

Wargen Wargames AoS league

Bases del circuito

1. Objeto

El presente documento establece las bases de la liga interna de torneos de Age of Sigmar organizada por la tienda Wargen Wargames (Comunidad de Madrid), en adelante "la liga".

2. Participación e inscripción

Todo jugador que participe en un torneo de Age of Sigmar organizado por Wargen Wargames queda inscrito automáticamente y de forma gratuita en la liga interna de la temporada en curso, sin necesidad de alta ni pago aparte.

3. Sistema de puntuación

La puntuación de cada jugador en cada torneo es la puntuación ITC (International Team Championship) obtenida en dicho torneo. En los torneos por equipos, la puntuación ITC del equipo se asigna íntegramente a todos sus miembros por igual.

4. Cálculo de la clasificación

El total de liga de cada jugador es la suma de sus 6 mejores resultados ITC de la temporada (mejores 6 de N). El cap se aplica de forma individual, según el número de torneos jugados por cada jugador. No se aplica ningún bono adicional por asistencia.

5. Ganador de la liga

Es ganador de la liga el jugador con la mayor suma de puntos ITC entre sus 6 mejores torneos jugados en Wargen Wargames durante la temporada.

6. Desempate en el primer puesto

En caso de empate a puntos en el primer puesto al cierre de la temporada, se resuelve por este orden: (1) mayor número de torneos jugados en Wargen Wargames esa temporada; (2) si persiste el empate, mayor suma de Battle Points conseguidos en los torneos jugados en Wargen Wargames esa temporada; (3) si persiste el empate, una ronda de desempate jugada en Wargen Wargames entre los jugadores empatados.

7. Premios al primer puesto

El ganador de la liga recibe un trofeo oficial de tienda Games Workshop y una caja de Spearhead a elección.

8. Trofeo al jugador más fiel

Se otorga al jugador que haya disputado más torneos de Wargen Wargames durante la temporada. Si el jugador con más torneos jugados coincide con el ganador de la liga, el trofeo pasa al siguiente jugador con más torneos jugados. En caso de empate a número de torneos jugados entre

candidatos, se otorga al de mayor Total ITC.

9. Cuchara de palo

Se otorga al jugador con la puntuación total (Total ITC) más baja de la clasificación, entre aquellos que hayan jugado un mínimo de 6 torneos esa temporada. Si ningún jugador alcanza los 6 torneos, el mínimo exigido baja a 5, después a 4, y así sucesivamente, hasta que exista algún jugador que lo cumpla.

10. Premio al mejor ejército pintado

En cada torneo se entrega un vale de tienda de 10€ al mejor ejército pintado del evento, a criterio de la organización (jueces/organizador), sin votación de jugadores. Este premio es independiente del resultado deportivo y no afecta al Total ITC, al ranking de liga ni al cap de mejores 6. Un jugador no puede ganar este premio más de una vez con el mismo ejército dentro de la misma temporada.

11. Sistema de avisos y tarjetas

El comportamiento y el cumplimiento de las reglas se sancionan mediante un sistema progresivo: aviso verbal, tarjeta amarilla y tarjeta roja. Las tarjetas amarillas se acumulan durante toda la temporada y cada dos tarjetas amarillas acumuladas generan una tarjeta roja adicional.

12. Infracciones que dan aviso verbal

La primera vez que un jugador incurre en alguna de las siguientes infracciones recibe un aviso verbal, sin amonestación formal: (a) dropear un torneo sin avisar; (b) dropear un torneo sin justificación de peso; (c) aplicar incorrectamente una regla de ejército o del General's Handbook (GHB).

13. Infracciones que dan tarjeta amarilla

Se sanciona con tarjeta amarilla: (a) la reiteración de cualquiera de las infracciones del artículo anterior, tras haber recibido ya el aviso verbal correspondiente; (b) la mala actitud en un evento que genere incomodidad a otros jugadores, que se sanciona directamente con tarjeta amarilla desde la primera vez.

14. Infracciones que dan tarjeta roja directa

Se sanciona con tarjeta roja directa, sin pasar por aviso verbal ni tarjeta amarilla: (a) la acumulación de tarjetas amarillas, generándose una tarjeta roja cada dos amarillas acumuladas; (b) la falta de respeto al rival, a los árbitros o al staff de la tienda.

15. Consecuencias de la tarjeta roja

La tarjeta roja no impide jugar al jugador sancionado. En el siguiente evento de Wargen Wargames al que asista, todas las partidas que dispute en ese evento llevan una derrota automática: la puntuación que habría obtenido normalmente se reduce a la mitad; si esa puntuación reducida ya constituye una derrota, se mantiene como resultado válido; si no basta para perder, se fuerza una derrota por el margen mínimo de 1 punto (la puntuación del jugador pasa a ser la del rival menos 1). Si un jugador tiene varias tarjetas rojas pendientes de cumplir, cada una se sirve en un evento distinto y consecutivo. Una vez cumplida, la tarjeta roja queda consumida.

16. Baneo por reincidencia de tarjetas rojas

Si un jugador continúa acumulando tarjetas rojas a lo largo de la temporada y su actitud no mejora, la organización puede decidir, a su criterio, banearlo de los eventos de la liga de Wargen Wargames hasta el final de la temporada en curso. Esta decisión es discrecional de la organización. Los resultados obtenidos por el jugador antes del baneo se mantienen en el ranking de liga, pero un jugador baneado no computa para ningún premio de la temporada (primer puesto, trofeo al jugador más fiel ni cuchara de palo), pasando el premio correspondiente al siguiente jugador que cumpla los requisitos.

17. Duración de la temporada

La temporada de la liga se extiende de septiembre a mayo. Al comienzo de cada nueva temporada, el histórico de la liga (totales, cap de mejores 6, tarjetas y avisos acumulados) se reinicia por completo.

18. Ámbito de los torneos

Solo puntúan para la liga los torneos de Age of Sigmar organizados por Wargen Wargames. Los torneos disputados en otras tiendas o clubes no cuentan para esta clasificación.

19. Bajas durante un torneo

Un jugador que abandona un torneo (drop) conserva la puntuación ITC obtenida hasta ese momento en dicho evento a efectos de la liga, sin perjuicio de las consecuencias disciplinarias que puedan derivarse de un drop sin aviso o sin justificación de peso (ver artículos 12 y 13).