

# XV TORNEO ATALAYA VIGIA

## WARHAMMER 40K



**+++ los GARRPATOS vuelven al camping +++  
GT ZARAGOZA (GARRPATO TOUR Zaragoza)**

Bases del Torneo para el día 19 de enero 2019 versión 1.21



# EL TORNEO (Resumen)

<b>Fecha</b>	Sábado, 19 de enero de 2019
<b>Número de plazas</b>	60 jugadores
<b>Partidas</b>	3 partidas
<b>Puntos</b>	1500 puntos
<b>Lugar</b>	Camping Municipal Zaragoza C/ San Juan Bautista de la Salle s/n 50012 Zaragoza
<b>Coste del torneo</b>	25€ (comida incluida)
<b>Comienzo Inscripción y final de la misma</b>	18-11-2018 a las 00:00 (noche del sábado) hasta 16-12-2018 a las 00:00 (noche del sábado)
<b>Códex permitidos</b>	Los que hayan salido hasta el 31-12-2018.
<b>Unidades Forge world o Imperial Armour</b>	No
<b>Destacamentos</b>	Máximo de 3 destacamentos
<b>Faqs aplicadas</b>	BIG FAQS 1 y 2 de Warhammer Community + Faqs 40k de GW + House rules + Chapter Approved
<b>Reglas Beta</b>	"Reservas tácticas" (Big Faq 2), "Precaución táctica" y "Tomar posiciones"
<b>Tipo de partida</b>	Vórtice de Guerra + Guerra eterna
<b>Fortificaciones</b>	No

HORARIO	
8:30	Recepción de participantes
9:00 a 11:30	Primera Partida (2h 30 min)
11:45 a 14:15	Segunda Partida (2h 30 min)
14:30 a 16:00	Comida y puntuación pintura
16:00 a 18:30	Tercera Partida (2h 30 min)
18:45	Recuento y sorteo premios
19:15	Entrega de Premios
19:30	Fin del evento

Estas son las bases del torneo del club Atalaya Vigía de Warhammer 40k. Léelas con atención y esperamos que puedas asistir y pasarlo bien con nosotros. Cualquier duda con las bases, contacta con nosotros.



# NUESTRAS NORMAS

Los jugadores traerán todo el material que pretendan usar durante sus partidas:

- Miniaturas, dados, metro, plantillas, bolígrafo
- Lista, FAQs y Codex del ejército original.
- Bases del torneo
- Seis "marcadores" con peana de 25 mm mínimo o 40 mm máximo.

Los participantes deben tener un conocimiento de las reglas de 8ª edición y de su libro de ejército, así como las Faqs (+ BIG Faqs) publicadas hasta el día del torneo y las House Rules.



NO están permitidas manías extrañas con los dados, o lanzamientos extraños.

Los dados deben ser perfectamente visibles en situación normal, o deberán utilizarse otros. Cualquier dado "borracho" deberá ser lanzado de nuevo. Los jugadores pueden usar los dados de su contrincante si lo desean.

## AMONESTACIONES

Cualquier situación que sea perjudicial para el buen desarrollo del torneo, podrá ser sancionada con un aviso y/o -X puntos para el jugador/es en cuestión en función de la gravedad.

La reincidencia o acumulación de dichos comportamientos pueden conllevar la expulsión del torneo a discreción de la organización.



## MINIATURAS

Todas las miniaturas deben cumplir los siguientes requisitos:

1º Representar fielmente lo que son, con su miniatura adecuada y estar equipadas, según disponga la lista del jugador. Consultar en caso de duda.

2º Las armas de energía deberán estar representadas según su tipo.

3º Tener una peana adecuada. TODO el ejército debe estar basado en la misma medida (25mm o 32mm). Las unidades que no lleven peana o lleven una diferente, están, obviamente, excluidas de este punto.

4º Estar pintadas con mínimo 3 colores e imprimación. Y con la peana decorada (arena, césped, etc). Incluye la peana de las unidades voladoras.

5º No se permiten ejércitos "turmix" que contengan unidades "prestadas" con otros esquemas y/o símbolos de diferentes Codex. Por ejemplo, Ultramarines mezclados con Sangrientos, pasando todos por Ultramarines.

6º No permitimos que un ejército juegue por otro similar de diferente Codex, por ejemplo Ultramarines simulando Lobos. Consultad las dudas.

