

Inscripción:

Debes **inscribirte** por el formulario **web hasta las 23:59 del 31/08/2018**. 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 intentará poner en la web, 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.

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** como recomienda el reglamento.

Se utilizarán los **codex, faqs y reglas beta presentes a fecha 31/08/2018**. 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 31/08/2018** 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 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 esta acepte tu lista como válida puede desembocar, ante quejas del rival, en 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

Para facilitar la gestión de los cambios de ronda se han hecho 6 sets de misiones y modos de despliegue, combinando en cada uno una misión de Guerra Eterna y otra de Vórtice de Guerra.

Al comienzo de cada ronda, la organización lanzará un dado y el resultado de dicho dado marcará el set de misiones a jugar y el modo de despliegue. Estas son las diferentes posibilidades [Guerra eterna + Vórtice de guerra – Despliegue]:

1. Combate en primera línea + Bajas confirmadas – Yunque y Martillo
2. Lanzamiento de suministros + Carrera hacia la victoria – Asalto en punta de lanza
3. Tierra quemada + Blancos de oportunidad – Asalto frontal
4. Dominar y destruir + Reconocimiento – Asalto de Vanguardia
5. Ascensión + Gámbito táctico – Amanecer de guerra
6. Patrulla avanzada + Órdenes selladas – Buscar y destruir

Es importante tener en cuenta que el set de misiones y despliegue no se podrá repetir en las diferentes rondas.

Por favor, revisa las aclaraciones de las misiones de Guerra Eterna con menos de 6 objetivos que hay en la sección “Reglas de la casa”.

A partir de aquí la secuencia es la siguiente:

1. Cada jugador tira un dado. El que obtenga la tirada más alta comienza a poner objetivos.
2. Al terminar de poner objetivos se lanza cada jugador lanza de nuevo un dado y el ganador escoge si quiere elegir lado de despliegue o prefiere que lo haga su rival.
3. El jugador que no eligió el lado de despliegue comienza a desplegar.
4. Al terminar de desplegar cada jugador lanza un dado, sumando 1 a su tirada el jugador que terminó de desplegar antes, aquel que saque la tirada más alta será quien decida qué jugador lleva la iniciativa.
5. Si el jugador que toma la decisión escogió llevar la iniciativa, el jugador que perdió la tirada puede intentar robar iniciativa con un 6+. Siguiendo el Chapter Approved: No se pueden usar Puntos de Mando para repetir el dado de robar la iniciativa.

Puedes descargar un resumen de las misiones haciendo clic [aquí](#).

Importante: Debes traer contigo las cartas de objetivos para misiones de vórtice de guerra de manera que puedas robar cartas y no generar objetivos mediante tirada de dados.

De igual modo debes traer contigo el codex 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.

La ausencia de cartas 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 de aplicará al final del torneo para no influir en los emparejamientos de las sucesivas rondas.

Reglas de la casa

- a) Siguiendo la Big Faq I de 2018, sólo se podrán usar hasta un máximo de 3 unidades con la misma ficha. Pero ampliamos esta restricción de manera que ese tope de 3 unidades por ficha queda así: No podrán jugarse más de tres unidades del mismo tipo. Es decir, aunque un Leman Russ y un Tank Commander no compartan ficha, si cuentan para el máximo de tres unidades. Y no podrán jugarse 3 unidades de 3 Leman Russ cada una. Máximo, en toda la lista, 3 Leman Russ. El mismo criterio es aplicable a todas las unidades de vehículos o monstruos que al desplegarlas en mesa se subdividen en una unidad independiente por miniatura.
- b) Las misiones de guerra eterna que se juegan con menos de 6 marcadores de objetivo: Combate en primera línea, Ascensión y Patrulla avanzada, se jugarán en el torneo con 6 marcadores. Los dos marcadores extra en Combate en primera línea se colocarán en zona neutral y sumarán 2 puntos al final de la partida. En las otras dos misiones, los marcadores extra se comportan igual que el resto de marcadores.
- c) Las cartas de vórtice que no puedas cumplir porque no es posible, por ejemplo eres Tau y tienes que manifestar poderes psi o juegas contra Tau y tienes que matar un psi, se descartan (mostrándola al rival si son objetivos ocultos) y se roba una nueva. Ten en cuenta la posibilidad futura, es decir, si te toca matar un psi y a tu rival ya no le quedan, descarta la carta y genera una nueva. Pero no apliques esta regla si el psi de tu rival está en reserva.
- d) Las cartas que dan 1D3 puntos darán automáticamente 2 puntos. Las que dan 1D6 darán 4.
- e) Los objetivos se colocarán a nivel de suelo.
- f) 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@freakwarsmadrid.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 prestar atención a dicha hoja y completar toda la información de la partida que en ella se solicita y de la manera en que se solicita.

Se debe entregar a la organización la hoja con los campos rellenos, especialmente los puntos de guerra eterna más los de vórtice de guerra.

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.

En caso de empate, primero se contará la puntuación de Guerra Eterna y luego, si continúa habiendo empate, la de Vórtice de Guerra. Por esto es muy importante, se insiste, en que se anote correctamente las puntuaciones obtenidas en cada una de las misiones de la ronda. Si el empate persiste, se mirará la puntuación en contra en Vórtice de Guerra y, si aún hay empate, la puntuación en contra en Guerra Eterna.

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 una 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)

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 31/08/2018**
- **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, regla del 0-3 - Formato html de battlescribe**
- **Correo de dudas y entrega de listas: wh40k@freakwarismadrid.com**