IX Torneo Atalaya

Warhammer Fantasy

19-01-2013

IX TORNEO ATALAYA VIGIA DE WARHAMMER FANTASY

Por noveno año consecutivo, el Club Atalaya Vigía de Zaragoza tiene el orgullo de organizar su Torneo de Warhammer Fantasy.

Este año el torneo se disputará el **sábado 19 de enero de 2013** en las instalaciones del Camping Municipal Zaragoza situado en la calle San Juan Bautista de la Salle s/n. Para más detalles sobre el lugar del torneo consulta el anexo al final de estas bases.

El horario será tal y como sigue:

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

- Primera batalla: 9:30: – 11:30 horas

- Segunda batalla: 11:45 – 13:45 horas

- Parada para comer: 14:00 – 16:00 horas

- Tercera batalla: 16:10 – 18:20 horas

- Entrega de premios: 19:00-19:15 horas

Este año la comida se también realizará en el mismo entorno del torneo, con la comodidad que eso conlleva. Por respeto hacia la organización y los participantes se ruega *máxima puntualidad*.

IMPORTANTE: Si un jugador llega tarde a la partida (a partir de que la organización la dé por comenzada), el jugador que ya esté preparado elegirá lado del tablero. Si la tardanza es de más de 10 minutos, además de elegir lado elegirá si empieza a mover primero. Si la tardanza es de más de 20 minutos se descalificará al jugador no presente. En este caso la organización decidirá si coloca a un miembro de la organización para jugar o concede al jugador presente unos puntos de victoria a determinar en ese momento.

1.- INSCRIPCIONES

El número máximo de jugadores inscritos será de 80.

El coste de la inscripción es de 25 € e incluye la comida del mediodía. Los acompañantes que deseen comer con los participantes deberán abonar 12 €.

En el caso de que algún participante tenga problemas con la comida (porque sea celíaco o similar) debe ponerse en contacto con la organización.

La cuenta corriente para realizar el ingreso del importe correspondiente es la siguiente:

3035 0312 80 3120007625

En el mismo habrá que indicar claramente el nombre y apellidos de quien realiza el ingreso.

Fecha límite para el pago: **domingo 23 de diciembre de 2012**

La entrada al recinto para los visitantes y acompañantes es libre y gratuita.

La inscripción de participantes se realizará mediante el envío de un correo electrónico a la siguiente dirección: ***warhammerzaragoza@gmail.com*** y por riguroso orden de recepción. Cada participante deberá enviar un único correo, y no se admiten correos con varias inscripciones.

El periodo de inscripción comienza el **domingo día 25 de noviembre de 2012** a las 00:00.

Este año con el mail de inscripción, además de los datos que se comentan a continuación, habrá que mandar la lista de ejército, por lo que no habrá preinscripción, y todo aquel que mande la lista estará inscrito directamente.

Tan pronto como sea posible, se publicará una lista de inscritos, en el que podrán figurar reservas otorgadas por la organización a "clubes amigos" o patrocinadores. Los que queden fuera de la primera lista pasarán a figurar como reservas.

No se permite que dos o más personas se inscriban y participen como una única plaza o se turnen para jugar.

Es imprescindible indicar en el mail, además de la lista de ejército adjunta, lo siguiente:

a) nombre y apellidos,
b) edad
c) Nick o apodo, si se tiene
d) Teléfono de contacto
e) Correo electrónico
f) Club o asociación al que se pertenece, si es el caso.

Para el envío de la lista solo se admite el formato **ARMY BUILDER** (rst), según la última actualización que figure en la página web de **LUIS CARLOS SUAREZ** (http://www.luiscarlossuarez.com) al que agradecemos una vez más su enorme y desinteresado esfuerzo.

La inscripción finaliza el **9 de Diciembre**, después de esa fecha no se admitirá ninguna inscripción.

Si el jugador quiere, puede aportar el trasfondo de su ejército, de una extensión máxima de 2 hojas en formato DIN-A4 mecanografiadas a una cara. El trasfondo se puede enviar aparte de la lista de ejército, pero siempre antes del **9 de Diciembre de 2012**. El trasfondo no puntuará pero el torneo, pero el mejor trasfondo se llevará el premio al **Mejor Trasfondo**.

Se comprobará la legalidad de las listas y se clasificará según organización. En el caso de que una lista no sea legal, se devolverá la lista teniendo un plazo de **una semana** para enviar la nueva lista corregida. Si no se envía dentro de ese plazo, el jugador **perderá su plaza** y pasará a ser el último lugar entre los reservas.

La Organización no se hace cargo de la pérdida de materiales de los participantes.

IMPORTANTE: Este es un torneo privado y no oficial, por lo que la Organización se reserva el derecho de admisión, tanto como de participantes como de asistentes a dicho torneo.

La inscripción en el torneo conlleva la declaración implícita de que se han leído y comprendido estas bases y la aceptación de las mismas

2.- REQUISITOS

a) Lista de ejército:

Los ejércitos presentados serán de **2.000 puntos** o menos, no pudiendo superarse esta cantidad de modo alguno. Se jugarán las 3 partidas con el mismo ejército. Se elaborará siguiendo las reglas de composición de cada libro de ejército, hordas invasoras o suplemento oficial aparecido.

