



Cawa  
Girona

# IV TORNEO WARHAMMER 40K


22 ENERO 2011  
CENTRE CÍVIC PLA DE PALAU  
A LAS 10.00H

ENVÍA TU LISTA  
DE EJÉRCITO  
DE 1.500 PUNTOS  
ANTES DEL  
17 DE ENERO A:  
[cawagirona@gmail.com](mailto:cawagirona@gmail.com)

INSCRIPCIÓN GENERAL: 10€  
INSCRIPCIÓN SOCIOS: 5€

+info: [www.enanoverde.com](http://www.enanoverde.com)

ORGANIZA: CAWA GIRONA

A detailed miniature scene from Warhammer 40K. In the foreground, a heavily armored Space Marine stands on a battlefield, holding a large banner with a black lion rampant on a silver pole. The background shows a dark, smoky battlefield with other figures and structures, suggesting a recent battle.

## Bases Torneos Warhammer 40K



- El límite máximo de plazas será de 16 jugadores, ampliables
- Se jugarán tres partidas a 1.500 puntos.
- Se utilizará el mismo ejército en todas las batallas.
- Se utilizará la última edición del reglamento de Warhammer 40K. (5º ed.)
- Se permiten listas de ejército de todos los codex oficiales y aceptados para torneos de Warhammer 40k. En caso de duda ponerse en contacto con la organización.
- No se permite utilizar aliados, a no ser que el mismo codex lo permita (Ej. No está permitido usar un ejército de Marines y como aliados Eldars, pero si que se puede usar Guardia Imperial con Cazadores de Brujas como Aliados)
- NO se permiten personajes especiales, unidades “únicas” ni similares
- Se usará el último listado de FAQs y erratas en inglés, publicado en la página de GW-UK
- Sobre cualquier duda sobre el material que se quiera usar, o que no aparezca en las FAQs, comunicarlo previamente a la organización
- Cada jugador traerá para poder participar sus propios dados, metro y codex del ejército que use, siendo esto imprescindible y obligatorio, y todas las reglas oficiales o material que pretenda usar durante sus partidas.
- Los emparejamientos se realizarán por sistema suizo, siendo la primera ronda por sorteo (evitando los emparejamientos de la misma zona o grupo de juego/club si antes te has inscrito con un grupo de juego/club) y las siguientes por puntos de batalla y puntos de victoria, intentando no repetir rival ni mesa en la medida de lo posible.
- Toda miniatura debe representar el equipamiento, armadura, etc... que se indica en el codex. En caso de no disponer de ella las miniaturas no pueden usarse y el jugador usa menos puntos.

### Inscripción y envío de listas:

- Para realizar la pre-inscripción al torneo, enviar un correo con el nombre, apellidos, grupo de juego, nº de móvil y ejército a: [cawagirona@gmail.com](mailto:cawagirona@gmail.com).
- 10€ de inscripción anticipada (5€ para socios CaWa) entregada en mano a algún organizador o al número de cuenta 0182 -0210-39-0201551320. La entidad es BBVA (Si vais a hacer el ingreso por transferencia poner en concepto vuestro nombre acompañado de “Torneo de 40,000”).
- Podéis inscribiros desde ya en: [cawagirona@gmail.com](mailto:cawagirona@gmail.com).
- A la hora de realizar la inscripción será necesario dejar nombre, un teléfono de contacto, la lista de ejército de 1500 puntos y 10 € de cuota de inscripción.

### **Tableros de juego:**

- Las partidas se jugarán en tableros con medidas de 120 x 160 cm, con la escenografía suficiente para ser partidas equilibradas y que no sean campos de tiro, esta escenografía será fija, no pudiéndose alterarse por los jugadores, si crees que tu mesa está descompensada o se han movido los elementos por otros jugadores, llama a algún organizador y él te lo solucionará.

### **Lugar del evento:**

Centre Civic Pla de Palau, aula 1.1

C/ Saragossa, 27 -17002 GIRONA

Web: [http://www.girona.cat/ccivics/cat/cc\\_pla\\_palau.php](http://www.girona.cat/ccivics/cat/cc_pla_palau.php)

### **Escenarios:**

- Se jugarán las siguientes misiones del reglamento con el siguiente orden:
  1. Asegurar el control (con 3 botines).
  2. Ocupar y mantener
  3. Aniquilación.
- Las dos primeras misiones se realizaran con el despliegue “Batalla Campal”, y la última con el despliegue “punta de lanza”
- La duración de cada batalla está establecida en 2 horas, siendo los últimos 15 minutos únicamente para igualar turnos (a partir de 1h 45 min se acaba la partida al finalizar el turno el jugador que no empezó)
- La organización vigilará y penalizará severamente todo intento de ralentizar el tiempo de partida para no terminar los turnos establecidos.

### **Horarios oficiales:**

- 9:45 Recepción de participantes.
- 10:15 Inicio del Torneo.
- Para cada partida se dará un margen de 15 minutos de presencia, si pasado ese tiempo no se estuviera en la mesa, supondrá la pérdida de esa partida por MASACRE. La organización podrá suplir la falta de rival con otro rival desemparejado o con un suplente de la organización.
- Se exige máxima puntualidad para el buen funcionamiento del torneo y por respeto al resto de participantes.

