda partida. Nos vamos a comer y evaluamos pintura.

16:00 Volvemos y se reanuda la segunda partida

16:45 Termina la segunda partida.

17:00 Comienza la tercera partida

19:30 Termina la tercera partida. Entrega de premios y sorteos.

Cuando queden 15 minutos de partida se avisará a todos los jugadores para que igualen turnos. A la hora de finalización de partida se parará y se acabará la partida, esté como esté. Si hay alguna sospecha de que algún jugador está ralentizando los turnos para beneficio propio, será descalificado directamente del torneo.

Correo: asociacion@runesword.es

Web: www.runesword.es

PARTIDAS

Partidas y tipo de despliegue para cada ronda:

RONDA 1:

- Misión principal: Órdenes Selladas (Torbellino de Guerra)
- Misión secundaria: Tierra Quemada (Guerra Eterna)
- Misión terciaria: Aniquilación (1 punto de victoria por cada unidad rival destruida por completo)
- Despliegue: Amanecer de Guerra

RONDA 2:

- Misión principal: Ascensión (Guerra Eterna)
- Misión secundaria: Blancos de Oportunidad (Torbellino de Guerra)
- Misión terciaria: Aniquilación (1 punto de victoria por cada unidad rival destruida por completo)
- Despliegue: Yunque y Martillo

RONDA 3:

- Misión principal: Gámbito Táctico (Torbellino de Guerra)
- Misión secundaria: Lanzamiento de Suministros (Guerra Eterna)
- Misión terciaria: Aniquilación (1 punto de victoria por cada unidad rival destruida por completo)
- Despliegue: Asalto de Vanguardia

Para las misiones de Torbellino de Guerra, se podrá descartar un objetivo robado que por situaciones de la partida sea imposible de conseguir con el fin de robar otro nuevo. Se considera imposible de conseguir un objetivo que no se pueda obtener de ninguna forma durante lo que resta de partida, ejemplos:

- Matar a un psíquico cuando al rival no le quedan psíquicos en mesa (aunque lo tuviera anteriormente).
- Controlar el objetivo nº 4 cuando este ha sido destruido (en partidas como "Lanzamiento de Suministros" o "Tierra quemada").
- Manifestar poderes psíquicos cuando no dispones de ellos.

En caso de duda se preguntará a los árbitros asistentes si se puede descartar o no un objetivo.

Aquellos objetivos tácticos que otorguen 1D3 puntos de victoria, otorgarán siempre 2 puntos de victoria.

Los marcadores de objetivos se consideran terreno impasable. Estos marcadores no podrán ser colocados encima de ningún tipo de escenografía durante la fase de colocación de objetivos.

GUIA Y ORDEN DE INICIO DE PARTIDA

- Tirada para ver quién pone comienza a colocar objetivos. El ganador comienza a colocarlos.
- Tirada para elegir lado. El ganador elige zona de despliegue y el rival comienza a desplegar las unidades.

PREMIOS

La totalidad del precio de la inscripción se destinará a los premios, que se repartirán de la siguiente manera:

- Primer clasificado: 40€ + 50% de lo recaudado en la inscripción.
- Segundo clasificado: 25€ + 30% de lo recaudado en la inscripción.
- Tercer clasificado: 15€ + 10% de lo recaudado en la inscripción.
- Premio de pintura: 20€ + 10% de lo recaudado en la inscripción.

Entre todos los participantes habrá sorteos de distintos vales por valor de 10€ (los ganadores de los premios estarán excluidos de estos sorteos con el fin de que la mayor parte de participantes obtenga un premio) además de diversos sorteos por parte de la organización.

Correo: asociacion@runesword.es

Web: www.runesword.es

Los premios serán entregados en vales, los cuales podrán ser canjeados en cualquiera de las tiendas de nuestro patrocinador "Goblintrader"

PREMIO DE PINTURA

Para optar a este premio el ejército en su totalidad deberá estar debidamente representado (con miniaturas originales o conversiones aceptadas por la organización) con 3 colores mínimo sin contar la imprimación. La organización se reserva el derecho a veto en este apartado de cualquier ejército que los jueces de pintura no consideren apto para optar al premio. Se valorará pintado, coherencia, miniatura mejor pintada a elección del dueño del ejército y se puntuará positivamente las conversiones y el trabajo dedicado a la personalización del ejército.

En caso de no haber premio de pintura por no haber ejércitos entre los que poder elegir los jueces dictaminarán si ese premio se acumulará con el resto de premios o se hará premio a mejor miniatura.

OTROS ASPECTOS

Deportividad:

Desde la organización se supone la deportividad de todos los jugadores en todo momento, si esto no se respeta: faltas de respeto, trampas, movimiento de escenografía, etc. La organización podrá amonestar a cualquier jugador si se estima oportuno. Estas amonestaciones podrán incidir en la clasificación final y/o en la obtención de premios e incluso en descalificación del torneo.

RUEGOS Y PREGUNTAS

Estas bases están abiertas a cambios hasta el día 15 de febrero, en el momento en que se darán por cerradas. Para cualquier duda, sugerencia o reclamación, poneros en contacto con la organización a través del correo: asociacion@runesword.es

