

BASES TORNEOS



WAR GEN

WARGAMES

AGE OF SIGMAR



LISTAS

- Los ejércitos serán de 2.000pts.
- Las listas de ejército deberán enviarse en la web Best Coast Pairings antes de la fecha límite establecida por la organización.
- Una vez la organización disponga de todas las listas, se pasará a su corrección.
- Si las listas no están correctamente redactadas o bien se entregan fuera de plazo se seguirán las sanciones recogidas en las bases de [4.0 Circuito Nacional de Torneos de Age Of Sigmar España DKHM](#)

HORARIO

- INDIVIDUAL
 - 09:00 Recepción/Check in: Dudas y Preguntas.
 - 09:15 – 11:45: Primera Ronda.
 - 12:00 – 14:30: Segunda Ronda
 - 16:30 – 19:00: Tercera Ronda.
 - 19:15: Entrega de PREMIOS.
- EQUIPOS
 - 08:45: Recepción/Check in: Dudas y Preguntas.
 - 09:00 – 11:45: Primera ronda.
 - 12.00 – 15:00: Segunda ronda
 - 16:30 – 19:30: Tercera ronda
 - 19:30 – 20:00: Entrega de PREMIOS





CÓDIGO DE CONDUCTA

- Este evento es un campeonato y su objetivo es el de competir, como su propio nombre indica, pero para la organización prima que esta competición se lleve en un ambiente sano y saludable por lo que cualquier conducta que se salga de la normalidad será duramente sancionada.
- No se tolerarán faltas de respeto, gritos, insultos o similar, al igual que se castigarán con dureza cualquier tipo de práctica desleal al juego ya sean pérdidas de tiempo innecesarias o interpretaciones libres de las reglas.
- La organización dispondrá de árbitros que mediarán en cualquier conflicto que se produjese entre y todos los jugadores deben acatar la resolución al conflicto que el árbitro plantee.
- Desde la organización queremos hacer hincapié en que esto es un torneo y se viene a competir, SI. PERO TAMBIÉN a divertirse, pedimos por favor que tengamos esto presente durante todo el evento.

REGLAS DE JUEGO

- Las reglas de juego serán las de AOS 4.0 y cualquier actualización que sea publicada en FAQs o notas de diseño en Warhammer Community antes de la fecha límite para subir listas.
- En caso de que alguna de estas modificaciones afecte a los costes en puntos de las unidades o funcionamiento del ejército, la organización avisará a los jugadores por el grupo de WhatsApp del torneo para que modifique la lista afectada en el plazo máximo de 24h.
- [Este torneo está suscrito al 4º Circuito Nacional de Torneos de Age Of Sigmar España DKHM.](#)
- El conjunto de planes de batalla se publicará junto con el total de las listas de los jugadores una vez el plazo de inscripción y envío de listas esté cerrado.
- El sistema de clasificación y emparejamientos para más de 8 jugadores/equipos será mediante método Suizo por el siguiente orden (excepto si estamos en el Thunderdome):
 - PUNTOS SUIZOS (V:2, E:1, D:0)
 - VPS
 - SoS
- Se seguirá el sistema de puntuación diferencial 50+/- de BCP con CAP de 100 puntos.
 - Este se aplica de la siguiente manera: se calcula la diferencia de puntos realizados mediante el sistema de Games Workshop entre ambos jugadores. El ganador, partiendo de 50 puntos, suma la diferencia (hasta un máximo de 100 puntos). El perdedor, partiendo de 50 puntos, resta la misma diferencia (hasta un mínimo de 0 puntos).
- El reloj de juego será obligatorio siempre que uno de los dos jugadores solicite su uso. Este deberá ser físico, y no podrán utilizarse aplicaciones de móvil para ello.



