

Correo: [sectorsantabarbara@gmail.com](mailto:sectorsantabarbara@gmail.com)

Web: [www.runesword.es](http://www.runesword.es)

## **II TORNEO “SECTOR SANTA BARBARA”**

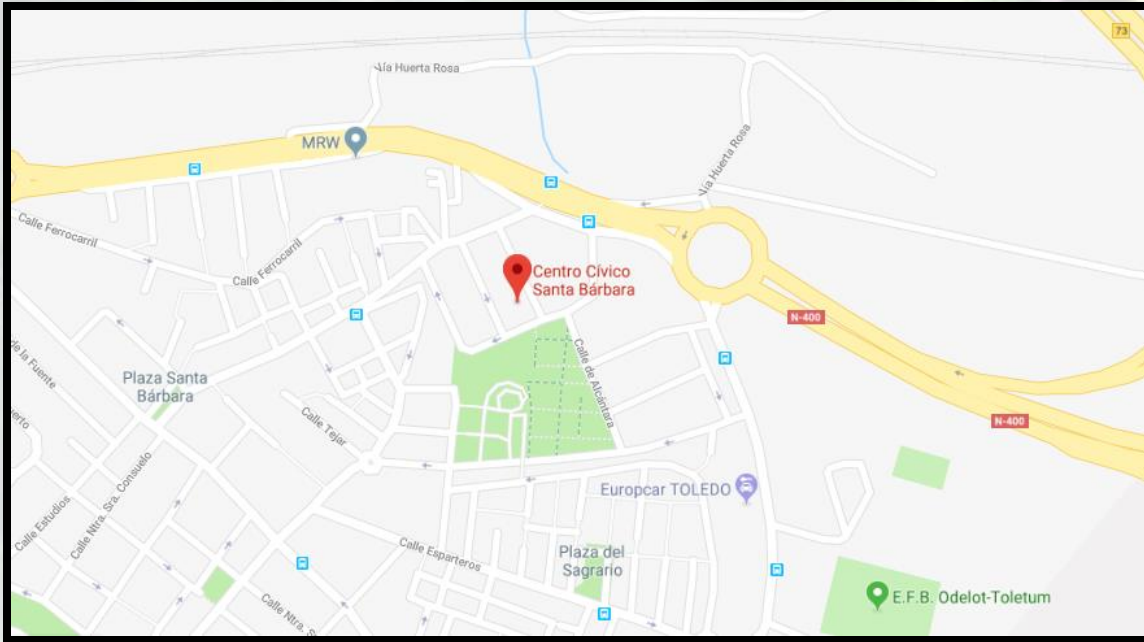
### **WARHAMMER 40K**

#### **DATOS DEL TORNEO**

Fecha: 29 de Junio de 2019

Número de plazas: 30

Lugar de la actividad: Calle del Ciudadano, 47 “Centro Cívico Santa Bárbara” – 45006 Toledo



#### **INSCRIPCIÓN**

La fecha límite para confirmar plaza mediante la entrega de listas (para verificación) es el **16 de Junio de 2019 a las 23:59**. Las listas serán enviadas al e-mail: [sectorsantabarbara@gmail.com](mailto:sectorsantabarbara@gmail.com) y se hará rellenando la plantilla excell para listas que encontraréis en la web junto a estas bases en [www.runesword.es](http://www.runesword.es)

En el e-mail el asunto será “*nombre del participante* torneo Sector Santa Bárbara 2019” y deberá figurar:

- Nombre del participante
- Ejército
- Club o asociación al que pertenece
- Nick
- Teléfono de contacto

La cuota de inscripción será de 15€ y en el precio se incluye la reserva de plaza y la comida. La reserva de plaza solo se hará válida cuando se envíe la lista y se haga el ingreso. Una vez enviada la lista de ejercito con los datos correspondientes se les responderá a los candidatos con el numero de cuenta donde abonar la cantidad.

El pago supone la total aceptación de las bases del torneo.