Los ejércitos se regirán por los libros revisados de la octava edición, junto con las correspondientes rectificaciones **OFICIALES** publicadas por los diferentes medios de GW. Serán aceptadas las reglas editadas en el *Reglamento de Warhammer* (octava edición), los suplementos oficiales y las revistas *White Dwarf España* publicadas hasta el mes del torneo, debiéndose emplear las medidas en **pulgadas o UM** y la traducción en castellano de todas las reglas, aclaraciones y comentarios editados. Así mismo, se deberá disponer de la publicación para poder usar las normas relativas a un ejército que no salgan en el manual de la octava edición, así como se recomienda disponer del propio manual de la octava edición.

NO se pueden incluir personajes ni campeones especiales ni Regimientos de Renombre. **NO** se puede emplear ningún tipo de lista de ejército alternativo. Por otra parte, **NO** se permite la utilización de personajes o unidades no revisados. Ante cualquier duda sobre la inclusión de una unidad, contactar con la organización antes de las fechas del Torneo.

NO se permiten las listas de la campaña Tormenta del Caos.

Tampoco se permiten los Ejércitos de Mercenarios ni Enanos del Caos.

Los árbitros y la organización del torneo, revisarán las listas notificando a los jugadores si existiese algún problema con las mismas y realizando una valoración inicial de la puntuación de organización (que podrá ser matizada a la vista del ejército).

b) Miniaturas:

Todas las miniaturas pueden ser de cualquier marca siempre que mantengan la escala correcta de 25 a 30 mm y deberán estar pintadas con al menos tres colores (sin contar el color de imprimación) y con la peana decorada con al menos un color o material decorativo (no cuenta el negro o blanco u otro color de imprimación) y **texturizada** (una peana pintada de verde **NO** es correcta). Así mismo deben representar con **claridad** el personaje o las tropas que simulan y deben estar montadas, de modo **OBLIGATORIO**, sobre una peana del tamaño **CORRESPONDIENTE** al modelo original que se representa.

Si se tiene alguna duda, se ha de preguntar a la organización antes del torneo. Si se detecta una miniatura en peana no adecuada, la organización actuará como *crea conveniente*.

"CLVECE"(Como Lo Ves Es Como Es): Los personajes pueden estar equipados con una combinación de armas, armaduras y objetos mágicos que difiera sensiblemente de lo presentado por la miniatura y deben diferenciarse claramente del resto de las tropas.

Las tropas de línea deben estar equipadas, **al menos la mitad de las miniaturas**, de modo idéntico al tipo de tropas mostrado en la Lista de Ejército. Las unidades de bloque deben colocar en sus primeras filas los equipamientos correctos. Se debe indicar al contrario el armamento de las tropas cada vez que se pregunte.

Los campeones, estandartes y músicos deben estar representados por miniaturas adecuadas, originales o conversionadas, y en ningún caso se admitirán que sean sustituidos por miniaturas normales. Si no fuese así, no se podrán usar como tales a lo largo del torneo.

Se ruega encarecidamente el uso de plantillas de movimiento para facilitar el turno de movimiento y las mediciones. Las mediciones se realizan **desde las bases de las miniaturas**, no contando las plantillas de movimiento.

En el caso de transformaciones y *fillers*, y para evitar confusiones el día del torneo, aquel participante que piense que alguna de sus miniaturas/unidades puede presentar problemas, deberá mandar un correo con imágenes de sus transformaciones para que la organización considere si la transformación es válida o no. Si cualquier jugador lleva al torneo una transformación que de lugar a confusiones, la organización se reserva el derecho a actuar *como mejor convenga*.

c) Penalizaciones:

Si los árbitros consideran oportuno o algún jugador realiza una queja formal, la organización puede aplicar las siguientes SANCIONES si no se cumplen los criterios anteriores:

• El jugador que presente una lista de juego diferente a la enviada y aprobada por la organización será amonestado, podrá perder puntos de torneo y se le obligará a que su lista se adecue al máximo a la que envió y se aprobó. Si no consigue reunir 1700 puntos de la lista original, será expulsado del torneo.

• Las miniaturas del Grupo de Mando que no estén representadas adecuadamente no podrán utilizarse como tales durante todo el torneo.

• Se contarán los puntos de las miniaturas que no cumplan los siguientes criterios:

- Si alguna miniatura se presenta sin pintar (con al menos 3 colores sin contar imprimación) o alguna peana está sin texturizar y pintar, **el participante tendrá un 0 en pintura y no podrá ganar ningún tipo de premio**.
- Si alguna miniatura no representa lo que es (una serpiente segmentada representando una unidad de horrores, por ejemplo, un dragón haciendo de gigante, etc.) el jugador perderá el derecho a ganar cualquier premio.
- Se penalizará el uso de *fillers* exagerados (una sola miniatura en peana de carro para cubrir 6 huecos, por ejemplo) o que no sean acordes con la unidad (un caballero en mitad de una unidad de infantería)

d) Libro de ejército, reglas y accesorios:

Los participantes deben tener un conocimiento de las reglas y de su libro de ejército. Los jugadores deben traer por lo menos el libro de ejército, así como los artículos de revistas o aclaraciones de las reglas necesarias. También recomendamos que traigan el libro de reglas oficial, para agilizar la resolución de dudas. Cualquier duda que plantee el contrario sobre nuestro ejército debe ser resuelta de inmediato y de forma satisfactoria consultando el libro de ejército o las FAQ's correspondientes.