7º Si traes un ejército pintado y presentado con heráldica propia (Salamandras, Ultramarines, etc., es decir, un capítulo/craftworld de los principales, sobre todo), no podrás usarlo como otro capítulo/craftworld con nombre. Sí podrás usar un ejército con esquema propio como uno de los específicos. Por ejemplo, un ejército pintado de Cónsules Negros podrá usar las reglas de capítulo que considere que más se adaptan a su ejército. Consultar en caso de duda.

8º Las transformaciones que difieren ligeramente en tamaño estarán permitidas siempre que el armamento y forma sean similares a la miniatura original. En caso de disputa, se utilizará una miniatura con el tamaño "oficial".

9º Se permiten miniaturas de otras marcas, aunque deben representar fielmente el equipo que porta la miniatura a la que sustituyen. Consultar en caso de duda.

En caso de duda, enviad foto, seremos flexibles con las transformaciones artísticas que no busquen modificar el juego. A petición del rival y árbitros podrán ser sustituidas por proxys de miniaturas oficiales. En los conflictos por "líneas de visión" de miniaturas con tamaños no oficiales, la organización probablemente optará por resolver la disputa en contra del propietario de la miniatura transformada/alternativa.

Si alguna miniatura no cumple los requisitos será retirada y/o se penalizará al jugador.

# INSCRIPCIÓN

## INSCRIPCIÓN Y RESERVAS

El torneo dispone de 60 plazas que serán repartidas por riguroso orden de inscripción.

## PROCEDIMIENTO DE INSCRIPCIÓN

El plazo para conseguir una plaza en el torneo **empieza el 18 de noviembre** de 2018 a las 00:00 h (noche del sábado). No antes. Los que estén interesados deberán enviar un email cumpliendo las siguientes normas:

- Se enviará un email por participante a la dirección [atalaya40k@gmail.com](mailto:atalaya40k@gmail.com) (en cada correo un participante).
- En el email aparecerán los siguientes datos:
  - Nombre y apellidos
  - Nick/Apodo
  - Teléfono y email
  - Facción/es que vayáis a utilizar.
  - Ciudad
  - Club (si pertenece a alguno)
  - Acompañantes para comer
- El asunto del email empezará por "INSCRIPCION... ". Por ejemplo "INSCRIPCION ATALAYA40K 2019 RODOLFO LANGOSTINO"

Se confirmará por la organización vía email que tienes plaza y que puedes hacer el pago de la inscripción.

Recordamos que otros años con 120 personas para 80 plazas al final entraron jugadores que estaban en las últimas posiciones. Siempre hay muchas bajas por lo que enviad la inscripción, aunque haya lista de espera.



## ACOMPAÑANTES

Si algún acompañante desea acudir al torneo y quiere participar en la comida que se celebrará el sábado, indicar en el email su Nombre y Teléfono. La organización confirmará la disponibilidad, y el acompañante deberá ingresar 11 € en la cuenta:

**CAJA LABORAL: ES54 3035 0312 8031 2000 7625**

Importante a la hora del pago que indiquéis como concepto "COMIDA 40K", más vuestro nombre y apellidos.

**Por ejemplo: "COMIDA 40K Rodolfo Langostino"**

También podéis hacer el ingreso conjunto con un participante, pero avisad por email.

## COMIDA DOMINGO

Durante el domingo se celebra el torneo de Age of Sigmar y Euphoria; aquellas personas que quieran comer junto a los participantes pueden enviarnos un email y hacer un ingreso de 11€ indicando "COMIDA DOMINGO", más vuestro nombre y apellidos.

**Por ejemplo: "COMIDA DOMINGO Rodolfo Langostino"**



## PAGO TORNEO

La fecha límite para el pago es el **domingo 16 de diciembre de 2018** a las 00:00 (o sea, la noche del sábado).

La cuenta corriente para realizar el ingreso de 25 € es la siguiente:

**CAJA LABORAL: ES54 3035 0312 8031 2000 7625**

Estará a nombre de Asociación Atalaya Vigía. Importante a la hora del pago que indiquéis como concepto "40K", más vuestro nombre y apellidos.  
Por ejemplo: "40K Rodolfo Langostino"

El coste de la inscripción será de 25 € con comida incluida. La comida para acompañantes es 11 €. Los que tengan algún problema con la comida, que se pongan en contacto con la organización.

El pago supone la aceptación de las bases, no habrá devoluciones puesto que se cuenta con un presupuesto en función de los jugadores supuestos inicialmente.

Cuando se formalice el pago, se publicará en una lista.



# LISTAS

## SOBRE LOS EJÉRCITOS

Se permiten todos los codex oficiales publicados hasta el final de la fecha de inscripción y material oficial como son los index y las erratas publicadas.