Correo: [sectorsantabarbara@gmail.com](mailto:sectorsantabarbara@gmail.com)

Web: [www.runesword.es](http://www.runesword.es)

### **DATOS Y CONFECCIÓN DE LISTAS**

- Listas **Monocodex** a **1800** puntos
- La lista se enviará en un formato facilitado por la organización mediante una hoja de excell.
- Máximo de 3 destacamentos, siendo obligatorio al menos un solo destacamento entre batallón o brigada y no pudiendo repetir ningún tipo de destacamento. Para jugadores Drukhari esta restricción puede evadirse para jugar 3 destacamentos patrulla y pudiendo así beneficiarse de los 4 puntos de mando que les ofrece su regla.
- En la lista deberá ir reflejado quien será el señor de la guerra (que deberá ser un personaje CG o un Amo de la Guerra). Las reliquias, poderes psíquicos, rasgos del señor de la guerra y demás elecciones se harán en el comienzo de cada partida.
- La unidad que escoja un transporte asignado debe poder utilizar dicho transporte (los personajes no cuentan).
- Se permite el uso de unidades de Forgeworld.
- Si un ejército dispone de códex actualizado, no se le permitirá utilizar ninguna entrada de su Índice.
- Se usará el reglamento de la octava edición de Warhammer 40K y todos los codex vigentes en la fecha de publicación de estas bases. Se aplican las Beta Rules de GW y los documento Chapter Approved.
- Ninguna unidad puede ser mayor de 30 miniaturas y este límite no puede superarse en ningún momento.
- Todas las unidades tienen una limitación de 0-2, salvo las tropas de línea y transportes para los que la limitación pasa a ser 0-3. Hay excepciones:
  - Se considerará para este límite aquella unidad que comparta una hoja de datos con una unidad de distinto slot (ejemplo: el Viejo un Ojo cuenta para el límite de Carnifex que puedes incluir en lista).
  - Cualquier unidad que una vez desplegada actúen sus miniaturas como unidades independientes tendrán una limitación de 0-2 pero en este caso contando como miniaturas (ej: máximo de 2 Carnifex).
  - Unidades de tropa de ejércitos que solo dispongan de un tipo de tropa (Arlequines, Custodes, etc.) tienen una limitación de 0-6, al igual que pasa con ejércitos que solo tienen un transporte.
  - Máximo **1** Lord of War por lista salvo que la lista de ejército esté formada completamente por unidades de la facción **Caballeros Imperiales** o **Caballeros Renegados**.
  - Se usará el último listado de FAQs y erratas en inglés, publicado en la página de GW. Sobre cualquier duda sobre el material que se quiera usar, o que no aparezca en las FAQs, comunicarlo previamente a la organización.

No es necesario traer el ejército pintado, pero si se trae se optará al premio de pintura. Además, en caso de empate a puntos de clasificación siempre irá por delante un participante con el ejército pintado.

### **PROXIS Y REPRESENTACION DE MINIATURAS**

- Está totalmente prohibido el uso de proxis, pero sí se permitirán conversiones aceptadas por la organización.
- Para una conversión, la miniatura debe de tener las mismas dimensiones de la original que quiere representar y llevar la misma peana.
- Para la representación de armas no es necesario que sea fiel al 100%, pero sí es obligatorio que se pueda diferenciar la miniatura dentro de la unidad. Ejemplo: un marine con Lanzallamas puede representar que lleva un Rifle de Fusión, siempre y cuando no haya otro marine con Lanzallamas que esté representando otro tipo de arma, al igual que un Predator puede llevar representados Cañones Láser y decir que son Cañones Automáticos, pero un Rhino no puede representar ser un Predator.
- No se podrá utilizar a una miniatura genérica para representar un personaje especial (Ejemplo: un Homúnculo no puede representar a Urien Rakarth).

Correo: [sectorsantabarbara@gmail.com](mailto:sectorsantabarbara@gmail.com)

Web: [www.runesword.es](http://www.runesword.es)

### **OTROS DATOS**

- Todo el mundo está obligado a traer codex, metro, boli, una copia de las listas de ejército, dados, así como 6 marcadores de objetivo para usarlos en las misiones. También se recomienda llevar una copia del reglamento de warhammer 40k 8ª edición. Para cada partida se podrá utilizar un único juego de dados para ambos jugadores, acordado por los mismos al comienzo de la partida, para evitar sospechas en dados trucados, etc. Podrán ser prohibidos a criterio de la organización aquellos dados sospechosos o que causen conflictos de algún tipo.

### **EMPAREJAMIENTOS Y PUNTUACIÓN**

Los emparejamientos para la primera ronda serán totalmente aleatorios (intentando siempre no coincidir jugadores del mismo grupo de juego entre sí), siendo formato tipo suizo a partir de la segunda ronda del torneo.