También se ruega a los jugadores que se traigan suficientes dados para el desarrollo de las partidas así como las plantillas necesarias (incluida la del gigante o la del pie de Morko), metro y cuanto material necesiten para el correcto desarrollo de la partida (especialmente los Elfos Silvanos si necesitan bosques).

NO están permitidas manías extrañas sobre el uso particular de determinados dados en determinadas situaciones, o lanzamientos extraños o no lanzar los dos dados a la vez en los chequeos de Liderazgo. Los dados deben ser perfectamente visibles en situación normal, o deberán utilizarse otros, y todos los dados aportados por ambos jugadores podrán ser usados indistintamente por cualquiera de ellos en cualquier momento. A tal efecto se recomienda usar un juego de dados para ambos o mezclarlos si ello es posible. Cualquier dado "borracho" deberá ser lanzado de nuevo.

3.-SISTEMA DE TORNEO

Se jugarán 3 partidas, con los siguientes escenarios:

- Primera Partida: Control de Objetivos.
- Segunda Partida: Sangre y Gloria (pág. 148 del reglamento)
- Tercera partida: Línea de Batalla (pág. 144 del reglamento)

Primera Partida: Control de Objetivos.

En esta partida habrá 5 objetivos que habrá que controlar para ganar la partida. Antes de elegir lado, cada jugador tirará un dado, el que gane la tirada pondrá un marcador y luego su rival alternativamente, de manera que quién ganó la tirada pondrá 3 marcadores y su rival 2. Los marcadores deberán situarse a una distancia de al menos 12 pulgadas entre sí, a 6 pulgadas del borde y sólo podrá haber uno dentro de cada zona de despliegue. Pueden colocarse dentro de elementos de escenografía, siempre que éstos no sean impasables. Una vez colocados se elige el lado y se comienza a desplegar, jugando 6 turnos de la manera habitual.

Los objetivos pueden ser cualquier elemento que no exceda el tamaño de una peana de 40x40 mm (pueden usarse monedas, dados o lo que se desee si no se tiene marcadores). El objetivo no tapa visión por muy grande que sea.

Cada objetivo/marcador tiene un valor en puntos de 375 puntos. Cualquier unidad del tipo que sea, incluidos los personajes, puede controlar o negar un objetivo/marcador.

Para controlar un objetivo hay que tener una unidad a 3 pulgadas o menos de un marcador y que no haya ninguna unidad enemiga que no esté huyendo a 3 pulgadas o menos. Cada unidad sólo puede controlar un objetivo aunque tenga más de 1 a 3 pulgadas o menos.

En caso de que haya una unidad de cada bando a 3 pulgadas o menos del objetivo, se considera que el objetivo no es de nadie y no se cuenta.

Al final de la partida, se sumarán los puntos de cada objetivo controlado y esos serán los Puntos de Batalla obtenidos. No se sumarán más puntos que los determinados por los objetivos. Se usará la tabla que aparece en las bases para determinar qué tipo de victoria se ha conseguido.

Se jugará con el sistema suizo de 3 rondas aplicando las siguientes normas:

• Los emparejamientos de la primera partida se realizarán de forma aleatoria. Un jugador no podrá enfrentarse a un ejército de su misma raza durante todo el torneo (a excepción de que no exista otra posibilidad en el emparejamiento), salvo que cumpla la excepción descrita al final de este apartado.

• Los jugadores que se inscriban como pertenecientes a un grupo de juego, no se enfrentarán contra jugadores de su mismo grupo a lo largo del torneo (a excepción de que no exista otra posibilidad en el emparejamiento o que cumpla la excepción descrita al final de este apartado). Si un jugador no manifiesta su pertenencia a ningún grupo, se considerará como independiente y se podrá enfrentar a cualquier jugador.

• En las posteriores batallas se ordenarán los jugadores por los puntos obtenidos en batalla hasta el momento (de mayor a menor), mediante un emparejamiento por sistema suizo,

decidiéndose los desempates por los puntos de organización. De esta forma un jugador jugará contra el mejor que pueda y que cumpla los requisitos de grupo y ejército.

• Si matemáticamente no es factible realizar el emparejamiento con los criterios distintivos de ejército y grupo, la organización podrá modificar los mismos para realizar las rondas 2 y 3.

• Todos los emparejamientos se realizan de forma pública y mediante programa informático de forma que no interviene decisión alguna en el proceso, salvo que el programa no pueda realizar matemáticamente los emparejamientos, situación que se hará pública así como las nuevas restricciones a aplicar en los mismos.

• Si se diese en algún momento del torneo un número impar de participantes, la organización decidirá si coloca a un miembro de la organización para jugar o concede al jugador presente unos puntos de victoria a determinar en ese momento. Cualquier abandono, una vez comenzada la partida, contabilizará como MASACRE para el rival puntuando un 250 – 0, y tantos puntos de victoria como sean posibles sumando puntos de ejército, estandartes, etc, para el ganador, y 0 para el que abandona.

• El objetivo es que un jugador nunca repita un rival ni una mesa de juego a lo largo del torneo.

