

Índice

Inscripción	2
Confección de listas	2
Representación de miniaturas y equipo	3
Deportividad y comportamiento.....	3
Misiones y despliegue.....	4
Reglas de la casa	4
Sistema de puntuación	5
Duración de las partidas y horario	6
Premios.....	7
Resumen y conclusiones.....	7
Normas de acceso al Evento.....	8

Inscripción

Debes **inscribirte** a través del formulario **web hasta las 23:59 del 05/09/2018**. Tu inscripción sólo será válida en el momento del pago.

Cuando hagas la inscripción serás notificado en caso de haberse cubierto todas las plazas y quedar como reserva para el torneo. Se pondrá en la web y redes sociales, lo antes posible, el momento en que las plazas estén cubiertas.

Una vez hecha la inscripción recibirás instrucciones sobre la forma de pagar.

Precio: 18€. 5€ destinados a comida (consistente en un menú de la empresa Food Truck), 1,5€ al mantenimiento y mejora de los recursos del evento y, el resto, a premios.

Además, tienes que **traer dos artículos de comida no perecedera** que será donada al banco de alimentos.

La no asistencia debe comunicarse, como muy tarde, con 48 horas de antelación a la fecha del evento y justificando causa mayor demostrable. En caso contrario no se devolverá la inscripción.

Cualquier duda que quieras resolver, por favor, hazlo contactando con nosotros en el email: wh40k@freakwarsmadrid.com.

Confección de listas

Las listas a entregar deben ser de un máximo de hasta **2000 puntos**, con un límite de **3 destacamentos**.

Se utilizarán los **codex, faqs y reglas beta presentes a fecha 05/09/2018**. Lo que salga posterior a esa fecha no tendrá validez en el torneo.

Se permite el uso de ForgeWorld.

Las listas serán entregadas en **formato HTML de Battlescribe** antes de las **23:59 del 05/09/2018** a la cuenta de correo wh40k@freakwarsmadrid.com.

Cualquier lista entregada fuera de tiempo o que requiera ser revisada por tercera vez (es decir, por dos veces se te ha comunicado al menos un error en la lista y tienes que entregarla una tercera vez), supondrá:

- La pérdida de 10 puntos de victoria si estás fuera de plazo
- La pérdida de 5 puntos de victoria por cada iteración para corregir dicha lista a partir de esa tercera vez (inclusive).

Los puntos se descontarán en la puntuación final del torneo para no influir en los emparejamientos de las diferentes rondas.

Si a falta de 48 horas para el comienzo del torneo no has entregado tu lista correctamente, lamentándolo mucho, serás eliminado de la competición.

Representación de miniaturas y equipo

No se va a exigir que todo el ejercito esté pintado. Pero que no sea así te exime del premio de pintura a ejercito completo, de igual modo que no tener una unidad entera pintada te impedirá ganar con ella el premio a unidad mejor pintada; aunque un miembro de dicha unidad tenga una calidad excelente. Ten en cuenta que una miniatura se considera pintada si tanto ella misma como su peana lo están. Mira la sección de premios para más información.

Se pueden representar unidades y equipo dentro de lo razonable, consultando previamente con la organización si es posible o no hacerlo y, por supuesto, dejando claro al rival en todo momento a qué se está enfrentando. Es importante tener en cuenta que una representación no comunicada con la organización antes de que ésta acepte tu lista como válida puede llevar, ante quejas del rival, a que se te prohíba usar esa miniatura en el resto del torneo.

Además, si tienes dudas sobre cualquiera de estos dos puntos o sobre qué peanas puedes usar etc., por favor, para evitar problemas el día del torneo ponte en contacto con el correo de dudas: wh40k@freakwarsmadrid.com. Recuerda que una vez en el torneo se debe acatar la decisión del árbitro.

Deportividad y comportamiento

Se asume que todos somos personas adultas, que venimos a divertirnos y que esto es un hobby para disfrutar y un evento para agradarte el día, el fin de semana o el tiempo que le inviertas. Pero como todos sabemos que, por desgracia, el mundo no es ideal, es importante que tengas muy en cuenta estas cláusulas antes de apuntarte al torneo.