Las listas de ejército deben estar compuestas según la arquitectura de mínimos y obligatoriedad de los destacamentos de ejércitos veteranos del reglamento, y tendrán un límite de *1500 puntos*.

Hemos bajado los puntos este año, ya que muchas partidas no se llegaron a terminar el anterior.

Se usará el último listado de aclaraciones y erratas publicado en la página de Games Workshop, incluidos los cambios del chapter aproved 1 y 2, cuando salga este.

Si se produce la publicación de una FAQ que modifica notablemente el sistema de juego, estudiaremos el caso y aplicaremos las medidas oportunas.

Se pueden incluir personajes especiales “únicos”.

Limitamos a 3 las veces que puedes usar un mismo datasheet, como indican las Big Faqs, sin afectar esto a unidades con el rol tropa y a los transportes.

## SOBRE LAS LISTAS Y EL TRASFONDO

El formato elegido para enviar la lista es en battlescribe.

<https://www.battlescribe.net/?tab=news>

### Al confeccionar la lista:

El plazo límite para enviar la lista es el 26 de diciembre, pero recomendamos hacerlo antes ya que hay que corregirla y dar el visto bueno la organización.

Aquellos que jueguen un codex que salga a finales de año, entre el 22 y el 31 de diciembre, dispondrán hasta el 4 de enero para mandar la lista, como excepción.

Las listas deberán ir en el formato estándar, debiendo estar en battlescribe (¡cuidado con las actualizaciones de los últimos codex, que tardan varios días en colgarlas!).

Hay que especificar el Señor de la Guerra en la lista. Los poderes psíquicos también deberán enviarse con la lista. Lo mismo pasa con la primera reliquia y los rasgos del señor de la guerra.

Si no podéis especificarlos en el battlescribe por cualquier causa, por favor, indicarlos en el email cuando mandéis la lista.

No se podrán usar unidades de Forge World o Imperial Armour, ni fortificaciones.



Las listas con errores serán devueltas.

**Si por cualquier motivo justificable tienes que cambiar tu lista, hay unas penalizaciones que dependerán de la proximidad a la fecha del torneo.** Las penalizaciones serán restando puntos al jugador. La organización puede solicitar pruebas para comprobar que el motivo sea justificable y/o negarse a cambiar la lista.

También nos reservamos el derecho de **penalizar** las **listas enviadas incorrectamente:**

Primer error	No se tiene en cuenta
Segundo error	-5 puntos de victoria el día del torneo
Siguientes errores	-3 puntos de torneo y -5 puntos de victoria adicionales, será enviado al último puesto de la reserva el jugador que reincida

**Un jugador penalizado no podrá ganar el premio de “Cuchara de madera” (por ser el último clasificado) mediante penalizaciones.**

**El trasfondo es opcional;** si se quiere mandar uno, se podrá hacer a la vez que se envía la lista, con un límite máximo de 3 hojas de Word, y un mínimo de 1 hoja, interlineado sencillo.

# HORARIOS DEL EVENTO

8:30	Recepción de participantes
9:00 a 11:30	Primera Partida (2h 30 min)
11:45 a 14:15	Segunda Partida (2h 30 min)
14:30 a 16:00	Comida y puntuación pintura
16:00 a 18:30	Tercera Partida (2h 30 min)
18:45	Recuento y sorteo premios
19:15	Entrega de Premios
19:30	Fin del evento

## DURACIÓN DE LAS PARTIDAS

Cada partida dura 2 horas y 15 minutos y un margen de 15 minutos adicionales para igualar turnos.

## AUSENCIAS Y TARDANZAS

Para cada partida se dará un margen de 15 minutos de retraso, si pasado ese tiempo no se ha presentado un jugador la organización podrá suplir la falta de rival con otro rival desparejado o con un suplente de la organización. Entendemos que pueden suceder todo tipo de circunstancias un sábado por la mañana, y hay mucha gente que viene de fuera de Zaragoza y resultaría un

castigo muy severo dejarlos sin jugar. Sin embargo, es también un hecho que aquellos que son puntuales se ven perjudicados por los retrasos sin tener culpa alguna. Por tanto, este año adoptaremos las siguientes medidas:

- El torneo comenzará a la hora estipulada, con los participantes que hayan llegado en ese momento.
- Aquellos que lleguen después de la hora de comienzo del torneo, serán emparejados entre sí, sin importar su lugar de procedencia o club si no hay otra posibilidad.
- No se retrasará el final de la primera ronda, así que aquellos que lleguen tarde dispondrán de menos tiempo para completar sus partidas.