Al comienzo del torneo, se entregará al jugador una copia de su lista de ejército, para evitar cambios en la composición de los ejércitos. Se deberá informar al rival del número de miniaturas y equipamiento de cada unidad. Se debe informar de qué miniatura es el general, cuál el personaje de mayor valor en puntos y qué unidad (sin personaje) es la de mayor valor en puntos. Los objetos mágicos y tropas ocultas se revelarán en el momento de usarlas, informando de su efecto.

Alrededor de media hora antes de que expire el plazo en cada una de las rondas, se avisará del tiempo disponible. Los árbitros y organizadores que se encuentren libres comenzarán a visitar las partidas pendientes, ayudando a las parejas a que aceleren el final de las mismas.

4.- MESAS DE JUEGO Y ESCENOGRAFIA

Las mesas de juego tienen unas dimensiones de 150 x 120 cm y estarán convenientemente dotadas de escenografía, la cual será fija a lo largo del torneo y en ningún caso se podrá variar su posición en la mesa, que quedará marcada a tal efecto. (Los Elfos Silvanos podrán mover los bosques, pero deberán dejar los mismos en su ubicación original al finalizar la partida). Cada elemento de escenografía vendrá detallado explícitamente para evitar confusiones.

Tan solo para conocer el tipo de los bosques y ríos habrá que tirar en la tabla correspondiente (páginas 119 y 120 del reglamento), una vez se entre en él, tal y como indica el reglamento.

Salvo en la primera batalla, los jugadores que encabecen la clasificación jugarán en las primeras mesas, a excepción de que repitiesen mesa. 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 se puede 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.

5.- PUNTUACIÓN DEL TORNEO

La puntuación total del torneo se obtendrá de la suma de **DOS** apartados, descritos por orden de importancia: las batallas disputadas y la presencia del ejército empleado, demostrada durante el transcurso del torneo. Ningún jugador podrá obtener más de un premio. En estos casos se dará preferencia al orden de premios tal y como aquí figuran (Campeón Absoluto, Subcampeón Absoluto, Tercer Clasificado, Ejército Más Deslumbrante y Lista Sorpresa) pasando el premio al siguiente clasificado que no haya sido ya premiado.

El Campeón absoluto será el jugador que saque más puntos en la suma de los dos apartados, ***pero deberá obtener un mínimo de 30 puntos en PRESENCIA DE EJÉRCITO.***

5.1 Batallas (máximo 750 puntos)

Se contabilizarán los Puntos de Victoria de cada batalla según las reglas descritas en la página 143 del reglamento.

La tabla de Puntos de Victoria que se aplicará ***en las partidas 1 y 3*** será esta:

0-299 EMPATE
300-599 VICTORA MARGINAL
600-1199 VICTORIA DECISIVA
1.200 ó más MASACRE

Dependiendo del resultado de la batalla, cada jugador recibirá unos **PUNTOS DE TORNEO:**

• **Si se produce un EMPATE**: el jugador que tenga más Puntos de Victoria gana 110 puntos y el que menos 90 puntos. En el caso de que la diferencia de Puntos de Victoria sea de 0 ambos obtendrán 100 puntos.

• **Si se produce una MARGINAL**: el ganador obtiene 130 puntos y el perdedor 70 puntos.

• **Si se produce una DECISIVA**: el ganador obtiene 170 puntos y el perdedor 30 puntos.

• **Si se produce una MASACRE**: el ganador obtiene 200 puntos y el perdedor 0 puntos.

Para la segunda partida, se actuará de la siguiente manera:

- **Si la partida termina en el turno 4 o antes**: Se produce una **MASACRE**. El ganador obtendrá 200 puntos y el perdedor 0.
- **Si la partida termina en el turno 5**: Se produce una **DECISIVA**. El ganador obtendrá 170 puntos y el perdedor 30.
- **Si la partida termina en el turno 6:** Se produce una **MARGINAL**. El ganador obtendrá 130 puntos y el perdedor 70. Nótese que la partida tiene que acabar con un ganador, es decir, uno de los dos jugadores termina desmoralizado *antes del final* del turno 6 de ambos.
- **Si la partida finaliza tras los 6 turnos sin ninguno de los dos ejércitos desmoralizado**: Se produce un **EMPATE**.

Independientemente del resultado de la batalla, tanto si han ganado como perdido, ambos jugadores sumarán más puntos (hasta un **máximo de 50**) si consiguen alguno de los siguientes objetivos:

- ✓ +10 puntos si el General y/o el Portaestandarte de Batalla enemigo está muerto o ha abandonado el campo de batalla al final de la misma.
- ✓ +10 puntos si la unidad enemiga con mayor valor en puntos ha sido destruida al completo, o ha huido del campo de batalla al final de la misma. El valor de los personajes incluidos en ella, aún desde el comienzo de la batalla, no cuenta para considerarla la unidad con mayor valor en puntos.
- ✓ +10 puntos si una o más de tus unidades, se encuentra en la zona de despliegue de tu enemigo.
- ✓ +10 puntos si ninguna de las unidades de tu enemigo, se encuentra en tu propia zona de despliegue.
- ✓ +10 puntos si durante la partida NO has usado uno de lo siguientes hechizos
    - Los que habitan bajo tierra
    - Portal Infernal
    - El temido decimotercer hechizo
    - Transformación de Kadon
    - Pozo de sombras
    - Navaja mental de Okkam
    - Sol Púrpura de Xereus

UNA VEZ QUE HAYA COMENZADO UNA RONDA, LAS PUNTUACIONES DE LA ANTERIOR SON INAMOVIBLES, por lo que se recomienda que cualquier duda, problema, queja o súplica se comunique en el momento de producirse. Si se detecta un problema en la ronda 2 ó 3, las consecuencias no se extenderán a las rondas anteriores ya jugadas.