Cada participante jugará las 3 partidas descritas más abajo. El sistema de puntuación esta descrito en la siguiente tabla:

<b>Misión primaria</b>		
<b>Diferencia de</b>	<b>Vencedor</b>	<b>Perdedor</b>
<i>1 - 3 puntos</i>	3	2
<i>4 - 7 puntos</i>	4	1
<i>8 puntos o más</i>	5	0
<i>Empate</i>	2	2
<b>Misión secundaria</b>		
<b>Diferencia de</b>	<b>Vencedor</b>	<b>Perdedor</b>
<i>1 - 5 puntos</i>	2	1
<i>6 puntos o más</i>	3	0
<i>Empate</i>	1	1
<b>Misión terciaria</b>		
<b>Diferencia de</b>	<b>Vencedor</b>	<b>Perdedor</b>
<i>0 - 2 puntos</i>	0	0
<i>3 puntos o más</i>	1	0

A estos puntos hay que sumarles los puntos obtenidos por "matar al señor de la guerra", "primer golpe" y "rompelineas".

Siendo así 12 el máximo de puntos a obtener en una partida. Si un jugador es arrasado, la partida proseguirá tal y como se indica en el Chapter Aproved.

La clasificación irá de esta forma:

- Primero: Partidas ganadas/empatadas. Siempre irá mejor clasificado un participante que haya ganado 3 partidas contra uno que ha ganado 2, aunque hayan sido por arrasamiento. En caso de empate a partidas ganadas, se tendrán en cuenta las partidas empatadas para ver quién va en primer lugar.
- Segundo: Puntos de Clasificación obtenidos.

En caso de empate, se posicionará por encima el jugador que tenga el ejército en su totalidad pintado. Si hay varios jugadores empatados con el ejército completamente pintado, se tendrán en cuenta:

- Primero: puntos parciales obtenidos en la misión primaria de cada ronda.
- Segundo: puntos parciales obtenidos en la misión secundaria de cada ronda.
- Tercero: puntos parciales obtenidos en la misión terciaria de aniquilación.

En caso de abandono del rival durante la partida se procederá del mismo modo que en el caso del arrasamiento. Sin embargo, si el rival no se presenta, se le concederá al jugador que si se ha presentado una victoria por 10-0.

A estos puntos hay que sumarle las secundarias de cada misión (Primer Golpe, Matar al Señor de la Guerra, Rompe Líneas) las cuales dan un punto cada una, siendo el máximo de puntos de clasificación obtenibles para cada partida de 12 puntos

Correo: [sectorsantabarbara@gmail.com](mailto:sectorsantabarbara@gmail.com)

Web: [www.runesword.es](http://www.runesword.es)

(5 puntos por la misión primaria, 3 puntos por la secundaria, 1 punto por la terciaria, 1 punto por Rompelíneas, 1 punto por Matar al Señor de la Guerra y 1 punto por Primer Golpe)

\* Para la misión terciaria de "Aniquilación" se sumarán el total de puntos destruidos de cada ejército al finalizar la partida, se divide entre 100 (redondeado siempre a la unidad) y esos son los puntos por la misión terciaria. Cualquier unidad a la que le queden menos de la mitad de su número inicial dará la mitad de sus puntos (redondeado hacia arriba), al igual que cualquier miniatura que tenga 10 heridas o más a la que le falten más de la mitad de su atributo de heridas inicial.

### **HORARIO**

09:00 presentación de todos los participantes.

09:15 Pasar lista, y asignar mesas para que la gente se posicione.

09:30 Comienza la primera partida.

12:15 Termina la primera partida

12:30 Comienza la segunda partida

15:15 Termina la segunda partida. Nos vamos a comer.

16:45 Volvemos de comer y se evalúa pintura.

17:00 Comienza la tercera partida

19:45 Termina la tercera partida. Entrega de premios y sorteos.

Cuando queden 20 minutos de partida se avisará a todos los jugadores para que igualen turnos. A la hora de finalización de partida se parará y se acabará la partida, esté como esté. Si hay alguna sospecha de que algún jugador está ralentizando los turnos para beneficio propio, será descalificado directamente del torneo.

### **PARTIDAS**

Partidas y tipo de despliegue (la partida que se juegue cada vez se decidirá in situ):

PARTIDA 1:

- **Misión principal:** Cuatro Pilares (Guerra Eterna. Chapter 2018)
- **Misión secundaria:** Jugada Estratégica (Vórtice de Guerra. Chapter 2018)
- **Misión terciaria:** Aniquilación\*
- **Despliegue:** Buscar y Destruir. Unidad a unidad.

PARTIDA 2:

- **Misión principal:** Visiones de Victoria (Vórtice de Guerra. Chapter 2018)
- **Misión secundaria:** Suministros desde el Aire (Guerra Eterna. Chapter 2018)
- **Misión terciaria:** Aniquilación\*
- **Despliegue:** Asalto Punta de Flecha. Ejército Completo.