- En torneos por equipos, cada ronda se jugará en distintos mapas en función del tamaño de los equipos:
 - 3 jugadores: 2 mapas (1 mapa para los escudos y otro para los descartes)
 - 4 jugadores: 3 mapas (1 mapa para el escudo, 1 mapa para las espadas no elegidas, y otro mapa para los descartes en el caso de 4 jugadores;
 - 5 jugadores: 3 mapas (1 mapa para el primer escudo, 1 mapa para el segundo escudo, y otro mapa para los descartes en el caso de 5 jugadores).
- El reloj de juego será obligatorio siempre que uno de los dos jugadores solicite su uso. Este deberá ser físico, y no podrán utilizarse aplicaciones de móvil para ello.
- No se podrá acusar de pérdida de tiempo si en la partida no se dispone de reloj desde su inicio.
- Se pondrán a disposición de los jugadores un temporizador de cada partida en pantallas grandes para que todos estén siempre informados del tiempo pendiente por partida. Por que es de responsabilidad de cada jugador estar al tanto del tiempo restante.
- Además del apartado anterior, cuando queden 15 minutos para finalizar cada partida se avisará de que esta será la última ronda a jugar. Solo se podrá teorizar sobre rondas adicionales si ambos jugadores lo acuerdan o para que ambos jugadores puntúen el mismo número de turnos. Es importante respetar los horarios de cada ronda para no retrasar la finalización del torneo
- Si en caso de no acabar la partida dentro del tiempo reglamentario, los jugadores siguen jugando sin hacer caso al staff, este introducirá por su cuenta el resultado de la partida de la última ronda en la que ambos jugadores hayan jugado los dos turnos.

PREMIOS DE PINTURA

- En torneos en los que con una antelación suficiente para AEWAR participen 30 jugadores o más, podremos solicitar un premio de pintura a Bandua Wargames.
- El mismo ejército no podrá ganar 2 veces el premio de pintura.
- El premio al mejor pintado será elegido por el staff de la tienda Wargen Wargames de entre los jugadores con hayan sido mejor valorados por Hobby Track mediante el siguiente sistema de puntuación:
 - 1 punto: full gris
 - 2 puntos: alguna mini pintada completamente
 - 3 puntos: full pintado con al menos 3 colores, sin peana
 - 4 puntos: full pintado con al menos 3 colores, con peana hecha.
 - 5 puntos: full pintado con al menos 3 colores, con peana hecha y coherencia de colores en todas las miniaturas
 - 6 puntos: full pintado battle ready con base, tinta, y peana básica
 - 7 puntos: full pintado battle ready con base, tinta, luces y peana básica
 - 8 puntos: full pintado ready con base, tinta, luces y peana trabajada
 - 9 puntos: full pintado con técnicas avanzadas y peana trabajada.
 - 10 puntos: Mejor ejercito pintado



REGLAS DEL THUNDERDOME 8's

- En algunos torneos de 8 plazas no se aplicará el método suizo para determinar los pairings
- Antes de empezar el torneo los jugadores o capitanes de cada equipo deberán situarse en un bracket
- El orden para colocarse en el bracket es aleatorio
- El último jugador/equipo en ser seleccionado para colocarse en el bracket tiene el comodín y puede o bien colocarse en el hueco libre o desplazar cualquier otro emparejamiento que se haya hecho previamente
- Todos los jugadores/equipos que tengan al menos una derrota dejarán de poder optar al primer o segundo puesto pero sí podrán optar al tercer puesto
 - El tercer puesto se decidirá mediante método suizo entre los 6 jugadores/equipos restantes que obtengan mejor ratio de victorias/VPS/SoS

ESCENOGRAFÍA

- Se usará la distribución de mapas propuesta por Games workshop para cada uno de sus planes de batalla
- No se permite retirar elementos de escenografía, incluidos árboles o elementos pequeños.

REGLAS PARA TORNEOS POR EQUIPOS

- Se puede repetir grandes alianzas
- Se puede repetir combinación de tácticas
- No se puede repetir facción
- No se puede repetir warscrolls
- No se puede repetir mejoras
- No se puede repetir Spell lore
- No se puede repetir Prayer Lore
- No se puede repetir Manifestation Lore
- Cada equipo deberá ser responsable de traer el material necesario para poder hacer los pairings
 - Cartas de facción
- Pairings
 - Se usará el sistema de espada/escudo



EJÉRCITOS Y MATERIALES DE JUEGO

- Para evitar posibles problemas, si tenéis algún tipo de conversión, proxy o miniatura NO ORIGINAL de AoS en vuestro ejército, POR FAVOR, poneos en contacto con la organización (desde la conversación de whatsapp del torneo) y se estudiará cada caso individualmente y validará o no su uso en el torneo.
- No es obligatoria la pintura de los ejércitos, excepto para optar al premio de pintura.
- Cada jugador deberá traer todo material para el normal desarrollo de sus partidas esto incluye cualquier documento en el que deba apoyarse sean FAQs, publicaciones en WD, battletomes, etc., además de dados, cinta métrica, etc.