Nos reservamos el criterio para flexibilizar estas medidas según sea necesario, pero por favor, SED PUNTUALES. Recordad que un retraso en el comienzo se arrastra durante todo el torneo y probablemente implica tener que acabar más tarde.

Si el jugador llega exageradamente tarde, evidentemente no podrá jugar la partida.

# DESARROLLO DEL TORNEO

La participación en el torneo implica la aceptación de las bases y la organización no se responsabiliza de los daños/robos/peleas que puedan suceder.

## MESAS DE JUEGO

Las mesas serán de medidas 120cm x 180cm o de su equivalente en pulgadas. Intentaremos que todas las mesas tengan la escenografía suficiente para jugar partidas equilibradas. La escenografía no se podrá mover. Si tienes problemas con la escenografía avisa a los árbitros.

## ESCENARIOS

Se jugarán 3 batallas:

- Misión de recuperación (p.218) + Contacto perdido (p. 231)
- Los grandes cañones no descansan (p. 221) + Escalada Táctica (p. 232)
- El saneamiento (p. 220) + Purgar y controlar (p. 230)

NOTA: los "botines" y las "bases" no podrán ponerse en terreno infranqueable ni en zonas de "pisos superiores". Permitimos objetivos de 25 mm o 40 mm.

## EMPAREJAMIENTO

La primera ronda se emparejará a los jugadores aleatoriamente intentando que no coincidan dos personas de la misma zona de juego. En ninguna ronda se emparejarán jugadores del mismo club, pero en casos extremos podríamos decidir cambiar esta norma.

## DESPLIEGUES

Se utilizarán 3 despliegues del reglamento de 8ª edición (páginas 216-217 del reglamento), en orden aleatorio, entre los siguientes posibles:

- "Búsqueda y Destrucción" (Cuadrantes)



- "Asalto frontal" (Despliegue frontal en flecha)
- "Asalto de vanguardia" (Diagonales)

## DURACIÓN

Cada Batalla dura 2 horas y 15 minutos, más los 15 minutos de equilibrar turnos. Si un jugador considera que en los últimos 15 minutos puede jugarse un turno (por la escasez de miniaturas sobre la mesa), consultad a los árbitros.

La organización prestará especial atención para que un jugador no pueda retrasar intencionadamente los turnos. Si durante los primeros 90 minutos de partida todavía no se ha terminado el tercer turno, el jugador podrá solicitar a la organización que controle la partida, si la organización lo considera necesario podrá cronometrar los turnos y fijar una duración máxima para que ambos jugadores tengan las mismas oportunidades.

# PUNTUACIÓN Y PARTIDAS

## Vórtice de Guerra:

- Como máximo se podrán cumplir 3 cartas de Objetivos Tácticos en TU turno; las cartas que cumplas en el turno del oponente no cuentan para ese límite.
- Si se roba algún objetivo que, en ningún momento de la partida fuera posible cumplirlo, descarta esa carta y roba otra. Ejemplo, si robas el objetivo 62 "Cazador de brujas" y tu oponente no lleva en su lista ningún psíquico, PUEDES descartar este objetivo al robarlo. Si tu oponente llevaba sólo un psíquico, pero este murió en un turno anterior, NO PUEDES descartar este objetivo, porque en algún momento de la partida fue posible hacerlo, pero sí podrás descartarlo mediante el uso de estrategias o usando tu opción de descarte al final del turno.
- Se podrán usar las formas indicadas en el Reglamento para el descarte de cartas de Objetivos Tácticos, tales como descarte al final del turno, estrategias, etc.
- El valor aleatorio no se aplicará, si no que D3 PV serán 2 puntos de victoria fijos.

## MISIONES Y PUNTUACIÓN

Se jugarán las 3 misiones descritas a continuación:

MISIÓN 1 Misión de recuperación (**Guerra eterna** p.218) + Contacto perdido (**Vórtice de guerra** p. 231)

**Guerra eterna:** Sólo contarán para Guerra Eterna los objetivos 1, 2, 3 y 4 (además de para vórtice). Los objetivos 5 y 6 sólo contarán para Vórtice. Al final de la partida cada marcador que sea controlado otorgará 3 PV.

**Objetivos tácticos:** Genera 1 objetivo táctico el primer turno y luego 1 objetivo adicional por cada marcador que se controle, hasta un máximo de 6 cartas.

Suma los puntos conseguidos de vórtice más los puntos de guerra eterna y secundarias (1 PV Señor de la guerra, 1 PV rompelineas a y 1 PV primera sangre).