PARTIDA 3:

- **Misión principal:** Tierra Quemada (Guerra Eterna. Chapter 2017)
- **Misión secundaria:** Interferencias (Vórtice de Guerra. Chapter 2018)
- **Misión terciaria:** Aniquilación\*
- **Despliegue:** Amanecer de Guerra. Unidad a unidad.

Para las misiones de Torbellino de Guerra, se podrán descartar objetivos robados que por situaciones de la partida sea imposible de conseguir con el fin de robar otro nuevo (Esto sustituirá a eliminar las 6 cartas del mazo al comienzo de la partida con el fin de ahorrar un poco de tiempo). Se considerará imposible conseguir un objetivo que no se pueda obtener de ninguna forma durante lo que resta de partida. Algunos ejemplos:

- Matar a un psíquico cuando al rival no le quedan psíquicos en mesa (aunque lo tuviera anteriormente).
- Controlar el objetivo nº 4 cuando este ha sido destruido (en partidas como "Lanzamiento de Suministros" o "Tierra quemada").
- Manifestar poderes psíquicos cuando no dispones de ellos.

En caso de duda se preguntará a los árbitros asistentes si se puede descartar o no un objetivo.

Correo: [sectorsantabarbara@gmail.com](mailto:sectorsantabarbara@gmail.com)

Web: [www.runesword.es](http://www.runesword.es)

Aquellos objetivos tácticos que otorguen 1D3 puntos de victoria, otorgarán siempre 2 puntos de victoria.

Ninguna miniatura podrá finalizar su movimiento encima de los marcadores de objetivos, pero sí atravesarlos. Estos marcadores solo se podrán colocar encima de escenografía en las plantas bajas y en terreno que sea accesible para todas las miniaturas.

De cara a las líneas de visión, se considera que los pisos bajos de todos los elementos de escenografía cortan totalmente las líneas de visión (edificios, ruinas, construcciones, etc.) aunque a vista se pueda ver a través de ellos. Así mismo, no se podrá atravesar por esas puertas y ventanas, aunque las miniaturas puedan hacerlo físicamente.

En cada mesa de juego se proporcionará una hoja de puntuaciones/resumen de partida para facilitar la partida.

### **PREMIOS**

Aunque la gran parte de los premios serán sorteados entre los participantes, una parte del precio de la inscripción se destinará a los premios, ya que creemos que es importante reconocer a los ganadores de alguna forma y que puedan recuperar toda o parte de la inscripción. Se repartirán de la siguiente manera:

- Primer clasificado: 30 €
- Segundo clasificado: 20 €
- Tercer clasificado: 10 €
- Premio de pintura: 15 €

Además, se realizarán sorteos varios por parte de la organización para todos los participantes.

Los premios serán entregados en vales, los cuales podrán ser canjeados en cualquiera de las tiendas de nuestro patrocinador "Invasión Talavera".

### **PINTURA**

Para optar al premio de pintura y considerar que un ejército está pintado de cara a los desempates el ejército en su totalidad deberá estar debidamente representado (con miniaturas originales o conversiones aceptadas por la organización) con 3 colores mínimo sin contar la imprimación, contando la peana como parte de la miniatura (salvo en peanas transparentes de miniaturas voladoras).

Para el premio de pintura, la organización se reserva el derecho a veto en este apartado de cualquier ejército que los jueces de pintura no consideren apto para optar al premio. Se valorará pintado, coherencia, miniatura mejor pintada a elección del dueño del ejército y se puntuará positivamente las conversiones y el trabajo dedicado a la personalización del ejército.

En caso de no haber premio de pintura por no haber ejércitos entre los que poder elegir los jueces dictaminarán si ese premio se acumulará con el resto de premios o se hará premio a mejor miniatura.

### **OTROS ASPECTOS**

Deportividad:

Desde la organización se supone la deportividad de todos los jugadores en todo momento, si esto no se respeta: faltas de respeto, trampas, movimiento de escenografía, etc. La organización podrá amonestar a cualquier jugador si se estima oportuno. Estas amonestaciones podrán incidir en la clasificación final y/o en la obtención de premios e incluso en descalificación del torneo.

### **RUEGOS Y PREGUNTAS**

Estas bases están abiertas a cambios hasta el día 19 de junio, en ese momento en que se darán por cerradas. Para cualquier duda, sugerencia o reclamación, poneros en contacto con la organización a través del correo: [sectorsantabarbara@gmail.com](mailto:sectorsantabarbara@gmail.com)