### **Puntuación general:**

#### 1. Puntos de batalla:

Se consiguen puntos de batalla de la siguiente forma:

- Empate: Ambos 10 puntos
- Victoria marginal: El ganador 13 puntos, el perdedor 7 puntos
- Victoria Decisiva: El ganador 16 puntos, el perdedor 4 puntos
- Masacre: El ganador 19 puntos, el perdedor 1 puntos

La forma de determinar el resultado en cada escenario es la siguiente:

- **Asegurar el control:**
    - Mismo número de objetivos controlados: EMPATE
    - Si controlas 1 objetivo más que tu oponente: V. MARGINAL
    - Si controlas 2 objetivos más que tu oponente: V. DECISIVA
    - Si controlas los tres objetivos: MASACRE
  - **Ocupar y mantener**
    - Mismo número de objetivos controlados: EMPATE
    - Si controlas tu objetivo y el de tu rival no es de nadie: V. MARGINAL
    - Si controlas el objetivo de rival y el tuyo no es de nadie: V. DECISIVA
    - Si controlas los dos objetivos: MASACRE
  - **Aniquilación**
    - Mismo número de unidades destruidas: EMPATE
    - Si destruyes 1 o 2 unidades más que tu rival: V.A MARGINAL
    - Si destruyes 3 o 4 unidades más que tu rival: V. DECISIVA
    - Si destruyes 5 o más unidades más que tu rival: MASACRE
- Para bonificar las tácticas ofensivas y evitar empates a puntos masivos, la organización ha agregado un bonus especial:
- Victoria épica: la eliminación completa del rival de la mesa, supondrá la victoria automática del escenario por masacre y +2 puntos adicionales a la puntuación total (21-1).

## 2. Pintura y personalización:

- No es necesario traer el ejército entero pintado para participar.
- Se dará una puntuación en base al efecto y aspecto general del ejército, englobando las dos categorías de pintura y personalización. Resaltar que aunque es perfectamente posible conseguir la máxima puntuación con un alto nivel de pintura pero escasa personalización, lo contrario es mucho más difícil de conseguir sin un nivel medio de pintura.
  - Ejército básico: 3 puntos (Todo pintado con un mínimo de 3 colores)
  - Ejército elaborado: 6 puntos. (Se añade pincel seco y calidades mínimas)
  - Ejército excepcional: 8 puntos. (Acabado profesional y conversiones)
- Con este sistema, nos evitamos las polémicas en los baremos de puntuación, ya que 1 punto más o menos puede significar la pérdida de un premio o puesto en la clasificación, asimismo los puntos están calculados para que los ejércitos con puntuaciones altas en pintura y no tan altas en batallas, puedan superar ciertas puntuaciones con pinturas mínimas o al límite de la participación y buenas puntuaciones en batalla. (Os advertimos de antemano que será muy complicado pasar de los 6 puntos de "ejército elaborado" dejando las puntuaciones más altas a verdaderas obras de arte que presenten los participantes)
- Como siempre, un ejército equilibrado tendrá las máximas posibilidades de ganar.
- De entre todos los ejércitos valorados por los árbitros, se elegirá uno que se llevará un premio de pintura a concretar por la organización (en ningún caso podrá ganar este premio un ejercito con derecho a otros premios, pudiendo quedar este premio desierto)

### 3. Deportividad:

Se supone que si vamos a un torneo es a pasarlo bien, ser deportivos debería ser algo innato en la participación.

Al final de la tercera partida cada entrenador deberá elegir cual de sus adversarios ha sido mas deportivo. Se dará una puntuación a los equipos mas deportivos, en total 2 puntos por cada vez que se haya sido elegido como adversario mas deportivo.

En cualquier caso, si alguien considera que su rival está siendo tramposo o desconsiderado, DEBE avisar a un miembro de la organización DURANTE el desarrollo de la partida para que estos puedan valorar la gravedad de los hechos y actuar en consecuencia, y si lo requiriera la partida, quedarse para el buen devenir de la partida. Para eso estarán los árbitros, para ayudar y evitar todo comportamiento rudo, desagradable o antideportivo.

La organización se reserva el derecho de sancionar con 10 puntos negativos este tipo de actitudes, y con 20 o incluso la expulsión del torneo si se reiteran.

### 4. Clasificación final:

- En caso de empate, se utilizarán, secuencialmente, los siguientes criterios para el desempate (con este orden):
  - Si ambos ejércitos han luchado entre ellos, el victorioso es el ganador
  - En la última batalla, aniquilación, el que obtenga mejor resultado es el ganador (diferencia entre unidades destruidas)
  - Si aun asi hay empate se resolverá por tirada enfrentada de dados.

### Premios:

- Se otorgaran los siguientes premios:
  - Campeón absoluto: será aquel que una vez acabado el torneo y sumando todos sus puntos en todas las categorías que otorgan puntos, sea el primer clasificado.
  - 2º Clasificado: Será aquel que una vez acabado el torneo y sumando todos sus puntos en todas las categorías que otorgan puntos, sea el 2º clasificado.
  - Ejército mejor Pintado: Decidido por los Árbitros del Torneo.
  - Se intentará que el valor de los premios se aproxime al 100% del importe de las inscripciones.