Después compara la diferencia con tu rival y el que más puntos consiga será el vencedor. **La puntuación de cada jugador será la siguiente: 10 + Diferencia en puntos de victoria/2 (redondeando hacia arriba).**

MISIÓN 2 Los grandes cañones no descansan (**Guerra eterna** p. 221) + Escalada Táctica (**Vórtice de guerra** p. 232)

**Guerra Eterna:** Sólo contarán para Guerra Eterna los objetivos 1, 2, 3 y 4 (además de para vórtice). Los objetivos 5 y 6 solo contarán para Vórtice. Las unidades con el **Rol APOYO PESADO** contarán con la regla "**Objetivo Seguro**" descrita en las house rules. Al final de la batalla cada marcador de objetivo (del 1 al 4), otorgarán 3 PV y adicionalmente suma 1 PV por cada unidad enemiga destruida con el **Rol APOYO PESADO**.

**Objetivos tácticos: PRIORIDAD TÁCTICA** Al inicio de la primera ronda de batalla, pero antes de empezar el primer turno, cada jugador elige un único tipo de Objetivo Táctico (*Ejemplo, Ocupar y mantener*). Obtienes un punto de victoria adicional por cada Objetivo táctico de ese tipo que consigas. Sin embargo, pierdes un punto de victoria cada vez que descartas un Objetivo táctico de ese tipo. Suma los puntos conseguidos de vórtice más los puntos de guerra eterna y secundarias (1 PV Señor de la guerra, 1 PV rompelineas a y 1 PV primera sangre).

Después compara la diferencia con tu rival y el que más puntos consiga será el vencedor. **La puntuación de cada jugador será la siguiente: 10 + Diferencia en puntos de victoria/2 (redondeando hacia arriba).**

MISIÓN 3 El saneamiento (**Guerra eterna** p. 220) + Purgar y controlar (**Vórtice de guerra** p. 230)

**Guerra Eterna:** Una vez desplegados los ejércitos elige al azar con tu rival 2 de los objetivos colocados de los 6 existentes, uno de ellos sumará 1 PV si es controlado al final de la partida, otro sumará 4 PV, y los 4 botines restantes otorgarán 2 PV por ser controlados.

**Objetivos tácticos:** Si al inicio del turno de un jugador, tiene menos de 3 cartas genera hasta tener una máximo de 3.

Suma los puntos conseguidos de vórtice más los puntos de guerra eterna y secundarias (1 PV Señor de la guerra, 1 PV rompelineas a y 1 PV primera sangre).

Después compara la diferencia con tu rival y el que más puntos consiga será el vencedor. **La puntuación de cada jugador será la siguiente:  $10 + \text{Diferencia en puntos de victoria}/2$  (redondeando hacia arriba).**

**Notas importantes:**

**La puntuación de cada jugador será la siguiente:  $10 + \text{Diferencia en puntos de victoria}/2$  (redondeando hacia arriba), hasta un máximo de 20-0. Ejemplos a continuación**

Peter Pan gana a Garfio por 5 objetivos a 2 en la primera partida. Sus puntuaciones serán las siguientes:

Peter Pan:  $10 + 3/2 = 10 + 2$  (se redondea hacia arriba) = 12 puntos

Garfio:  $10 + (-3/2) = 10 - 2$  (se redondea hacia arriba) = 8 puntos

¡En la segunda partida, Peter es derrotado por el cocodrilo comilón, que le gana por 3-10!

Peter Pan:  $10 + (-7/2) = 10 - 4$  (se redondea hacia arriba) = 6 puntos

Cocodrilo comilón:  $10 + 7/2 = 10 + 4$  (se redondea hacia arriba) = 14 puntos

Si al inicio de uno de tus turnos sólo te quedan en mesa miniaturas con el Rol de Volador, la partida finaliza automáticamente. Otorga a tu rival la victoria por 20-0, la máxima diferencia de puntos posible en este torneo.

La asolación otorga al vencedor la máxima diferencia de puntos 20-0.

Entregar al rival la partida le otorga la máxima diferencia de puntos 20-0.