5.2 Presencia de ejército (máximo 200 puntos):

Cada ejército será puntuado 1 vez por su calidad de pintado, transformado,presentación y/o trasfondo aportado, en un baremo a criterio de los jueces de pintura del torneo. Se valorarán aspectos como la calidad del pintado, las luces y sombras, la decoración de las peanas, la homogeneidad del ejército y la personalización o transformaciones. Se ruega a los jugadores faciliten la labor de los jueces en su revisión de los ejércitos, que tratarán de no interferir en la medida de lo posible en el desarrollo de las partidas.

El jugador que obtenga más puntuación en este aspecto se le premiará como **EJERCITO MÁS DESLUMBRANTE**. En caso de empate lo será aquel que más puntos de torneo tenga.

5.3 Organización del ejército:

La organización de las listas se valorará englobando éstas en cuatro grupos diferentes:

Grupo A: Listas o ejércitos más duros.

Grupo B: Listas o ejércitos duros.

Grupo C: Listas o ejércitos estándar.

Grupo D: Listas o ejércitos más débiles.

A priori todos los ejércitos parten en el grupo C, pero la dureza o abuso de determinadas unidades pueden conllevar el encuadramiento en el grupo A o B, o listas temáticas, variadas y/u originales llevarnos a valorarlas como grupo D.

Este baremo no se rige englobando únicamente ejércitos en un grupo, si no que se tendrá también en cuenta la lista llevada. Ejemplo: Un ejército de demonios tiene muchas posibilidades de pertenecer al grupo A o B, pero una lista con todo Khorne sin magos ni tropas de disparo sería valorada como grupo C. De igual manera, un ejército de hombres bestia suele ser de grupo D, pero un abuso de magos o listas con unidades de 1000 puntos la llevarían fácilmente a otro grupo.

Para representar estos baremos se darán puntos de torneo adicionales tras cada partida atendiendo a los siguientes criterios:

- Si la diferencia entre las listas de ambos jugadores es de “tres escalones” (A vs D) el ejército C obtendrá 120 puntos adicionales.
- Si la diferencia entre las listas de ambos jugadores es de “dos escalones” (A vs C o B vs D) el ejército C obtendrá 80 puntos adicionales.
- Si la diferencia entre las listas de ambos jugadores es de “un escalón” (A vs B, B vs C o C vs D) el ejército con menor rango obtendrá 40 puntos adicionales.
- Si ambos jugadores comparten rango en el baremo ninguno de los dos recibirá puntos de torneo adicionales.

5.4 Equipos:

El número mínimo de jugadores para formar un equipo será de **3 personas**. Las clasificaciones de equipos se obtendrán calculando la Media de todos los participantes de cada equipo.

El Equipo con mejor media total obtendrá el premio a **MEJOR EQUIPO** del torneo.

El Equipo peor clasificado recibirá el premio **ESPADA DE GOMA**.

Los empates se resolverán de manera análoga a los premios individuales.

Un equipo podrá obtener más de un premio.

6.- ARBITRAJES

El arbitraje correrá a cargo de miembros de *La Atalaya Vigía* siendo las decisiones de los árbitros inapelables. Así mismo, los árbitros participarán en la puntuación de organización y pintura.

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.

Se tomará como referencia el Libro de reglas de 8ª edición para solucionar dudas, así como correcciones y las erratas oficiales de GW aparecidas en su página web española o en la revista *White Dwarf*.

7.- PREMIOS

Se otorgarán los siguientes premios:

Individuales

- Campeón Absoluto
- Subcampeón absoluto
- Tercer Clasificado
- Ejercito Más Deslumbrante
- Lista Sorpresa (lista D mejor situada)
- Cuchara de madera
- Premio “Iluminado” (Cortesía del club Tiñoso Inc)
- Mejor Trasfondo

