

V TORNEIG WARHAMMER 40K

12 NOVEMBRE 2011 A LES 10.00H
CENTRE CÍVIC PLA DE PALAU

Caw
Girona

**ENVA LA TEVA LLISTA
D'EXÈRCIT
DE 1800 PUNTS
ABANS DEL
6 DE NOVEMBRE A:
cawagirona@gmail.com**

INSCRIPCIÓ GENERAL: 10€
INSCRIPCIÓ SOCIS: 5€

+info: www.enanoverde.com

ORGANITZA: CAWAGIRONA

Bases Torneos Warhammer 40k



- El límite máximo de plazas será de 16 jugadores, ampliables
- Se jugarán tres partidas a 1800 puntos.
- Se utilizará el mismo ejército en todas las batallas
- se utilizará la última edición del reglamento de Warhammer 40k ((5ª 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 esta permitido usar un ejército de Marines y como aliados Eldars, pero si que se puede usar Guardia Imperial con Cazadores de Brujas como Aliados)
- Se permiten personajes especiales, unidades “únicas” y similares
- Se usará el último listado de FAQs y erratas en ingles, 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 realizaran por el 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
- 10€ de inscripción anticipada (5€ para socios CaWa) entregada en mano a algún organizador o al número de cuenta 0182 0263 36 0201551326. La entidad es BBVA (Si vais a hacer el ingreso por transferencia poner en concepto vuestro nombre acompañado de “Torneo de 40k”
- Podéis inscribiros desde ya en: cawagirona@gmail.com
- A la hora de realizar la inscripción será necesario dejar nombre, un teléfono de contacto, la lista de ejército de 1800 puntos y 10€ de cuota de inscripción.

Tableros de juego:

- Las partidas se jugarán en tableros con medidas de 120x160 cm, con la escenografía suficiente para ser partidas equilibradas y que no sean campos de tiro, esta escenografía será fija, no pudiéndose alterar 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 cívic pla de Palau, aula 1.1
C/ Saragossa, 27 – 17002 GIRONA
Web: http://www.girona.cat/ccivics/cat/cc_pla_palau.php

Escenarios:

- Se jugarán las siguientes misiones del reglamento con el siguiente orden:
 1. Ocupar y mantener, con despliegue Choque de patrullas
 2. Asegurar el Control (con 5 botines), con despliegue punta de lanza
 3. Aniquilación, con despliegue Batalla Campal
- La duración de cada batalla está establecida en 2 horas 15 minutos, sientos los últimos 15 minutos únicamente para igualar turnos (a partir de 2h 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 esta 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 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 punto

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 3 o más objetivos más que tu oponente: MASACRE
- **Ocupar y mantener:**
 - Mismo número objetivos controlados: EMPATE
 - Si controlas tu objetivo y el de tu rival no es de nadie: V. MARGINAL
 - Si controlas el objetivo de tu 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. MARGINAL
 - Si destruyes 3 o 4 unidades más que tu rival: V. DECISIVA
 - Si destruyes 5 o mas 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, aunque es muy recomendable traer como mínimo una miniatura pintada
- ◆ 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 mas difícil de conseguir sin un nivel medio de pintura. Se valorará negativamente no traer ninguna miniatura pintada.
- ➔ Ninguna miniatura pintada: - 5 puntos (para evitar la penalización se precisa aunque sea una sola miniatura con un mínimo de 3 colores)
- ➔ Ejército básico: 3 puntos (Todo pintado con un mínimo de 3 colores)
- ➔ Ejército elaborado: 6 puntos (Se añade pincel seco, peanas y calidades mínimas)
- ➔ Ejército excepcional: 8 puntos (acabado profesional y conversiones)

- ◆ Sera 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, secuencial mente, 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 aún así 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. La organización se reserva el derecho a añadir o quitar premios según el número de participantes.