**Ganar la partida otorga 3 puntos de torneo al vencedor y 0 al perdedor, mientras que un empate otorga a cada jugador 1 punto de torneo. Al final del día, el ganador será aquel que tenga más puntos de torneo, con los puntos de victoria modificados como desempate (En los ejemplos anteriores, Peter Pan tendría en las 2 primeras partidas un cúmulo de 3 puntos de torneo de 6 posibles, y 18 puntos de victoria modificados de 40 posibles).**

**Si persistiera el empate, el ganador entre los participantes empatados será aquel con mejor diferencia entre puntos matados menos puntos perdidos.**

## **ORDEN DE INICIO DE PARTIDA:**

Cada jugador entregará a su oponente la lista de ejército que la organización le habrá dado el día del evento, que contendrá el ejército que envió, con sus reliquias\*, poderes\*, etc\*, no otra, explicando las dudas que tenga su rival

**\*NOTA: los mismos que enviaste al confeccionar la lista. Cambiarlos conllevará penalización.**

Cada jugador tira un dado, el ganador comienza a colocar objetivos (NO se pueden gastar CP en esta tirada).

Los jugadores tiran un dado, el ganador elige zona de despliegue (NO se pueden gastar CP en esta tirada).

El jugador que NO elige lado comienza a desplegar sus unidades, alternándose con el rival.

Los jugadores tiran un dado, el ganador decide quién empieza el primer turno (NO se pueden gastar CP en esta tirada). Quien terminó antes de desplegar suma 1 a la tirada.

El jugador que NO tiene el primer turno puede intentar robar la iniciativa (NO se pueden emplear CP para repetir esta tirada).

Los jugadores NO podrán gastar CP para repetir la tirada para ver si finaliza la partida. (La tirada del 5o la hace el jugador que comenzó la partida y la del 6o el rival).



## HOUSE RULES

Las siguientes House Rules serán aplicadas en el Torneo; estas podrán ser modificadas, eliminadas e incluso se irán añadiendo más conforme se acerque la fecha del torneo, si lo vemos necesario:

- Los objetivos no podrán ser colocados en ninguna planta o altura y deberán de situarse "EN MESA". Sí podrán ser colocados en la planta baja de ruinas "a nivel del suelo".
- Las unidades con el Rol de Volador no podrán capturar/negar objetivos.
- En caso de que el Objetivo Táctico 66, de las cartas de vórtice, genere como Objetivo Táctico Adicional una carta de "Asegurar objetivo X", en la misión Botín de Guerra, éste Objetivo Táctico SÓLO podrá ser cumplida por el Señor de la Guerra al que se le ha asignado el Objetivo Táctico Adicional. Además el Objetivo Táctico 66 podrá ser descartado de las formas habituales con el Objetivo Táctico Adicional incluido. Si el Objetivo Táctico Adicional no fuera posible cumplirlo con tu Señor de la Guerra, descarta la carta de Objetivo Táctico Adicional y genera uno nuevo, repite esta acción hasta que se genere un Objetivo Táctico Adicional que sea posible cumplir con tu Señor de la Guerra.
- Ninguna parte de ninguna miniatura podrá sobresalir del tablero de juego.
- Aquellas unidades y opciones para unidades, que no aparezcan en los codex pero sí en los index podrán ser seleccionadas en la lista de ejército, pero deberán ser aplicados los costes actualizados en los codex y/o FAQs si existieran.
- Los bosques tapan línea de visión a través de ellos a todas las miniaturas excepto a los amos de la guerra de 10 heridas o más (y unidades gargantuescas, titánicas, superpesadas, etc.) y unidades con el rol volador, que pueden ver por encima y ser vistos (No significa que puedan ver por encima al otro lado de otros bosques, si no que a ellos si están detrás de un bosque, se les puede disparar y ellos pueden disparar por encima de ESE bosque a unidades a las que vean). Si una unidad entra dentro del bosque, se siguen las reglas del reglamento. Para dudas de altura de los bosques, solamente pueden disparar y ser disparadas detrás de un bosque las unidades citadas anteriormente (voladoras y amos de la guerra de 10 heridas o más, knights, etc.). Estas unidades siguen las reglas del reglamento.
- No apliques los valores aleatorios de la manera normal en las cartas de vórtice. Donde ponga 1D3 puntos, ganarás 2 puntos de victoria fijos.
- Los vehículos que no exploten, no se retiran del campo de batalla. Marca los mismos con un algodón o marcador similar para representar que están destruidos. Se tratan como un **elemento de ruinas** más. Se desembarca de la forma habitual. Si el vehículo explota, procede con la secuencia descrita en el reglamento de forma íntegra.

LA ORGANIZACIÓN SE RESERVA EL DERECHO A LA MODIFICACIÓN DE ESTAS BASES SIN PREVIO AVISO.

# PUNTACIONES DEL TORNEO

Importante: cuando entreguéis las tarjetas de puntuación a los organizadores, deberéis llevarla los dos participantes a la vez. La organización las grapará para evitar errores.