1. Cualquier comportamiento maleducado o despectivo hacia un rival o arbitro supondrá una amonestación. A la segunda amonestación, lamentándolo mucho, serás expulsado de la competición. Si eres rival de alguien expulsado por estos motivos sumarás los mismos puntos de victoria que en una situación de ganar por asolación.
2. Ante una disputa sobre la aplicación de una regla se acatará la decisión de un árbitro.
3. Si eres acusado de hacer timing, y un árbitro puede corroborar esta acusación, perderás automáticamente la partida por un resultado de asolación.
4. Si eres acusado de hacer un mal uso de una regla, algún tipo de trampa, etc., que se pueda demostrar ante un árbitro que ha sido de manera intencionada, tendrás que acatar la decisión de éste respecto a la solución para continuar la partida y serás amonestado. La segunda amonestación será motivo de expulsión de la competición. Estas amonestaciones son acumulables a las del punto 1 de esta sección. Por supuesto, si el árbitro no encuentra manera de reparar la situación debido a tu mala acción podrá decretar tu derrota por asolación.

Misiones y despliegue

Se van a jugar las misiones de las bases ITC.

Puedes descargar las bases ITC en castellano, el formato de la hoja de puntuación que se facilitará en cada ronda a cada mesa, así como unas cómodas cartas que representan las misiones secundarias de ITC haciendo clic [aquí](#).

Tras dar los emparejamientos, un árbitro dará 5 minutos (cronometrados) para que los jugadores decidan las misiones secundarias que van a utilizar en la partida y las anoten en la hoja de puntuación que se facilitará para cada mesa. Es muy importante leer bien las bases y las misiones secundarias antes de acudir al torneo.

Tras ese tiempo, un árbitro tirará al azar la misión que se va a jugar en todas las mesas en esa ronda de torneo. Si la misión ya ha salido en alguna ronda anterior, el árbitro repetirá la tirada hasta que salga una misión distinta a las ya jugadas.

Importante:

Debes traer contigo el Codex/Index y las últimas faqs de tu ejercito (ya sea físico o digital) con el objetivo de no invertir demasiado tiempo en consultar dudas que tanto tú como tu rival podáis tener.

De igual modo debes tener, en formato físico o digital, tanto las bases como las misiones secundarias de las bases ITC, que de hecho hemos facilitado a través de este documento, para agilizar cualquier consulta y la decisión de qué misiones secundarias jugar en cada partida.

La ausencia de las bases y misiones secundarias, y/o codex y faqs, implicará una penalización de -10 PV. La ausencia de ambos implicará una penalización de -20 PV. En ambos casos la penalización se aplicará al final del torneo para no influir en los emparejamientos de las sucesivas rondas.

Reglas de la casa

- a) La lista debe incluir al menos una unidad capaz de embarcar en cada uno de los transportes que incluya la lista.
- b) Los objetivos se colocarán a nivel de suelo.
- c) En la regla beta de las reservas tácticas no se tendrá en cuenta el nivel de Power Level si no el de Puntos para considerar si estás o no dejando la mitad de tu ejercito en mesa.

De nuevo, si tienes dudas, por favor, ponte en contacto con la organización en el correo: wh40k@freakwarismadrid.com.

Sistema de puntuación

Al comienzo de cada ronda se facilitará una hoja por mesa para anotar ahí las puntuaciones obtenidas y demás datos de la partida.

Es muy importante conocer bien las bases ITC e ir completando la hoja de puntuación cada turno para, en el cierre de partida, simplemente indicar los puntos totales obtenidos por cada jugador.

Se debe entregar la hoja completa con los puntos de ambos jugadores perfectamente informados.

Con esos puntos se sigue la siguiente tabla para saber tu puntuación final:

Diferencia de puntos entre los jugadores	PV para el ganador	PV para el 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
19-20+	20	0

Una **asolación** implica un resultado de **20-0** para el jugador que asola. Pero, en cualquier caso, es muy importante informar en la hoja de puntuación los puntos que se habían conseguido hasta ese momento para resolver desempates. Leer también lo relacionado a una victoria por concesión del rival o asolación en las bases ITC para saber cómo calcular los puntos de partida que obtiene el vencedor.

En caso de empate, primero se contará la puntuación de los puntos de bonus, luego los de las misiones principales y, si persiste el empate, los de las misiones secundarias. Por esto es muy importante que se anote correctamente las puntuaciones obtenidas en durante la partida.

Si aún así persiste el empate, quedará por delante la persona con más asolaciones a su favor.

Ten en cuenta que los puntos a restar por cualquier infracción cometida o penalización obtenida por alguna de las cláusulas redactadas en estas bases, descontarán de los puntos reflejados en las columnas de PV (para ganador y perdedor) de la tabla al final del torneo. Es decir, si has ganado 18-2, 20-0 y 14-6 pero por diferentes motivos tienes una acumulación de penalizadores de -4, tu puntuación final es de 48 puntos y, además, en caso de empate, los jugadores con más puntos negativos siempre quedarán por debajo de los jugadores con menos puntos negativos, sólo en caso de empate a puntos negativos se seguirán los criterios previamente descritos.

