

BASES I TORNEO ADEPTUS LUCRONIUM

Fecha: Sábado 8 de Junio de 2013

Plazas: 16

Horarios:

- Inicio 10:30h de la mañana
- Primer emparejamiento 11:00h.
- Votación ejército mejor pintado 13:30h.
- Segunda ronda: 16:00h.
- Tercera ronda 18:00h
- Entrega de premios y sorteo 20:30h.

Lugar: Minas de Moria, c/Tirso de Molina, 10, Logroño, Tlf 941 50 03 34

Inscripción:

10€ por participante. Se abonará en Minas de Moria el día del torneo en caja.

- Con la inscripción al torneo, el participante acepta las condiciones del torneo y se compromete a participar en la totalidad del torneo., si un participante decide abandonar el torneo no le será reembolsado el importe de la inscripción.

REQUISITOS, BASES Y RESTRICCIONES DEL TORNEO:

- Las listas se enviarán al correo Adeptuslucronium@gmail.com antes del 8 de Junio o pueden entregarse a los organizadores el día del torneo.
- Las listas deberán basarse en la última edición del codex correspondiente y ser completamente legales teniendo en cuenta el reglamento de warhammer 40.000.
- Las listas serán de 1500 puntos, y servirá para las tres misiones del torneo, sin que pueda haber modificaciones.
- Se permitirán todas las opciones que el reglamento incluye: Aliados, personajes especiales, fortificaciones, etc.

- Los poderes psíquicos deberán presentarse en la lista cuando sean escogidos del codex, indicando qué poderes se eligen o indicando si se eligen los poderes del reglamento. Los poderes del reglamento se tirarán antes de CADA PARTIDA.

Misiones:

Se jugarán las 3 siguientes misiones y en este orden, otorgando cada una de ellas las puntuaciones que se indican en el reglamento por objetivos primarios y secundarios:

-Los grandes cañones no descansan.

-La reliquia

-Purgar al alienígena

Puntuaciones finales

:

El resultado final del torneo será el resultado de la suma de los puntos obtenidos en cada enfrentamiento teniendo en cuenta la puntuación según objetivos en cada una de las misiones.

Los emparejamientos para el primer enfrentamiento serán decididos aleatoriamente y los emparejamientos para las dos siguientes rondas se realizarán por sistema suizo, emparejando a los rivales con puntuaciones similares.

Hoja de participante:

Al comienzo del torneo, se entregará a cada participante una hoja con las puntuaciones detalladas que se usará a lo largo del torneo para ir anotando tras cada ronda.

Deportividad:

Los jugadores realizarán votaciones de deportividad al terminar cada partida para determinar el jugador más deportivo del torneo. El jugador que más puntuación reciba obtendrá 5 puntos adicionales en el resultado final del torneo.

Desempates: Si existe empate se contarán los puntos de deportividad para desempatar.

Pintura y Personalización:

Antes de irse a comer, los participantes deberán desplegar sus ejércitos para que sea evaluada la calidad del pintado de las miniaturas, obteniendo como máximo 5 puntos. Es recomendable ante la dificultad de evaluar tantos ejércitos en tan poco tiempo, el acompañar tu ejército de una breve explicación de las conversiones y personalizaciones realizadas, ¡de lo contrario es posible que la organización pase por alto alguno de tus trabajos!

Premios

-La recaudación íntegra irá destinada a una serie de premios en forma de cuenta para la compra de material friki en Minas de Moria. Minas de Moria colabora en la organización del torneo y concede un 10% de descuento en las compras realizadas con dichas cuentas.

-Estos premios se sortearán a la finalización del torneo entre los participantes.

-Los ganadores en las categorías de juego, pintura y deportividad recibirán un diploma y un trofeo simbólico molón Y doblarán su participación en el sorteo de los premios en metálico. En el sorteo contarán con dos participaciones en lugar de una como el resto de participantes.

- Ningún jugador podrá llevarse más de 1 diploma o premio, adjudicándosele siempre el de mayor importancia: Juego>Pintura>deportividad.

Reglas generales:

- Cada mesa tendrá su correspondiente escenografía (que no podrá moverse en ningún caso por ninguno de los jugadores).

- Los participantes jugarán cada ronda con un adversario distinto, haciéndose los emparejamientos mediante el sistema suizo.

- El ejército debe estar montado y cada miniatura especial ha de poder identificarse perfectamente.

No es necesario que esté pintado y, por supuesto, tampoco es necesario que sean miniaturas oficiales de Games Workshop.

- Cada jugador deberá llevar el codex correspondiente a su lista de ejércitos y reglamento general, así como dados, cinta métrica y plantillas que pudiera necesitar. Se recomienda traer las FAQ's actualizadas de su propio codex.

- Ante cualquier situación de duda en la que no haya acuerdo entre los jugadores se consultará al árbitro del torneo, que dará su resolución. Ésta debe ser aceptada por los participantes del torneo.

- El árbitro del torneo, así como la organización, podrán intervenir en cualquier momento de una partida si consideran que se está jugando de forma incorrecta o antideportiva.

ESCENOGRAFÍA

- Los pisos se consideran siempre de 3 pulgadas. Se podrá subir/bajar a otro piso por cualquier punto donde haya una pared, no es necesario que haya escaleras. Para poder mover verticalmente serán necesarias 3 pulgadas para un piso. Si además se quiere hacer un movimiento horizontal, el mínimo será 3 pulgadas para un piso y no se podrá hacer con dos pisos.

- Los vehículos gravitatorios destruidos o inmovilizados se considerarán POSADOS en el suelo y pasarán a ser escenografía que da cobertura y niega visión, aunque no se pueda quitar la peana.

-Colinas

Todas las colinas **NO** se consideran escenografía de área ni terreno difícil. Sólo darán cobertura si obstaculizan la línea de visión lo suficiente para generarla.

-Ruinas:

Las ruinas y edificios ofrecen una cobertura de 4+ si tapan el 25% de la miniatura tal como explica el reglamento.

Si la miniatura no está tapada pero se encuentra en un piso, obtendrá una cobertura de área de 5+.

Cualquier elemento de escenografía considerará el perímetro de su base como escenografía de área a 5+