## **PUNTOS DE TORNEO (0 a 9 puntos)**

Cada batalla ganada, te otorga 3 puntos de torneo si la ganas, 1 si empatas y 0 si la pierdes. El que más puntos de torneo tenga, será el campeón.

## **PUNTOS DE BATALLA (0 a 60 puntos)**

Basado en el sistema ETC 2017:

**La puntuación de cada jugador será la siguiente: 10 + Diferencia en puntos de victoria/2 (redondeando hacia arriba), hasta un máximo de 20-0.**

Los puntos de batalla se marcarán en una tarjeta de puntuaciones. Si eliminas completamente el ejército enemigo conseguirás una "Victoria por asolamiento" con 20 puntos.

Este es el primer criterio de desempate para determinar los tres primeros puestos, así como para la clasificación final.

## **PUNTOS ELIMINADOS**

Los puntos matados al rival y los perdidos se contarán en las partidas, y la diferencia de puntos se utilizarán para desempatar entre los jugadores con los mismos puntos de torneo.

En la tarjeta de puntuaciones tenéis que apuntar la diferencia de los puntos eliminados menos los puntos perdidos. Vuestro rival hará lo mismo y la organización luego lo comprobará.

Este es el segundo criterio de desempate para determinar los tres primeros puestos, así como para la clasificación final.

## **PINTURA Y PERSONALIZACIÓN**

Se exigirá un mínimo de pintado para participar. El para todos conocido. Miniatura adecuadamente pintada. La organización retirará las miniaturas que no estén pintadas. (Tres colores, no valido la imprimación, peanas...) La valoración de los ejércitos será hecha por varios miembros de la organización. Siendo la puntuación de cada uno la media de sus valoraciones. La pintura no suma para la clasificación final, pero se premiará al ejército mejor pintado para la organización.

NOTA: Se valora un ejército con transformaciones de masilla y similares, pero también un ejército difícil de elaborar por otros factores. Los jueces valorarán según su criterio.

## **DEPORTIVIDAD**

La deportividad no suma puntos. Pero comportamientos antideportivos pueden suponer penalizaciones por parte de la organización.

# PREMIOS

Se otorgarán premios a los mejores en las distintas categorías:

Campeón absoluto: Aquel que, sumando todos sus puntos de torneo, sea el primer clasificado.

Sub-Campeón: Aquel que, sumando todos sus puntos de torneo, sea el segundo en la clasificación.

3er Clasificado: Aquel que, sumando todos sus puntos de torneo, sea el tercero en la clasificación.

Mejor Pintado: Será aquel ejército que la organización considere que está mejor pintado.

Mejor Personalizado: Será aquel ejército que la organización considere que está mejor personalizado.

Mejor Ángel Oscuro clasificado: Aquel ejército de ángeles oscuros que, sumando todos sus puntos de torneo, sea el mejor en la clasificación. ¡Solo para ángeles oscuros!

Cuchara de madera: Será el último clasificado del torneo. No se puede ganar este premio mediante penalizaciones.

Equipo Juggernaut: El equipo que tenga la puntuación media más alta aplicando los filtros de desempate expuestos.  
Mínimo de 3 jugadores.

Equipo Gretchin: Equipo de mínimo 3 jugadores con la puntuación media más baja, aplicando los filtros de desempate expuestos.

Berzerker de Khorne: Aquel que elimine más puntos de sus rivales a lo largo del torneo.

Mejor trasfondo: Aquel trasfondo que la organización considere como el mejor de todos los enviados.



**Nota final: Al ser nuestro torneo tomaremos cualquier medida necesaria para evitar situaciones que nosotros consideremos injustas o abusivas.**

# LUGAR DEL EVENTO

Este año el torneo se disputará en las instalaciones del Camping Municipal de Zaragoza. La dirección es la siguiente:

**Camping Municipal Zaragoza**  
**C/ San Juan Bautista de la Salle s/n**  
**50012 Zaragoza**  
**www.campingzaragoza.com**  
**Tel. 876 24 14 95 - 680 52 31 54**

Dispone de Aparcamiento. La comida se celebrará en el comedor del camping y el torneo en una carpa anexa con calefacción.



