

I Torneo Templado Flames of War

BASES DEL TORNEO

1- N° de participantes: 20.

2- Registro, pago y devolución de entradas: El precio de la entrada es de **12 €**. El pago se hará por transferencia. El n° de cuenta se solicitará por correo electrónico.

La inscripción se hará por **riguroso orden de pago**. Para registrar a un jugador, éste deberá indicar a la Organización **bando** con el que jugará, su **nombre** completo, número de **teléfono** y dirección de **e-mail**.

Sólo se devolverá el dinero de la entrada en caso de no asistencia por causa justificada y aviso previo a Caballeros Templados con un mínimo de 72 horas antes del comienzo. Deberá entregarse la correspondiente entrada para verificar la devolución. En caso de retraso o ausencia sin justificación **no** se devolverá el dinero.

3- Reservas: Una vez superado el número de participantes máximo pueden registrarse más jugadores como reservas siguiendo el procedimiento descrito más arriba. Los reservas irán cubriendo las bajas en el torneo cuando finalice el plazo de inscripción. Es imprescindible que los reservas dejen su número de teléfono móvil para poder avisarles en cualquier momento.

4- Plazo de inscripción y revisión de listas: La fecha límite para confirmar plaza (pago de entrada y entrega de listas para verificación) es el **16 de Junio de 2015**.

Las listas deben enviarse cuanto antes por e-mail a torneos@caballerostemplados.es, indicando el nick, el **nombre completo** y el **n° de teléfono**.

Las listas deben registrarse en el **formato del torneo, Forces of War o FowLists** (o similar) para facilitar su revisión, indicando la composición detallada de cada pelotón y los atributos de cada una de sus unidades. Las listas que no tengan esta información completa no serán validadas.

5- Reglas aplicables: Se aplicarán **siempre** las reglas publicadas en el Reglamento (V3 – Febrero 2012) y todos los suplementos y libros de campaña oficiales. Es importante tener en cuenta que **las reglas nacionales** se aplicarán como vienen en el Reglamento V3.

6- Organización de los ejércitos: Cada jugador debe preparar su lista con hasta un máximo de **1775 puntos** del periodo **Late War** según las reglas de organización de los suplementos en papel o electrónicos de la web de Battlefront de cualquiera de los libros de **Late** que sean oficiales con fecha anterior a los 15 días previos a la celebración del torneo.

Se permiten guerreros (warriors) excepto aquellos que supongan una modificación de las condiciones o puntos de victoria de las misiones.

7- Requisitos y normas generales del torneo: Todos los participantes deberán cumplir los siguientes requisitos generales:

En principio, es preferible que todas las miniaturas estén pintadas incluyendo sus bases, aunque se permite jugar con ejércitos que tengan miniaturas sin pintar en **proporción minoritaria (máximo un pelotón con miniaturas sin pintar)**. Sin embargo, sólo los ejércitos pintados por completo pueden optar a premios.

Todo el equipo de las miniaturas debe estar convenientemente representado, aplicando la regla CLVECE ("Como lo ves es como es") al máximo posible. Las miniaturas que claramente no cumplan este requisito, a discreción de la Organización, serán retiradas de la mesa.

Cada participante deberá traer dados, cinta métrica, plantillas, marcadores, un bolígrafo, reglamento y suplementos oportunos, así como dos copias de sus listas de ejército y trasfondos, y cualquier otro material que consideren oportuno para ser valorado en los apartados de pintura y personalización.

En caso de discrepancia entre los jugadores durante el transcurso de una partida, deberán ponerse de acuerdo consultando las reglas. Si no llegaran a un consenso, podrán decidir por una tirada de dado, o bien consultar al Árbitro.

En caso de intervención del Árbitro, éste comprobará las reglas oportunas y las aplicará a rajatabla. Si la situación no estuviera contemplada explícitamente en las reglas, el Árbitro resolverá en ese momento cómo debe solventarse la disputa. En cualquiera caso las decisiones arbitrales son inapelables. La Organización se reserva el derecho de amonestar a los jugadores en casos justificados, aplicando las medidas oportunas.

Deportividad: Se espera de todos los jugadores un comportamiento deportivo durante el transcurso del torneo. Sin embargo, en casos de comportamiento claramente antideportivo por parte del rival, se marcará la casilla "Oponente difícil" (alias *Pagüer-Ranger*) de la hoja de resultados, lo que conllevará que la Organización intervenga para aclarar el malentendido, reservándose el derecho de tomar las medidas oportunas.

8- Desarrollo del torneo: El torneo constará de **3 rondas**.

Las mesas de juego tendrán un tamaño oficial de 180 x 120 cm y estarán convenientemente dotadas de escenografía que será fijada por la Organización del torneo y en ningún caso se podrá variar su posición en la mesa.

Los jugadores no repetirán mesa de juego ni rival a lo largo del torneo, excepto en la última ronda. Los enfrentamientos serán entre listas de bandos opuestos (Eje vs. Aliado) y entre jugadores de puntuación similar en la medida de lo posible, primando el enfrentamiento entre bandos opuestos.

Los jugadores anotarán en la hoja de registro su nombre y bando, y después de cada ronda, su puntuación y la de su rival. Durante la pausa para comer los jugadores dejarán desplegados sus ejércitos y todo el material que hayan preparado para la categoría de mejor representado junto a su hoja de registro para ser evaluados por la Organización.