Por equipos

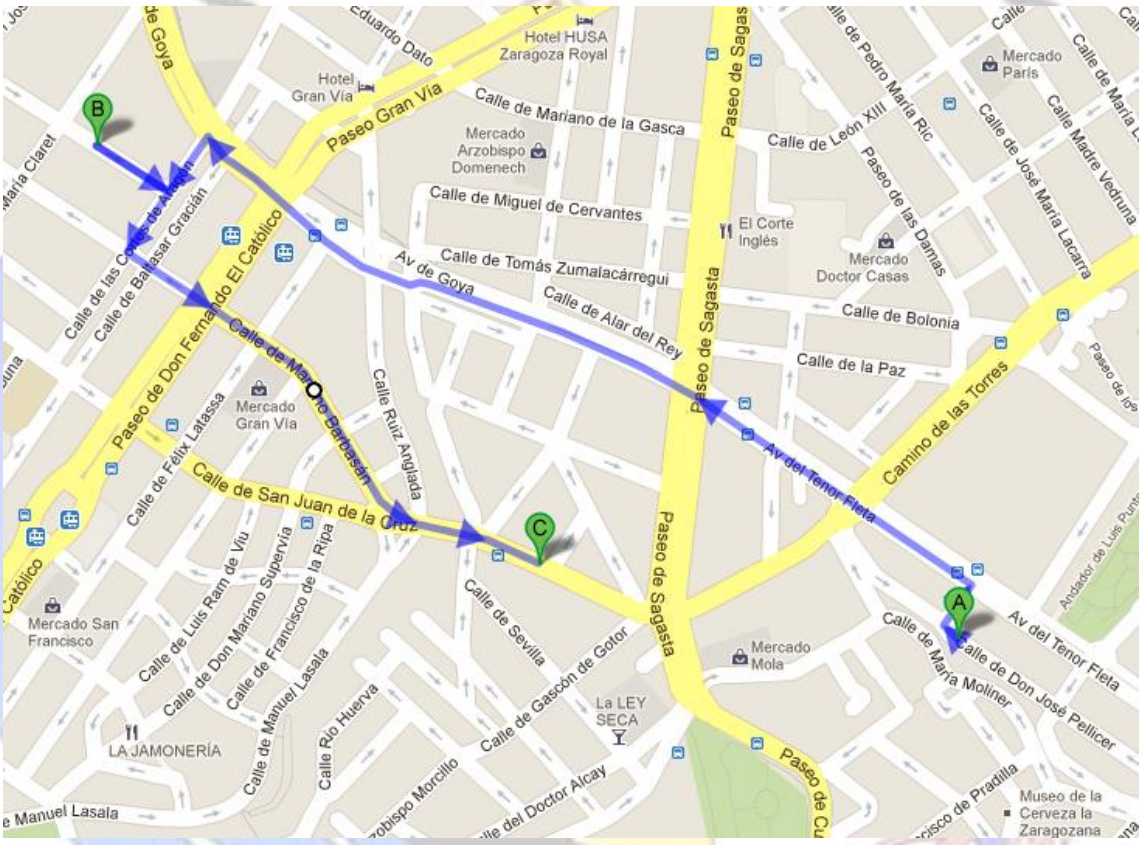
- Mejor Equipo
- Espadas de Goma.

La organización se reserva el derecho a cambiar algún premio si la situación lo requiere.

8.- PATROCINADORES

8.1. Tiendas

Tenemos tres tiendas patrocinadoras, cuya distancia entre ellas es apenas un paseo de 18 minutos a pie entre las más alejadas.



A/ Doctor Ocio

B/ El Vecino de La Bestia (el autobús desde el camping Linea 41 deja a 5 minutos de esta tienda)

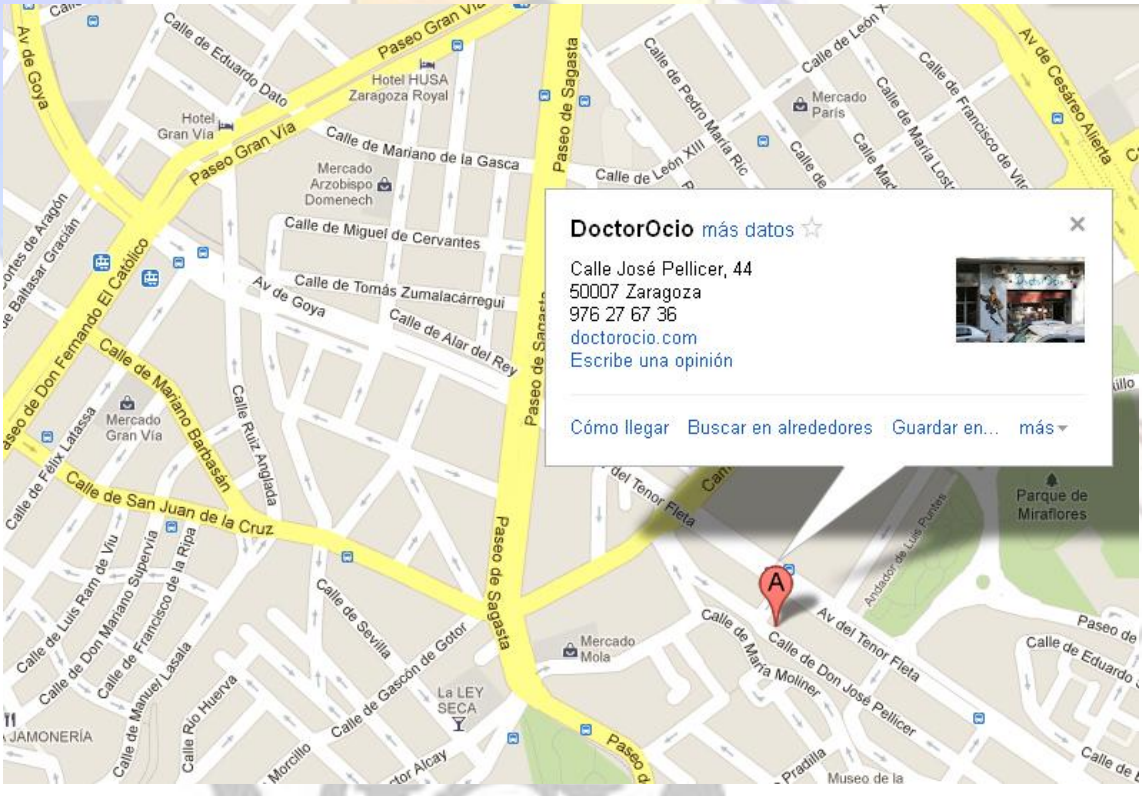
C/ Taj Mahal

http://elvecinodelabestia.es/

DTO. ***20%*** los días del evento a los participantes (Contactar con antelación)

En material GW, otros consultar.