REGLAMENTO DISCIPLINARIO

- Esperamos no tener que aplicar ninguna de las siguientes medidas, pero como por desgracia en los torneos ocurren cosas queremos dejar claras las consecuencias de según qué actos.
- La organización, de oficio o por petición de un jugador, llevará a cabo las comprobaciones pertinentes y si el jugador finalmente ha incurrido en una violación de las bases se adoptarán las medidas siguientes:
 - **Nota Importante:** Todo tipo de quejas o acusaciones que se hagan fuera de partida con respecto a aplicaciones de reglas, mediciones, etc.... NO SERÁN TOMADAS EN CUENTA por la organización. Únicamente se comprobarán las peticiones referentes a material, miniaturas y pintura.
 - **Nota importante 2:** Cualquier situación no prevista en este punto será valorada y se adoptaran medidas sobre la marcha en consenso por los miembros de la organización
 - **Miniaturas ilegales:** Si un jugador está usando miniaturas NO OFICIALES de AoS como parte de su ejército SIN la autorización expresa de la organización por escrito, no podrá utilizar dichas miniaturas en sus partidas. Si ya se hubiesen llevado a cabo partidas las puntuaciones de este jugador serán reducidas a 0 puntos y 0 PV sin alterar los resultados de sus rivales
 - **Falta de puntualidad:** Si entre 1 a 14 minutos desde el comienzo de la ronda un jugador no se encuentra en su mesa de juego, el jugador rival deberá avisar a la organización y un árbitro se desplazará hasta la mesa y esperará a que llegue el jugador ausente. Al jugador impuntual se le sancionará con -15 puntos y +15 a su oponente en el diferencial y se partirá el tiempo que quede entre los dos jugadores. Transcurridos más de 15 minutos se dará la partida por perdida al jugador ausente (0 PV), otorgándole 100 PV al rival.
 - **Falsas acusaciones:** Si un jugador pide que se investigue una falta de otro y finalmente se demuestra que el acusado es inocente se sancionará al jugador que pidió que se sancionase a su rival negándole la posibilidad de sumar los puntos de la gran estrategia en caso de conseguirla, además tampoco podrá sumar los puntos de victoria (PV) de esa gran estrategia en caso de conseguirla en esa partida.



- **Nota:** Hay que diferenciar entre consultar a un árbitro o pedir que se sancione a un rival, no es lo mismo y no puede tratarse de igual manera al que tiene una duda que al que acusa a alguien de hacer trampas
- **Material trucado o irregular:** El uso de material trucado o irregular (dados, reglas, etc. será castigado con la expulsión del evento.
- **Faltar a la etiqueta:** Las faltas de respeto, comportamientos agresivos, insultos, etc. serán castigados con la expulsión inmediata del torneo.
- **Interpretación libre de las reglas:** Si un jugador detecta que su rival está haciendo un uso inapropiado de forma malintencionada y repetida de las reglas deberá en ese momento avisar a la organización y pedir el auxilio de un árbitro. El árbitro tras comprobar la situación si la acusación es real dará la partida por perdida al infractor (0 PV) y al agraviado le dará la partida por ganada (20 PV). Además de esto, si el infractor es sorprendido Llevando a cabo de nuevo interpretaciones libres de las reglas será descalificado del torneo y expulsado del evento.

SISTEMA DE CONTROL Y COMUNICACIÓN

- Se usará Best Coast Pairings. Será de obligación de cada jugador Llevar a cabo la anotación de resultado en la app/web.
- Cada jugador deberá formar parte del grupo de WhatsApp del torneo.

ACEPTACIÓN DE CONDICIONES DEL TORNEO

- Cada participante al inscribirse acepta las reglas y condiciones que se recogen en este documento, así como en los otros documentos citados a lo largo del mismo de igual manera que da consentimiento para que la organización del evento haga uso de su imagen en las publicaciones que crea oportunas acerca del evento

