

**TORNEO ATALAYA XII  
KING OF WAR  
INFORMACIÓN COMPLETA**

# TORNEO ATALAYA XII

**KINGS OF WAR - WARMACHINE - EUPHORIA - X-WING**

Enero  
Kings of War  
Warmachine

**23**

**24**

Enero  
Euphoria  
X-Wing



**COLABORAN:**



**CAMPING CIUDAD DE ZARAGOZA, C/SAN JUAN BAUTISTA DE LA SALLE, S/N, 50012 ZARAGOZA**

### Presentación

Como todos los años tenéis ante vosotros las bases del torneo Atalaya 2016. Este año como sabéis seguimos con un formato multitorneo y queremos hacer un evento en el que podáis disfrutar al máximo de algunos de vuestros juego preferidos.

El calendario de torneos es el siguiente:

SABADO 23	KOW
	WARMACHINE
DOMINGO 24	EUPHORIA
	XWING

Esperamos que os animéis a visitarnos y si lo hacéis que paséis un fin de semana estupendo. En las siguientes páginas vamos a definir el torneo de KoW. Contamos con vosotros para hacer de este un gran torneo.



Resumen del Torneo:

Fecha	Sábado 23 de Enero de 2016
Numero de Plazas	40
Número de partidas	3 partidas
Puntos	1500 puntos
Lugar	Camping Municipal Zaragoza C/ San Juan Bautista de la Salle s/n 50012 Zaragoza
Coste del torneo	25€ (incluye comida)
Comienzo inscripción	09/12/2015 a las 23.59
Fin periodo de pago	10/01/2016 a las 23.59



## BASES Y NORMAS PARA EL TORNEO DE KoW

### Reglas Generales:

La participación en este torneo lleva implícita la aceptación y compromiso por parte del jugador a cumplir y respetar las siguientes reglas que son las bases del torneo:

- Se seguirán las reglas de composición de ejército que aparecen en el manual de Kings of War 2ª Edición (2015)
- Los héroes y monstruos únicos (leyendas vivas, aquellos marcados con [1] tras su nombre en la lista) NO pueden ser incluidos, salvo en aquellos ejércitos que se indique lo contrario.
- Los jugadores deberán traer todo el material necesario que puedan utilizar durante sus partidas:
  - Miniaturas, dados, metro, plantillas, bolígrafo...
  - Reglamentos del juego para posibles dudas.
  - Copia de su lista de ejército
- Los participantes deberán tener conocimiento de las reglas de segunda edición y de sus respectivos escenarios.
- NO están permitidas manías extrañas con los dados, o lanzamientos extraños de los mismos. Los dados deben ser perfectamente visibles en situación normal, o deberán usarse otros. Cualquier dado "borracho" deberá ser lanzado de nuevo. Los jugadores pueden utilizar los dados del contrincante si lo desean.

### Amonestaciones:

Cualquier situación que sea perjudicial para el buen desarrollo del torneo, podrá ser sancionada. La reincidencia o acumulación de dichas sanciones pueden conllevar la expulsión del torneo a discreción de la organización.

Miniaturas:

Todas las miniaturas deberán cumplir los siguientes requisitos:

1. Representar fielmente lo que son, permitimos la utilización de miniaturas alternativas para el torneo pero pedimos que al menos sean fieles al concepto original de la miniatura. En caso de duda consultarnos.
2. Deberán estar pintadas al menos con tres colores y su peana deberá estar texturizada. Si se emplea peanas escénicas o dioramas, se deberá cumplir un requisito mínimo de miniaturas para representar el tamaño de unidad. Se deberá seguir la siguiente tabla para su creación:
  - a. Infantería y caballería: Las unidades deben llevar al menos la mitad más 1 miniatura que indica el manual, así pues, las figuras mínimas serán:
    - i. -Legión de Infantería (60 Miniaturas): 31 Miniaturas.
    - ii. -Horda de Infantería (40 Miniaturas): 21 Miniaturas.
    - iii. -Regimiento de Infantería u Horda de Caballería (20 Miniaturas): 11 Miniaturas.
    - iv. -Tropa de Infantería o Regimiento de Caballería (10 Miniaturas): 6 Miniaturas.
    - v. -Tropa de Caballería (5 Miniaturas): 3 Miniaturas.
  - b. Infantería grande y caballería grande: Se permitirá la reducción de una miniatura, y en el caso de las hordas, de dos miniaturas.
  - c. Máquinas de Guerra: Deberá tener su dotación, aunque no sea necesaria para el juego (recomendamos uso de peana de 40x40 o en su defecto, marcar dicho tamaño en la peana si esta fuera más grande para la línea de visión.)

En caso de duda sobre si una peana escénica o diorama es correcta, podéis preguntar por email sobre la misma a la organización. La pintura se puntuará por la organización de 0 a 10 puntos.

