

# 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

**1.- Presentación**

Como todos los años tenéis ante vosotros las bases del torneo Atalaya 2016. Este año queremos consolidarnos como un evento de torneos habitual y seguir creciendo (aun más), pero sobre todo queremos hacer un evento en el que podáis disfrutar al máximo de algunos de vuestros juegos preferidos.

El calendario de torneos es el siguiente:

SABADO 24	KINGS OF WAR
	WARMACHINE
DOMINGO 25	EUPHORIA
	X-WING

Esperamos que os animéis a visitarnos y si lo hacéis que paséis un fin de semana estupendo.

**2.- Bases Warmachine & Hordes**

Resumido

Fecha	Sábado 23 de Enero
Numero de Plazas	40 (ampliables)
Número de rondas	3
Puntos	1 o 2 listas de 50 puntos
Lugar	Camping Municipal Zaragoza C/ San Juan Bautista de la Salle s/n 50012 Zaragoza
Coste del torneo	25€ (incluye comida)
Comienzo inscripción	13/12/2015 a las 23.59 (noche del domingo)
Fin periodo de pago	11/1/2016 a las 23.59 (noche del lunes)

### 3.- Normas

Los jugadores deberán traer todo el **material necesario** que puedan utilizar durante sus partidas:

- Miniaturas, dados, metro, plantillas, bolígrafo...
- Cartas de las miniaturas en formato físico o digital (War Room o similares).
- Reglamentos del juego para posibles dudas.
- Copia de su lista de ejército.
- **Reloj, cronógrafo o similares**, siempre que no sea en el mismo dispositivo que el War Room en el caso de querer usarlo. En el lugar del torneo habrá regletas de alimentación para aquellos dispositivos que requieran carga.

Los participantes deberán tener conocimiento de las reglas de Masters SteamRoller 2015 y de sus respectivos escenarios.

Esto significa, REGLAS STEAMROLLER CON escenarios de MASTERS.

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:

1º 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, esto es, no se puede representar con un ogro una unidad de goblins, por ejemplo. En caso de duda consultarnos.

2º Todas las miniaturas deben tener su peana adecuada

3º Deberán estar **PINTADAS Y CON PEANA TEXTURIZADA** o, en el caso de peanas escénicas, pintadas.

El arco de visión de la miniatura no será necesario traerlo pintado, pero si recomendable. En el caso de duda la decisión del árbitro será irrefutable sobre si tiene o no visión.

### Inscripción

Para inscribirte en el torneo tendrás que enviarnos un correo con los siguientes datos:

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

Se podrá enviar las listas que se jugaran hasta el día 11 de enero de 2016, no se aceptarán listas adicionales ni modificaciones no obligadas por correcciones pasada esta fecha ni cuando se haya dado el ok por corrección.. Y aquellas inscripciones sin listas enviadas podrían ser bajas del torneo dando prioridad a aquellos que si las hayan mandado.

El asunto del correo electrónico será: “Inscripción.” y vuestro nombre. Por ejemplo: “Inscripción Rodolfo Langostino”

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

### Acompañantes

Si algún acompañante desea acudir al torneo y quiere participar en la comida que se celebrara el sábado puede enviar un correo a la dirección [warmahordes.atalaya@gmail.com](mailto:warmahordes.atalaya@gmail.com) indicando su nombre y teléfono. La organización confirmara su disponibilidad y el acompañante deberá abonar 11€ en la cuenta:

CAJA LABORAL: 3035 0312 80 3120007625

Importante que a la hora del pago indiquéis en el concepto “COMIDA WH + NOMBREACOMPANANTE”. Por ejemplo: “**COMIDA WH RODOLFO LANGOSTINO**”

También podéis hacer el ingreso junto con la inscripción de un participante, pero en este caso avisarnos por correo, gracias. Se agradecerá el comprobante del pago en el correo electrónico para agilizar la consulta de datos.

