

BASES

TORNEO WARHAMMER 40K OCTAVA EDICION

El torneo se realizará el **domingo 8 de Abril** con motivo del "III ENCUENTRO DE JUEGOS DE MESA, ROL Y MINIATURAS DE HUELVA".

Dirección: Casa de la Juventud "La Ruta", S/N (CSM La Morana), Calle Salamanca, 21004 Huelva.

Número de plazas: 14 Participantes.

Inscripción: Totalmente gratuita. El participante quedará oficialmente inscrito cuando mande la lista de ejercito.

Límite de puntos: 1750 puntos.

Fecha límite para la inscripción: Domingo 1 de Abril. Las listas deben ser enviadas a la siguiente dirección: antsalmeron@hotmail.com

Premios: Habrá diplomas para el campeón, el ejercito mejor pintado y para el último clasificado. Y habrá algunos pequeños sorteos para los participantes. Recordar que es un torneo abierto y gratuito, en el que dependemos de algún patrocinio.

Objetivo: Pasar un buen día de nuestro hobby y dar a conocerlo mas.

Horario (provisional):

9:15: Recepción de los participantes y designación de mesas y emparejamientos.

9:30 - 12:00: Primera Ronda

12:00 - 12:15: Conteo de puntos y designación de emparejamientos.

12:15 - 14:45: Segunda Ronda

14:45 - 15:00: Conteo de puntos y designación de la ultima ronda.

15:00 - 16:30: Descanso para comer.

16:30 - 19:00: Tercera ronda

19:00 - 19:30: Entrega de premios y fin del torneo.

BASES GENERALES DEL TORNEO:

- * Se jugará a un máximo de 1750 puntos.
- * Se jugará a warhammer 40000 octava edición, con el suplemento Chapter Approve.
- * No es necesario tener los ejércitos pintados.
- * Es necesario tener el ejército **representado**. Se permite alguna excepción "entendible". En caso de duda consultar a la organización: antaslmeron@hotmail.com
- * Cada jugador esta obligado a llevar su Codex de la forma que lo crea oportuno (libro, papel, pdf...), para consultar cualquier duda, al igual que dados y metro.
- * Cada jugador debe de llevar su lista, ya sea impresa o digital, para tener una referencia rápida.
- * Las partidas tienen una duración de 2h y 30 min. En caso de que un jugador se demore intencionadamente o no en sus turnos y ralentiice excesivamente la partida, el contrario podrá pedir que se lleve el tiempo de la partida, teniendo cada jugador 15 minutos para realizar su turno. Está medida debería no tener que aplicarse ya que **buscamos el buen rollo y el que pasemos un gran día**. Pero nunca se sabe....
- * En caso de discrepancia entre los jugadores, el juicio de un organizador será decisivo.
- * En caso de que un jugador sospeche de que su rival hace trampas, éste avisará al organizador. En caso de que se encuentre un alineamiento ilegal o trampas durante la partida, éste será sancionado dependiendo de la gravedad de la infracción, pudiendo ser expulsado del torneo y vetado en próximos. Igual que la regla anterior: **pasemos un buen día**.
- * Se tomarán las erratas, faqs y aclaraciones oficiales en inglés sobre el reglamento.
- * Se usarán los codex publicados hasta la fecha de entrega de las listas.
- * **Se aplicará el aumento de dificultad en 1 por cada Smite y los personajes no podrán hacer cuidad señor entre sí.**

BASES PARA LA CREACION DE EJERCITOS

Las listas estarán compuestas por un máximo de 3 destacamentos (1 destacamento principal y hasta 2 secundarios).

El destacamento Principal será seleccionado del siguiente listado:

- * Destacamento de Batallón.
 - * Destacamento de Brigada.
 - * Destacamento Super Pesado (Este destacamento solo podrá estar formado por las siguientes facciones: Questor Traitors y Questor Imperialis.
- Si un ejercito usa varios destacamentos, ninguno de ellos puede ser repetido.

Durante la elaboración de listas, se deberán a tener en cuenta las siguientes restricciones:

- * No se podrán usar unidades de Forgeworld.
- * 0-2 Unidades con el Rol de Volador por lista.
- * 0-1 unidades con el Rol de Lord of War por lista (excluyendo al ejercito de caballeros Imperiales que sería de 0-3 unidades por lista).

MISIONES Y PUNTUACIONES

Se jugarán misiones mixtas de Vórtice y Guerra Eterna extraigas del reglamento y del Chapter Approved.

Las puntuaciones serían:

- * **3 puntos** para el ganador de la partida.
- * **0 puntos** para el perdedor de la partida.
- * **1 punto** para cada jugador en caso de empate.

Para los desempates, en cada partida, se sumará la puntuación obtenida en Vórtice y Guerra Eterna, luego se sumará las misiones secundarias (Primera Sangre, Rompelíneas y Matar al Señor de la Guerra), y se consultará la siguiente tabla:

Diferencia de Puntos Entre Jugadores	Puntuación Del Vencedor	Puntuación Del Perdedor
0	10	10
1-2	11	9
3-4	12	8
5-6	13	7
7-8	14	6
9-10	15	5
11-12	16	4
13-14	17	3
15-16	18	2
17-18	19	1
+18	20	0

Si al inicio de uno de tus turnos solo te quedan en mesa miniaturas con el Rol de Volador, la partida finaliza automáticamente. Otorga la máxima diferencia de puntuación a tu rival.

La asociación otorga al vencedor la máxima diferencia en puntos.

Entregar al rival la partida le otorga la máxima diferencia en puntos.

SECUENCIAS DE LAS PARTIDAS

Previa Partida

Al principio de cada ronda, el organizador anunciará los emparejamientos, las mesas correspondientes, las misiones y los despliegues.

Ambos jugadores acordarán qué representa cada escenografía. En caso de duda, la decisión del organizador prevalece.

Se empezará a colocar y designar objetivos de acuerdo a la misión.

Durante la Partida

En cualquier momento, el jugador podrá abandonar la partida para ir al baño, donde se pausará el juego. Sin embargo, si un jugador decide abandonar la partida para comprar algo o realizar otras actividades, el contrario no estará obligado a esperarle, pudiendo seguir su turno sin la supervisión de este.

Obviamente, ambos jugadores pueden decidir pausar momentáneamente la partida, o ambos abandonarla, pero tomando la responsabilidad de que pasado el tiempo de juego, la partida se cierra.

Esta norma está para que un jugador no rompa la el juego con interrupciones.

Final de la partida

Se anunciará cuando falte 1 hora para el final de la partida, 30 minutos y 15 minutos. Cuando sean anunciados los últimos 15 minutos, los jugadores tendrán que ir igualando turnos. En caso de dudas, el organizador asignará tiempos para poder igualar turnos.

Si ni con esas se consigue terminar de igualar turnos, el organizador tiene pleno derecho de anular la ronda completa y contar los puntos que hasta ese momento se hayan conseguido.

¿QUÉ DEBO TRAER AL TORNEO?

- Ejército de 40K - no necesariamente pintado.
- Reglamento y cualquier tabla que creas que puedas necesitar.
- Papel y bolígrafo.
- Dados para jugar.