

III Torneo de Warhammer Ayto.de Herencia - Barco de Colegas.

6 de Mayo de 2007

Organiza: Ayto. de Herencia (Área de Bienestar Social) y Asoc. Barco de Colegas

CALENDARIO DEL TORNEO

El torneo se disputará el domingo 6 de Mayo de 2007 en el mismo recinto que las ediciones anteriores: Colegio El Cristo (ver plano)

9:30 - 10:00 horas Recepción de participantes, acreditación y entrega de documentación:

10:30 - 12:30 horas Primera batalla.

13:00 - 15:00 horas Segunda batalla.

15:00 - 17:00 horas Parada para comer. Puntuación de pintura de los ejércitos.

17:00 - 19:00 horas Tercera batalla.

19:30 horas Entrega de premios y sorteo de regalos

Se ruega máxima puntualidad a la hora de comenzar el torneo y de volver de la comida para el comienzo de la tercera batalla.

INSCRIPCIONES

El torneo cuenta con un máximo de 24 plazas. La inscripción se podrá realizar hasta el 5 de mayo y se realizará del siguiente modo:

Preinscripción: podrán realizar la preinscripción a través del mail (berni@barcodecolegas.net y joseramonster@gmail.com) o el teléfono (**607 42 25 49 - Bernardo**). Será necesario a la hora de realizar la preinscripción, dejar nombre y apellidos, teléfono de contacto y e-mail (si se tiene) y la población y club al que se pertenece (si se quiere tener en cuenta en los emparejamientos).

Inscripción: la inscripción no se considerará efectiva hasta que no se disponga de la lista de ejército correspondiente y se haya abonado el importe de la inscripción.

El importe de la inscripción son **5 euros** que se abonarán en el lugar de inscripción o al comienzo del torneo para las inscripciones telefónicas e internet.

Las listas de ejército se enviarán por email a berni@barcodecolegas.net y/o joseramonster@gmail.com
En caso de no disponer de dirección de email, pones en contacto con la organización por teléfono y buscaríamos una solución. En cualquier caso la inscripción y la lista deben de estar en posesión de la organización **el día 5de mayo como fecha límite.**

Se ruega encarecidamente, que si algún jugador ya inscrito, no fuese a venir, avise lo antes posible para poder contactar con otro jugador mediante teléfono o e-mail. En caso de que algún jugador que ya hubiese abonado la inscripción, definitivamente no pudiese acudir al torneo o no entregase su correspondiente lista de ejército, se le devolvería la inscripción teniendo que contactar con la organización al respecto en el e-mail: info@martillodeguerra.com

REQUISITOS IMPRESCINDIBLES PARA PARTICIPAR

El objetivo de este torneo es bien sencillo: divertirnos y jugar a warhammer. Por ello los requisitos son bien simples: que las miniaturas se parezcan a las unidades que representan. No importa si no están pintados o si pones solo a los jabalíes y el orco se queda en casa sin montar. No pasa nada si tus lanceros imperiales hacen de alabarderos. Pero se consecuente, no puedes poner un montón de caballeros de bretonia para hacer de goblins en lobo o a tus lagartos para hacer de guerreros del caos. Que se parezcan y no confundan al rival, es lo único que te pedimos, por lo demás, ven y diviértete.

Debe entregarse una Lista de Ejército a la Organización en los plazos previstos en la inscripción. Es preferible que la lista se envíe mediante el uso de algún programa de construcción de listas, que todos conocemos muchos, o en su defecto en formato doc o txt. En todo caso, la lista debe de estar totalmente detallada, de forma que refleje los atributos, armamento, objetos y cualquier circunstancia de la unidad. La no inclusión en la lista de algún dato, supondrá que no se podrá utilizar el mismo en la batalla. Dicha lista, tendrá que ser entregada tal y

como se cita en la inscripción. Se ruega a los participantes que cotejen a mano la lista antes de entregarlas con el fin de facilitar a la organización la corrección de las mismas, que no obstante las revisará concienzudamente antes de darlas por correctas notificando a los aceptados si existiese algún problema con las mismas.

Durante la recepción de participantes se entregará a cada jugador una copia de su lista de ejército (siendo la única lista que se puede usar durante el torneo), para uso propio y para consulta de la organización y/o árbitros si fuese necesario. Si un jugador tiene dudas acerca de la composición del ejército rival podrá solicitar a un árbitro que la revise.

Se deberá conocer el reglamento de Warhammer de la séptima edición, así como el sistema de juego. En este sentido no se establece edad mínima a los participantes, pero sí estar en posesión de los conocimientos suficientes para desarrollar de forma correcta las batallas.

También se ruega a los jugadores que se traigan suficientes dados para el desarrollo de las partidas así como las plantillas necesarias y cuanto material necesiten para el correcto desarrollo de la partida.

RESTRICCIONES

Se creará un ejército de **2.000 puntos**, no debiendo superarse esta cantidad en modo alguno. No se pueden incluir aliados o mercenarios (excepto los ejércitos mercenarios), ni emplear ningún tipo de lista de ejército alternativo (de las que aparecen al final del Libro de Ejército correspondiente). Se pueden incluir personajes especiales que aparezcan detallados en los libros de ejército.

Los ejércitos con libros revisados de la séptima edición se registrarán por los mismos, junto con las correspondientes rectificaciones OFICIALES publicadas por los diferentes medios de GW. Serán aceptadas las reglas editadas en el Reglamento de Warhammer (séptima edición), los suplementos oficiales y las revistas White Dwarf España publicadas hasta el mes del torneo, debiéndose emplear las medidas en centímetros y la traducción en castellano de todas las reglas, aclaraciones y comentarios editados.