## INSCRIPCION

Para inscribirte en el torneo tendrás que enviarnos un correo a [kow.atalaya@gmail.com](mailto:kow.atalaya@gmail.com) incluyendo los siguientes datos de manera clara y concisa:

- Nombre y apellidos
- Nick/Apodo
- Teléfono y e-mail
- Ejército
- Ciudad
- Club (si perteneces a alguno)

Adjuntando en el mismo correo un documento con la lista de ejercito creada con el programa gratuito [kow2.easyarmy.com](http://kow2.easyarmy.com); cuyo link es <http://kow2.easyarmy.com/>

Recordamos que solo serán validas las inscripciones que adjunten la lista con la que se jugara el torneo.

En el asunto del correo electrónico escribir: "Inscripción." y vuestro nombre y torneo/juego en el que queréis participar:

Por ejemplo: "Inscripción Rodolfo Langostino kow"

Se confirmará por la organización vía email que tienes plaza, que las listas son correctas y que puedes hacer el pago de la inscripción.

### Pago del torneo:

La fecha límite para el pago del torneo es el día 10 de Enero de 2016 a las 23.59 (la noche del domingo) y el coste de inscripción es de veinticinco (25) euros y que incluye la comida. La cuenta corriente para realizar el ingreso es la siguiente:

CAJA LABORAL: 3035 0312 80 3120007625

NO habrá devoluciones puesto que se cuenta con un presupuesto en función de los jugadores.

Acompañantes: Si algún acompañante desea acudir al torneo y quiere participar en la comida que se celebrara el sábado puede enviar, indicando su nombre y teléfono, un correo a la siguiente dirección: [kow.atalaya@gmail.com](mailto:kow.atalaya@gmail.com)

La organización le informara del precio de la comida y disponibilidad, debiendo abonar dicha cantidad en la siguiente cuenta:

CAJA LABORAL: 3035 0312 80 3120007625

Es necesario que a la hora del pago indiquéis en el concepto "COMIDA KOW" y tu nombre.

Por ejemplo: "COMIDA KOW RODOLFO LANGOSTINO"

*(Recordar que, también podéis hacer el ingreso del acompañante junto con la inscripción como participante, pero en este caso avisarnos en el correo de inscripción para notificaros el precio de la comida para que realicéis el ingreso de ambos conceptos.)*

El número de cuenta está a nombre de Asociación Atalaya Vigía y, a la hora del pago, deberéis indicar como concepto KOW con vuestro nombre y dos apellidos:

Por ejemplo "KOW RODOLFO LANGOSTINO"

IMPORTANTE: Los que tengan algún problema con la comida (intolerancia, alergias o similares), que se pongan en contacto con la organización y lo reflejen en el email de inscripción.

Conforme se formalice el pago, se publicaran en los foros habituales una lista con los jugadores inscritos.



HORARIO DEL TORNEO

<u>09:00</u>	Registro del evento
<u>09:30-11:10</u>	Ronda 1
<u>11:30-13:10</u>	Ronda 2
<u>13:45-15:30</u>	Comida
<u>15:45-17:45</u>	Ronda 3
<u>18:15-19.00</u>	Entrega de premios

Nota: El tiempo dedicado para cada partida incluye todo el tiempo necesario para la partida en sí más 10 minutos para la presentación, discusión de reglas y para rellenar y entregar los papeles de los resultados después de la partida. Se avisará por parte de los árbitros cuando queden 15' para terminar la ronda.

Secuencia de Juego.

Se debe seguir según las indicaciones del reglamento (página 84) para elegir lado, despliegue y jugador inicial. La escenografía viene ya colocada y no podrá moverse ni modificarse bajo ninguna circunstancia. Si algún participante tiene dudas sobre la misma habrá de preguntar a los árbitros.

La partida durará 12 turnos (6 por cada jugador). Al final del turno 12, el jugador que tenga la iniciativa lanza un dado:

- de 1 a 3: la partida concluye.
- De 4 a 6: se jugará un turno adicional tras el cual la partida acabará.





### AUSENCIAS O LLEGAR TARDE

Para cada partida se dará un margen de 15 minutos de cortesía sobre el horario previsto. 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, y hay 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. La organización no se responsabiliza de los daños/roturas/peleas que puedan suceder.

- Mesas de juego:

Aunque la mesa sea de 180 cm x 120 cm, la superficie de juego será de medida 150 cm x 120 cm 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 en ninguna circunstancia (si tienes problemas con la escenografía avisa a los árbitros).

- Puntos de Torneo:

Después de una partida, los puntos serán asignados de la siguiente forma:

## a) Resultado Puntos de Torneo (PT)

Victoria 15 Pts.

Empate 10 Pts.

Derrota 5 Pts.

Sin tiempo/Concedida 0 PT (sin bonificación por 'Attrition Score')

## b) Margen de Victoria:

Es la diferencia entre el número de puntos que el vencedor tiene en mesa, comparados con los del derrotado. Esta diferencia de totales modifica los Puntos de Torneo con una cantidad positiva o negativa. Esto significa que puedes conseguir una victoria, pero puede que tu ejército haya sido diezmado por tu oponente, siendo una victoria vacía.