9- Horario: Por respeto a los demás jugadores se ruega puntualidad.

10:00 Comienza la primera partida.

12:30 Termina la primera partida.

12:45 Comienza la segunda partida.

13:45 Pausa para comer.

--- En la "Pausa para comer" se dejará la batalla según este (completando turno activo) para retomarla después, la organización aprovechará esta pausa para puntuar los ejércitos. ---

16:00 Continúa la segunda partida.

17:30 Termina la segunda partida.

17:45 Comienza la tercera partida.

20:30 Termina la tercer partida y entrega de premios.

En caso de ausencias o retrasos de más de 10 minutos respecto a la hora de inicio de cada ronda, la Organización otorgará una Derrota por 1:6 al jugador ausente.

10- Escenarios: En cada mesa de juego se jugará una misión diferente (ver Reglamento v3 y Anexo):

Ronda 1 – Fair Fight (1D6: 1,2 = Dust Up - **Nota 1**; 3,4 = Total Victory - **Ver Anexo**; 5,6 = Free for All - **Nota 1**).

Ronda 2 – Defensive Battle (1D6: 1,2 =Pincer; 3,4 = No Retreat; 5,6 = Surrounded - **Notas 1 y 2**)

Ronda 3 – Mobile Battle (1D6: 1,2 = Hasty Attack - **Notas 1 y 3**; 3,4 = Cauldron - **Nota 2**; 5,6 = Breakthrough - **Notas 1 y 2**).

Compañías fortificadas: En caso de enfrentamiento entre dos compañías fortificadas siempre se jugará la misión <i>No Man's Land</i> aplicando la Nota 1 .

En todas las misiones ambos jugadores jugarán siempre el mismo número de turnos completos , y además se podrán aplicar las normas siguientes en las misiones indicadas:
--

NOTA 1: Antes de dar la partida por finalizada, se comprobarán las condiciones de victoria al inicio del turno siguiente a la finalización de la partida por tiempo (es decir, en el turno N+1 del atacante, siendo N el número de turnos completos jugados).

NOTA 2: Si la partida ha terminado por tiempo y no han transcurrido el mínimo de turnos indicado en la misión (6 turnos en general, y 7+1 en *Fighting Withdrawal*), se aplicará la regla **Fair Fight** (y por tanto no gana ninguno de los jugadores) si el atacante está disputando o controla al menos uno de los objetivos colocados en la zona de despliegue del defensor.

NOTA 3: Si la partida ha terminado por tiempo y se han jugado sólo 4 turnos completos o menos, se aplicará la regla **Fair Fight** (y por tanto no gana ninguno de los jugadores) si el atacante está disputando uno de los objetivos colocados en la zona de despliegue del defensor.

11 - Puntuaciones: Los criterios para determinar a los ganadores de las diferentes categorías y las respectivas puntuaciones otorgadas por la Organización serán los siguientes:

Número de victorias: Se seleccionará como mejor clasificado de cada bando (Eje y Aliados) al jugador que acumule más victorias. También se premiará a los jugadores clasificados en segundo puesto después del primero de acuerdo al mismo criterio.

Puntos de victoria: En caso de empate, se primará al jugador con mayor número de puntos de victoria (PV) en función del resultado obtenido en cada ronda (ver **Reglamento v3**)

Mejor representado (máximo 12 puntos): Se seleccionará como ejército mejor representado al que acumule más puntos por los conceptos siguientes. En caso de empate, el premio se repartirá equitativamente entre los jugadores empatados:

- Técnicas, nivel y detalles de pintado de miniaturas, decoración de las peanas y conversiones de miniaturas (0-10), valorado por la Organización.
- Coherencia temática y fidelidad en la representación del ejército (0-2), valorado por la Organización. Se valorará con 1 punto que se justifique la unidad histórica que se representa con la lista de FOW, y excepcionalmente se asignarán 2 puntos si en su conjunto el ejército es una representación exhaustiva de una unidad real (esquema de pintado, marcas, organización de la lista, justificación de equipamiento, etc.)

12- Premios: Las categorías premiadas y la cuantía de los premios son las siguientes. Los premios no son acumulativos, y la cuantía se ha determinado asumiendo una participación de 20 jugadores. En caso de una asistencia menor, se reajustarán proporcionalmente:

Primer clasificado de cada bando (Eje y Aliados): Entrada al Nacional + Ticket de 30 € (o regalo equivalente) + Diploma

Segundo clasificado de cada bando (Eje y Aliados): Ticket de 25 € (o regalo equivalente) + Diploma

Ejército mejor representado: Ticket de 20 € (o regalo equivalente) + Diploma
Sorteo de 2 Tickets de 5€ entre los participantes no premiados.

En caso de que un jugador haya recibido un premio de categoría mayor, se premiará al jugador con la segunda mejor puntuación de esa categoría.

Empates: Si tras aplicar los criterios expuestos en el **Punto 11** persiste el empate, los premios se unificarán según los puestos empatados en la clasificación, repartiéndolos proporcional y equitativamente entre los jugadores empatados, en el caso de la entrada se sorteará entre ellos.