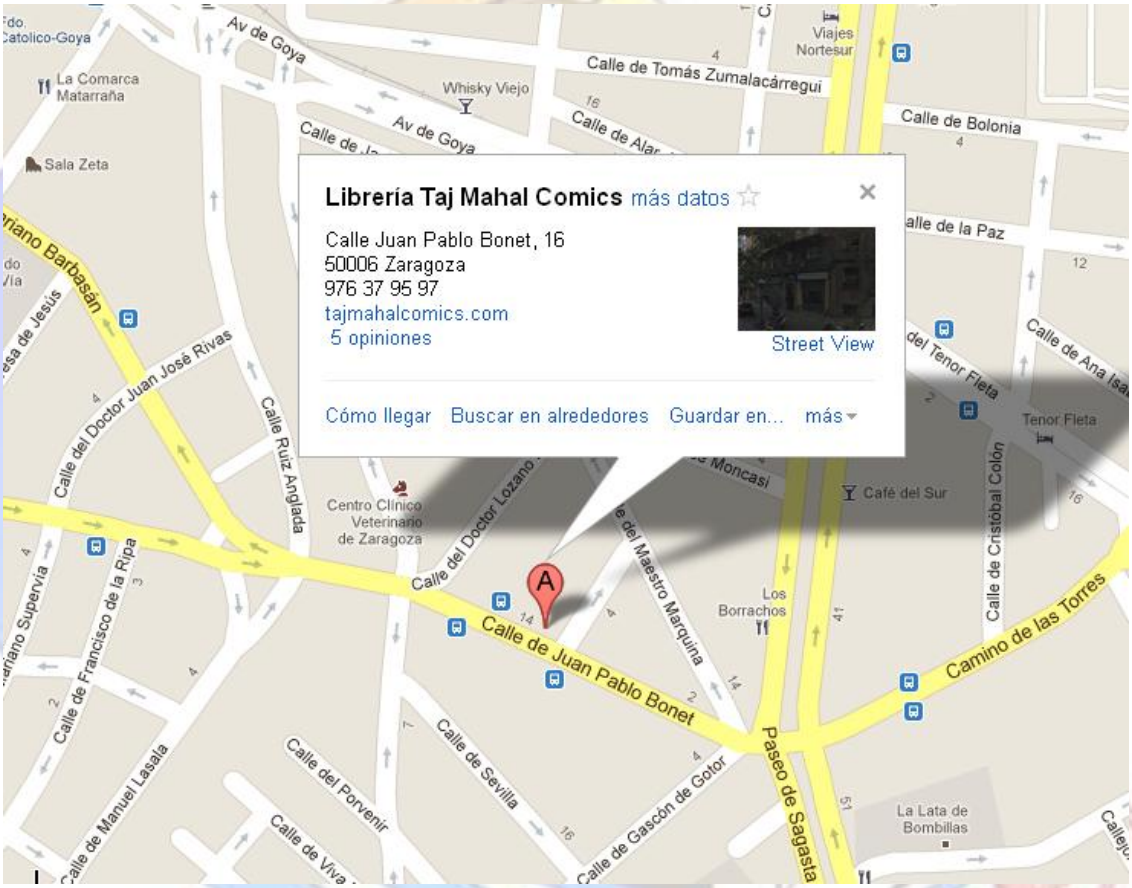
http://doctorocio.com/



DTO. ***20%*** los días del evento a los participantes (Contactar con antelación)

En material GW, otros consultar.