El ganador de la partida restará del total de su ejército aún en mesa, el valor en puntos del ejército que queda del derrotado. Entonces consultad la tabla para ajustar las puntuaciones de ambos jugadores.

Diferencia de Puntos	Vencedor modifica sus PT	Derrotado modifica sus PT
+1500	+5	-5
+1125 a +1499	+4	-4
+750 a +1124	+3	-3
+375 a +749	+2	-2
+1 a +374	+1	-1
0	0	0
-1 a -374	-1	+1
-375 a -749	-2	+2
-750 a -1124	-3	+3
-1125 a -1499	-4	+4
-1500	-5	+5

*Nota: No incluyas los puntos conseguidos por objetivos en estos cálculos - sólo los puntos de los ejércitos.*

**RECORDAR:** Se deben contabilizar los puntos obtenidos de todas las unidades

derrotadas al final de cada partida (para posibles desempates en la clasificación).

- Escenarios:

La correspondiente misión de cada partida se decidirá de manera aleatoria antes de los emparejamientos, es decir, primero se hace el "sorteo" de escenario y después se hacen los emparejamientos.

Las misiones que se jugaran durante el torneo seran las siguientes:

- Dominación
- Muerte
- Saqueo

- Premios:

Habr4 cuatro categor4as diferentes. El ganador de una no podr4 ser el ganador de otra (son excluyentes entre si).

- Campe4n Absoluto: Aquel que sumando todos sus puntos en todas las categor4as puntuables, sea el primer clasificado.
- Mejor General: Ser4 aquel que contando sus puntos de escenario, obtenga m4s puntos totales.
- Mejor Pintado: Ser4 aquel que sume m4s puntos en el apartado pintura (en caso de empate decidir4 la organizaci4n)
- Cuchara de madera: Aquel que sumando todos sus puntos en todas las categor4as puntuables, sea el 4ltimo clasificado. No se puede ganar este premio mediante penalizaciones.

Adem4s, realizaremos sorteos entre los participantes.

## COMO EMPEZAR LA PARTIDA:

- Muestra la LISTA a tu rival.
- Tirada para colocar OBJETIVOS, si el escenario los tiene.
- Tirada para ELEGIR LADO y DESPLEGAR, el jugador que gane la tirada puede elegir lado y empezar a desplegar o ceder la iniciativa al contrario.
- Tirada para elegir quien empieza los MOVIMIENTOS DE UANGUARDIA (si es necesaria).
- Tirada para elegir quien EMPIEZA A JUGAR.

HORARIO	
09:00	Registro del evento
09:30 a 11:10	Ronda 1
11:30 a 13:10	Ronda 2
13:45 a 15:30	Comida
15:45 a 17:45	Ronda 3
18:15 a 19:00	Entrega de premios

ESCENOGRAFIA	
Colinas	Altura 2
Bosques	Altura 5
Edificios	Altura 5 Impasables

## MISIONES

<p><b>DOMINACIÓN</b> Tener más puntos en unidades a 12" del CENTRO de la mesa.</p> <p>Zona Despliegue Jugador 2</p> <p>Zona Despliegue Jugador 1</p> <p>Línea Central</p>	<p><b>SAQUEO</b> Coloca 103+4 objetivos. El último turno tienes que controlar más objetivos poniendo unidades a 3". Miniaturas "individuales" no controlan.</p> <p>Zona Despliegue Jugador 2</p> <p>Zona Despliegue Jugador 1</p> <p>103+4 Objetivos</p> <p>Línea Central</p>	<p><b>MUERTE</b> Mata mata clásico. Elimina más puntos que el rival.</p> <p>Zona Despliegue Jugador 2</p> <p>Zona Despliegue Jugador 1</p> <p>Línea Central</p>
---	---	---

## LUGAR DEL TORNEO

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](http://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.



### TRANSPORTE

AVE ([www.renfe.com](http://www.renfe.com)): Madrid, Barcelona, Sevilla, Málaga y Córdoba TREN ([www.renfe.com](http://www.renfe.com)): Valencia y Bilbao

AVIÓN RYANAIR([www.ryanair.com/es](http://www.ryanair.com/es)): Lanzarote (dentro España) AVIÓN IBERIA ([www.iberia.com](http://www.iberia.com))

AUTOBUSES URBANOS DE ZARAGOZA ([www.tuzsa.es](http://www.tuzsa.es)): Línea 41 y Línea 54 (tranvía) AUTO DESDE MADRID: Salida 311B Vía Hispanidad > Urb. Rosales del Canal.

AUTO DESDE BARCELONA: Z40 Salida 33, Vía Hispanidad > Urb. Rosales del Canal. AUTO DESDE CASTELLÓN: Z40 Salida 33, Vía Hispanidad > Urb. Rosales del Canal. AUTO DESDE HUESCA: Z40 Salida 33, Vía Hispanidad > Urb. Rosales del Canal.

### ALOJAMIENTO

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 Bungalow clase Atlantic (hasta 5 personas) Precio Bungalow clase Borneo (hasta 4 personas)