(Para los que tengan dudas, las listas de la **Tormenta del Caos** no son válidas y no **se pueden usar**)

SISTEMA DE TORNEO

Se jugarán 3 batallas campales a lo largo del Torneo, descritas en el manual. Se jugará en sistema suizo de 3 rondas, aplicándose las siguientes normas:

La primera partida será totalmente a sorteo entre la totalidad de participantes, evitando dentro de lo posible los enfrentamientos entre personas pertenecientes al mismo club o la misma ciudad. Un jugador podrá enfrentarse a un ejército de su misma raza.

En las posteriores batallas se enfrentarán entre sí los jugadores que hayan obtenido hasta el momento los mismos puntos, mediante un emparejamiento por sistema suizo, decidiéndose los desempates por sorteo.

En este sentido se harán grupos de emparejamientos con los jugadores que hasta ese momento hayan conseguido resultados iguales. Salvo en el caso de ser un número impar, no se enfrentarán entre si jugadores de distintos grupos, siendo la única excepción el enfrentamiento del último de un grupo con el primero del siguiente, si fuese necesario.

Si se diese en algún momento del torneo un número impar de participantes, el jugador sin rival jugará contra un ejército de la organización.

Un jugador nunca repite un rival a lo largo del torneo.

Cualquier abandono contabilizará como MASACRE para el rival.

MESAS DE JUEGO Y ESCENOGRAFÍA

Las mesas de juego tienen una dimensión de 180 cm. x 120 cm. y estarán convenientemente dotadas de escenografía, la cual será la misma para cada mesa a lo largo del torneo. La escenografía se dispondrá sobre la mesa de juego de acuerdo al

reglamento de séptima edición. Asimismo el despliegue y la elección del lado de la mesa que ocupa cada jugador se decidirán de acuerdo a dicho reglamento.

Salvo en la primera batalla, los jugadores que encabecen la clasificación jugarán en las primeras mesas. De esta forma, el número de mesa, indica de alguna forma, la posición relativa en el torneo de cada jugador.

La escenografía se deberá cuidar adecuadamente y en ningún caso maltratar ya que pertenece a entidades y particulares que la prestan desinteresadamente. Cualquier comportamiento hostil hacia la misma será motivo de expulsión inmediata del torneo.

PUNTUACIÓN DEL TORNEO

La puntuación total del torneo se obtendrá de la suma de los resultados de las batallas, solo se considerará la puntuación de pintura del ejército para resolver posibles empates finales.

Puntos por batallas.

Cada jugador podrá conseguir hasta 20 puntos por batalla, en todas las batallas se utilizará la siguiente tabla:

DIFERENCIA	RESULTADO	PUNTOS VENCEDOR	PUNTOS PERDEDOR
0-149	Empate	10	10
150-224	Empate	11	9
225-299	Empate	12	8
300-449	Victoria Marginal	13	7
450-599	Victoria Marginal	14	6
600-749	Victoria Decisiva	15	5
750-899	Victoria Decisiva	16	4
900-1.199	Victoria	17	3

	Decisiva		
1.200-1.499	Masacre	18	2
1.500-1.749	Masacre	19	1
1.800-2.000	Masacre	20	0

DEPORTIVIDAD DURANTE EL TORNEO.

La deportividad será fundamental, no se consentirán actitudes agresivas ni humillantes. Es más importante jugar y pasarlo bien que simplemente ganar a toda costa.

Es importante señalar que consultar con los árbitros cualquier regla o interpretación de la mismas, no es en ningún caso motivo de antideportividad, es más, se ruega que antes de perder excesivo tiempo en algún aspecto de la batalla que no esté del todo claro, se consulte con los árbitros al respecto.

Cualquier actitud reiteradamente antideportiva a lo largo del torneo por parte de un jugador, será motivo de expulsión inmediata del mismo, teniendo la organización y los árbitros la potestad de expulsar en cualquier momento a cualquier jugador.

ARBITRAJES

El arbitraje correrá a cargo de personas designadas por la organización, siendo las decisiones de los árbitros inapelables.

Los árbitros dejarán, en principio, libertad a los contendientes para que resuelvan sus dudas y diferentes puntos de vista de las reglas, interviniendo siempre que se les reclame o si consideran necesario la intervención, siendo entonces su decisión inapelable y definitiva.

Así mismo, los árbitros tienen plena capacidad para expulsar a quien consideren que actúa de forma antideportiva o no se comporta adecuadamente en la sala de juego, así como intervenir de oficio en cualquier momento en cualquier partida, si consideran que se está jugando de forma errónea.

CONCURSO DE PINTURA

En la pausa para el almuerzo, los participantes que lo deseen dejarán sus ejércitos montados sobre una de las mesas, indicando claramente junto al mismo su número de participante.

PREMIOS

Campeón absoluto.

Mejor general.

Premio al ejercito mejor pintado.

(Los premios aún están por definir.)

COMPORTEAMIENTO EN LA SALA DE JUEGO

El comportamiento en la sala de juego deberá ser siempre cordial y deportivo. En la sala de juego no se puede fumar.

ORGANIZADORES

- EXCMO. Ayuntamiento de Herencia. Área de Bienestar Social
- Asociación Barco de Colegas

AGRADECIMIENTOS

- A los chicos de martillo de guerra por su apoyo y a todos aquellos que nos animáis para seguir adelante.

MÁS INFORMACIÓN

Para más información sobre cualquier tema del torneo, dirigirse a berni@barcodecolegas.net