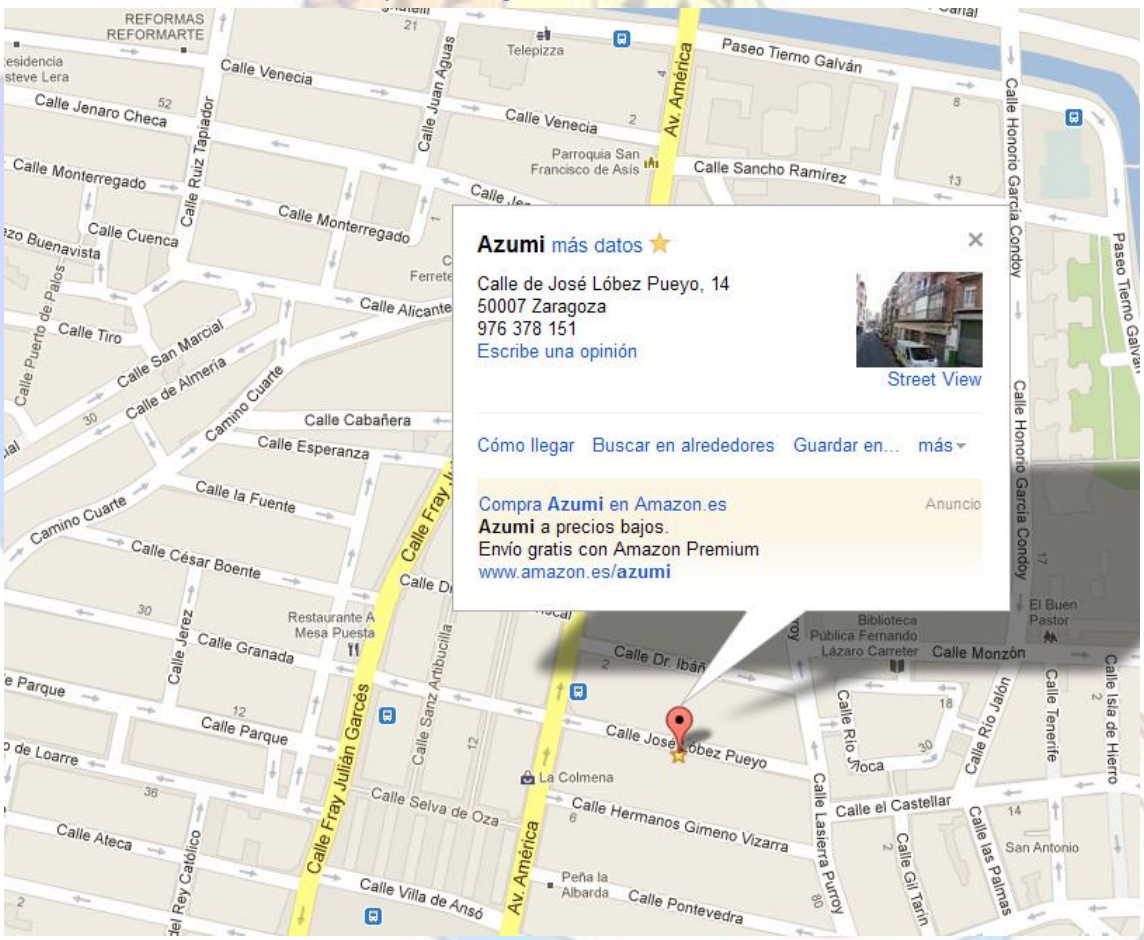
http://www.tajmahalcomics.com/index.php



DTO. ***20%*** los días del evento a los participantes (Hay que acudir a la tienda física)

En material GW, otros consultar.

http://www.gamesazumi.es/es/index



8.2. Marcas

También nos patrocinan diferentes marcas de productos relacionados con el hobbie, de aquí de Zaragoza.

http://armyboxspain.blogspot.com.es/

A nivel personal os recomendamos ojear sus productos, que la curiosidad os embriague y así los días del evento podáis comprobar por vosotros mismos como estos maletines de transporte de miniaturas son la nueva revolución.

Entrad y ver como es la nueva revolución en maletines de transporte, como los maletines de esponjillas forman ya parte del pasado. El futuro está en la fuerza magnética, pudiendo transportar tus miniaturas sin el miedo de partir armas o brazos o piezas delicadas al meterlas en los huecos. Un solo maletín para miles de ejércitos diferentes, yo no es necesario adaptar esponjillas a la forma de tus miniaturas grandes y luego no poder usarlas para otras.

Nos ofrecerá un STAND con sus productos para que podáis comprobar su calidad y funcionalidad así como algún ***descuento*** en sus productos para aquellos interesados en adquirirlos durante los días del evento.

http://www.resinaplanet.com/

Como el Ave Fénix que resurge de sus cenizas llega a nosotros esta marca de escenografía y miniaturas en constante expansión.

Nuestros elementos de escenografía están diseñados para ser espectaculares, jugables y existentes ya que están fabricados en resina de la más alta calidad. Además también fabricamos miniaturas en metal para todos los jugadores, coleccionistas y demás entusiastas del apasionante mundo de los wargames.

Nos ofrecerá un STAND con sus productos para que podáis ver la gran variedad de escenografía y miniaturas que os presenta esta marca.

De alto interés para clubes que quieran jugar a sus juegos preferidos con una excelente escenografía de calidad.

8.3. Otros

Fanzine Vaya Mierda!

http://www.vayamierdafanzine.es/blog/

Website/Foro Catedral Oscura

http://catedraloscura.mforos.com/

ANEXO – LUGAR DEL EVENTO

Este año el torneo se disputará en un nuevo lugar, 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): *Sevilla y Canarias (dentro España)*
AVIÓN IBERIA(www.iberia.com)
AUTOBUSES URBANOS DE ZARAGOZA (www.tuzsa.es): *Linea 41 y Linea 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

Como novedad 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.

PRECIO MODELO ATLANTIC (5 pax): 70€
PRECIO MODELO BORNEO (4 pax): 60€

ALBERGUE

- 4 habitaciones de 6 personas
- 7 habitaciones para 4 personas
- Baño compartido cada dos habitaciones
- 1 habitación doble con baño totalmente adaptada para minusválidos
- Las camas son literas de 90 cm
- Sábana y toallas incluidas gratuitamente

PRECIO: 12€/Persona