Duración de las partidas y horario

09:00 – 09:15 → Recepción de participantes

09:15 – 12:15 → Primera partida

12:15 – 12:30 → Emparejamientos de ronda 2

12:30 – 15:30 → Segunda partida

15:30 – 16:30 → Comida

16:30 – 19:30 → Tercera partida

19:30 – 20:00 → Entrega de premios

Llegar tarde al comienzo de cualquiera de las rondas supondrá:

- Hasta un máximo de 20 minutos -2 PV en los primeros 10 minutos
- -2 PV en los siguientes 10 minutos
- A partir de 20 minutos se zanjará victoria por asolación, por incomparecencia del rival.

Estos puntos negativos se contabilizan al final del torneo para que no influya en los emparejamientos.

Los jugadores serán avisados cuando quede una hora de partida.

Serán de nuevo avisados al quedar 20 minutos de partida para cerrar turnos. No empezar una nueva ronda de turnos si en este momento el jugador con la iniciativa está jugando el suyo propio. Si es el otro jugador el que está jugando en ese momento y ambos jugadores deciden empezar una nueva ronda de turnos, se ha de tener en cuenta que cuando el árbitro diga no se tira un dado más todo el mundo deberá dejar de jugar tal y como esté en ese momento.

Desobedecer la orden de no tirar un dado más implica una sanción de -5 PV; contabilizados al final del torneo para no influir en los emparejamientos.

Premios

Habr  un premio para:

- Primer Clasificado.
- Segundo Clasificado.
- Tercer Clasificado.
- Premio "cuchara de palo" para el  ltimo clasificado.
- Premio a miniatura mejor pintada (personaje, monstruo, veh culo, LoW, incluido su peana).
- Premio a unidad mejor pintada (debes tener una unidad completamente pintada, incluido sus peanas).
- Premio al ejercito mejor pintado (todo el ejercito debe estar completamente pintado, tanto las minis como sus peanas).
- Muchos sorteos (el a o pasado la cuant a total de premios repartidos rond  los 600   en total contando todas las categor as de premios existentes).
- Adem s, en esta edici n, el ganador recibir  un ejemplar de trofeo de Freak Wars.

La ausencia en la entrega de premios te exime de ganar un premio por sorteo. Un premio del resto de categor as se puede obtener por medio de una persona que te represente en el momento de la recogida si lo has avisado previamente a la organizaci n.

S lo en el caso de que todos los participantes tengan premio ser  posible que los ganadores de premio en cualquiera de las categor as, tengan acceso a premios por sorteo.

Resumen y conclusiones

Te esperamos con los brazos abiertos, pero, por favor, ven a pasar un buen d a y a facilitar que el resto tambi n lo pase bien, hagamos que este hobby sea lo que debe ser, un instrumento m s para distraernos de nuestra rutina que nos permita hacer jornadas divertidas en las que disfrutar con tus amigos y la gente que conozcas nueva.

- **Fecha m xima de inscripci n y entrega de listas: 23:59 del 05/09/2018**
- **Precio: 18  **
- **Inscripci n a trav s de la web.**
- **Hora de inicio: 09:00**
- **Hora de fin: 20:00**
- **Listas: 2000 puntos, 3 destacamentos – Formato html de battlescribe**
- **Correo de dudas y entrega de listas: wh40k@freakwarsmadrid.com**

Normas de acceso al Evento

Bases legales Inscripción Torneos.

Todos los torneos en Freak Wars 18 deben cumplir las siguientes bases referentes al recinto para poder cumplir las medidas de seguridad requeridas.

Adicionalmente la inscripción incluye las siguientes bases relacionadas con el propio evento Freak Wars 18 con el fin de poder garantizar la seguridad del evento:

- La inscripción a un torneo garantiza una plaza para el mismo.
- [SOLO TORNEOS DE MAÑANA] La inscripción permite acceder al pabellón una hora antes a la apertura al público general el día del torneo (9:00 - 10:00) SOLO para participar en el torneo.
- [SOLO TORNEOS DE TARDE] Se recomienda a los participantes asistir con una hora de antelación al inicio del torneo para evitar esperas en la entrada al pabellón y tener todo listo para el inicio del torneo.
- La inscripción a un torneo no garantiza el acceso al pabellón en horario de apertura a todo el público en caso de que el aforo esté completo por motivos de seguridad.
- La organización hará lo posible por dar prioridad de acceso al público asistente a torneos.
- La organización se reserva el derecho de admisión al pabellón.
- La organización no se hace responsable de la pérdida, robo o rotura del material utilizado para participar en el torneo, por lo que se aconseja tener todas las propiedades vigiladas.