Mapa Google

## TRANSPORTE

AVE (www.renfe.com): *Madrid, Barcelona, Sevilla, Málaga y Cordoba*

TREN (www.renfe.com): *Valencia y Bilbao*

AVIÓN RYANAIR(www.ryanair.com/es)

AVIÓN IBERIA (www.iberia.com)

AUTOBUSES URBANOS DE ZARAGOZA (www.tuzsa.es): *Línea 41 y Línea 54 (tranvía)*

AUTO DESDE MADRID: *Salida 311B Vía Hispanidad -> Urb. Rosales del Canal.*

AUTO DESDE BARCELONA: *Z-40 Salida 33, Vía Hispanidad -> Urb. Rosales del Canal.*

AUTO DESDE CASTELLÓN: *Z-40 Salida 33, Vía Hispanidad -> Urb. Rosales del Canal.*

AUTO DESDE HUESCA: *Z-40 Salida 33, Vía Hispanidad -> Urb. Rosales del Canal.*

# ALOJAMIENTO Y COMIDA

Disponéis de alojamiento en el mismo lugar del torneo:

## BUNGALOWS

Mobil homes modelo Atlantic y modelo Borneo con capacidad para 5/4 personas con la siguiente distribución:

- Habitación con cama de matrimonio.
- Habitación con dos camas individuales.
- Cocina comedor con sofá.
- Baño completo.
- Terraza exterior.
- Están equipados con sábanas toallas, microondas, televisión, nevera, aire acondicionado, calefacción y utensilios básicos de cocina.

### PRECIOS:

Atlantic (5 Pax máximo) 70€ -> 63€ (Precio especial con el código abajo indicado)

Borneo (4 Pax Máximo) 60€ -> 54€ (Precio especial con el código abajo indicado)

**Sábanas y toallas incluidas, precio por bungalow y día (Deben dejarse libres antes de las 14:00 horas el día de salida).**



## ALBERGUE

**Solo alojamiento**                      **16€ -> 12,50€** (Precio especial con el código abajo indicado)

**Aloj. + desayuno**                    **21€ -> 17,00€** (Precio especial con el código abajo indicado)

**Sábanas y toallas incluidas, precio por persona y día.**

**NOTA: PARA REALIZAR LA RESERVA, DEBE PONERSE EN CONTACTO A TRAVÉS DEL TELÉFONO 876 241 495 O [INFO@CAMPINGZARAGOZA.COM](mailto:INFO@CAMPINGZARAGOZA.COM) INDICANDO EL CÓDIGO: TORNEO ATALAYA VIGÍA**

## **COMIDA DEL SÁBADO\***

**Ensaladas ilustradas al centro**

**Spaghetis carbonara**

**Lomo a la riojana**

**Helado**

**Agua, vino y gaseosa**

**\*Cualquier persona con intolerancias alimenticias respecto al menú, debe ponerse en contacto con el camping en el email arriba suministrado para hablarlo con ellos.**

## Cenas viernes y sábados

Si alguno llega el viernes y así lo desea, el Camping ofrece cenas tanto el viernes y sábado:

Hamburguesa Aragonesa:

Hamburguesa de ternasco acompañada con cebolla pochada, tomate plancha y verduras, más guarnición de aros de cebolla y patatas fritas

Refresco, cerveza o agua

10,5 euros

Hamburguesa del Mundo.

Hamburguesa de boletus con bacon, verdura, tomate y salsa roquefort, más guarnición de aros de cebolla y patatas fritas.

Refresco, cerveza o agua

10,5 euros

Sandwich Vegano:

Extra de sándwich vegetal acompañado de aros de cebolla y patatas fritas

Refresco, cerveza o agua

10,5 euros

Mojito 5 euros

Sangría casera 2,5 euros

"La participación en este Torneo supone la plena aceptación de estas normas así como de las decisiones que los organizadores tomen sobre el mismo."

## PROTECCIÓN DE DATOS

De conformidad con lo establecido en el Art. 5 de la Ley Orgánica 15/1999 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, por el que se regula el derecho de información en la recogida de datos le informamos de los siguientes extremos:

- Los datos de carácter personal que nos ha suministrado en esta y otras comunicaciones mantenidas con usted serán objeto de tratamiento en los ficheros responsabilidad de Asociación Atalaya Vigía (Organizadores de Torneo)
- La finalidad del tratamiento es la de gestionar de forma adecuada la realización del Torneo. Asimismo, estos datos no serán cedidos a terceros, salvo las cesiones legalmente permitidas.
- Los datos solicitados a través de esta y otras comunicaciones son de suministro obligatorio para la realización del Torneo. Estos son adecuados, pertinentes y no excesivos.
- Su negativa a suministrar los datos solicitados implica la imposibilidad prestarle el servicio y su no participación en el Torneo