### Pago del torneo

La fecha límite para el pago del torneo es el día 11 de enero de 2016 a las 23.59 (la noche del lunes).

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

CAJA LABORAL: 3035 0312 80 3120007625

Estará a nombre de Asociación Atalaya Vigía. Importante que a la hora del pago indiquéis como concepto “WH”, mas vuestro nombre y apellidos. Por ejemplo “WH RODOLFO LANGOSTINO”

El coste de la inscripción será de 25€ con comida incluida, la comida para los acompañantes será de 11€. Los que tengan algún problema con la comida, que se pongan en contacto con la organización. Este año intentaremos volver a mejorar la comida de años anteriores. Otra vez.

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.

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

### **HORARIOS DEL TORNEO**

Este año se ha decidido hacer 3 rondas de formato suizo, de esta manera queremos acabar a una mejor hora que el año pasado, de manera que los participantes que vengan a visitarnos puedan volver a sus casas a una hora prudencial.

En cualquier caso, hay varios límites que queremos cumplir:

- La hora de finalización del torneo no superará las 20.00h de la tarde, momento en el que se hará la entrega de premios.
- La hora de recepción de jugadores será a las 9.00 para empezar a las 09.30.
- La hora de la comida será a las 14.00-14.30.

Resumen de horario planteado por la organización:

9.00 - 9.30	Recepción de jugadores
9.30 - 11.45	Primera Ronda
12.00 – 14.00	Segunda Ronda
14.00 – 16.30	Comida y exposición pintura
16.30 – 18.30	Tercera Ronda
18.30 – 19.00	Entrega de premios

### **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 desaparejado 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 y la organización no se responsabiliza de los daños/rotos/peleas que puedan suceder.

### Mesas de juego

Las mesas serán de medidas 120cm x 120cm 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

Al comienzo de cada ronda se sorteará el escenario a jugar de entre los disponibles en el documento MASTERS 2015.

Las áreas, objetivos y banderas necesarias para el escenario serán provistas por la organización.

### Emparejamientos

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.

Los emparejamientos de primera ronda se publicarán la semana anterior del torneo con el escenario a jugar.

### Duración

La duración máxima de cada ronda será de 2 horas con un deathclock de 60 minutos por jugador. Con 15 minutos entre ronda y ronda para publicar los emparejamientos de la ronda siguiente.

Al finalizar las 2 horas de la ronda se avisará y aquellas partidas con menos de 5 minutos combinando el tiempo de ambos relojes terminarán de manera normal, aquellas con más tiempo terminarán en ese momento y se comprobará la partida según como esté en ese momento según las reglas de STEAMROLLER 2015.

### Desempates

Los desempates entre jugadores a igualdad de victorias se realizará comparando primero los puntos de escenario obtenidos, si estuvieran empatados se miraría el total de puntos destruidos, si aun hubiera empate se comprobaría el SoS.

## LUGAR DEL TORNEO

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](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: 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

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.

Los precios son orientativos, para más información contactar con el camping directamente, preguntando por el evento que se realizará en estas fechas.

Precio Bungalow clase Atlantic (hasta 5 personas): 56€

Precio Bungalow clase Borneo (hasta 4 personas): 49€



**PREMIOS**

- Campeón Absoluto: Aquel que sumando todos sus puntos en todas las categorías puntuables, sea el primer clasificado.
- Carnicero: Será aquel que obtenga más puntos destruidos durante el torneo
- Mejor Pintado: Se votará el mejor pintado mediante jurado. El ejército considerado mejor pintado, será el premiado.
- Mejor de cada facción: Serán aquellos que de dentro de su facción obtengan más puntos, se tendrán en cuenta los puntos de escenario para los desempates.
- Cuchara de Metal: Será el último clasificado del torneo. No se puede ganar este premio mediante penalizaciones.

Habrán varios sorteos entre todos los participantes.

**PATROCINADORES**

Goblin Trader Zaragoza

Doctor Ocio

Infernal Forge

Lost Masquerade

El Quinto Elemento