

IV Torneo Warlogs



Hola amigos, al igual que otros años os informo que haremos torneo dentro de actividades de la Feria de Asociaciones de Logroño. Quizás es demasiado pronto para avisar pero como nos han confirmado el finde que hay que hacerlo, pues vamos poniendo la información.

Número de plazas

26 jugadores (ampliable si es necesario)

* Xico, como vigente campeón, tendrá plaza reservada si desea asistir.

Fechas y normas de inscripción

Apertura de inscripciones: miércoles, 14 de octubre a las 00:00

Fecha límite para el envío de pagos y listas: sábado, 07 de Noviembre hasta las 23:59

Fecha del torneo: Domingo, 15 de noviembre de 2009, a las 9:30 de la mañana

En caso de que las plazas sean cubiertas, las inscripciones sobrantes pasarán a la lista de reserva. Si los jugadores con plaza adjudicada no cumplieran los plazos de pago o envío de listas, la organización comenzará a convocar a jugadores reserva para ocupar dicho espacio disponible.

LA ORGANIZACIÓN SERÁ IMPLACABLE CON LAS FECHAS LÍMITE. El que no manda/paga las cosas a tiempo (y eso que se va anunciando periódicamente de los plazos de entrega en el foro...) se supone que no tiene interés en asistir al torneo y sí ganas de dar más trabajo a los organizadores, así que se ruega seriedad en cuanto a las fechas.

¿Envías la lista más tarde de la fecha límite? - No pasa nada, TE QUEDAS SIN PLAZA que será cedida a algún reserva.

La lista de ejército se aceptará SÓLO en formatos army, .doc, xls, y html y deberá ser enviada a ésta dirección de correo: antes del sábado 07 DE NOVIEMBRE.

SI VAIS A ENVIAR TRANSFONDO ENVIADLO EN EL MISMO EMAIL JUNTO CON LA LISTA DE EJÉRCITO. Los trasfondos entregados el propio día del torneo, serán aceptados a efectos de personalización en la presentación del mismo, sin embargo recibirán una severa penalización si previamente no se habían enviado por correo.

Coste inscripción

La inscripción será de 15 euros con la comida incluida. Comida para acompañantes 10 euros.

El PAGO de la inscripción se podrá realizar hasta el sábado 7 DE NOVIEMBRE 23:59 a este nº de cuenta (NO SE ACEPTARÁ PAGO EN MANO NI FUERA DE LA FECHA LÍMITE):

LA CAIXA

Titular: Jorge Fernández Sanz

Nº Cuenta: 2100 2103 77 0100533476

En concepto poned "4 Torneo W" y vuestro nombre o nick de la persona que realiza el ingreso

Si realizáis un ingreso correspondiente a varias personas, enviad un correo a la organización indicando quien es la persona que realiza el ingreso y la relación de personas que engloba dicho ingreso.

* Cercioraos de que el titular y nº de cuenta coinciden al hacer el ingreso.

¿No pagas antes de la fecha límite? - No pasa nada, TE QUEDAS SIN PLAZA que será cedida a algún reserva.

Datos de Inscripción

Enviar un correo por persona a warlogs@gmail.com, indicando los siguientes datos:

Nombre y apellidos:

Nick habitual en foros:

Club (En caso de pertenecer a alguno):

Ciudad:

Teléfono de contacto:

Edad:

Lugar del torneo y horario de apertura

El del año pasado; edificio de “La Gota de Leche” en la calle Once de Junio de Logroño. El edificio está situado en una zona peatonal, pero pocos metros al norte se encuentra una zona espaciosa de aparcamientos gratuitos (con la opción de satélite de Google maps lo apreciareis fácilmente)

Los jugadores deberán estar presente a las 9:30 para la apertura del torneo, conocer su emparejamiento y distribuirlos sobre las mesas de juego.

A las 9:45 comenzarán los despliegues de todos los jugadores que tengan asignadas mesas y a las 10:00 comenzarán oficialmente las partidas (el que haya desplegado y esté de acuerdo con su rival, podrá comenzar antes).

Penalización por retraso

Si un jugador se demora en presentarse a su correspondiente partida por un tiempo superior a 15 minutos, se le penalizará con 0 puntos de victoria en esa batalla.

La organización utilizará las reglas para jugadores impares en caso de que el rival del jugador no presentado no tenga un oponente tras los 15 minutos reglamentarios de espera.

Reglas, arbitraje y material de juego

Se utilizarán las reglas de Warhammer Fantasy (de aquí en adelante WF) para 7ª edición. También se aceptarán aquellas FAQs y corrección de erratas publicadas por Games Workshop España (de aquí en adelante GW) hasta la fecha. Aunque la organización tratará de que aquellas FAQ y erratas de carácter general estén disponibles, los jugadores deberán procurar traer aquellas que les puedan afectar a nivel general y **deberán** traer consigo aquellas correcciones y FAQs que afecten específicamente a su lista de ejército para evitar confusiones con el rival.

Los jugadores deberán traer consigo el libro de ejército original asociado a su lista, así como metro, dados, plantillas y otros elementos necesarios para jugar correctamente la partida con su lista de ejército.

La organización designará uno o más árbitros. En caso de confusión sobre una regla, si los jugadores deciden consultar al árbitro, estos deberán acatar la decisión que este decida como decisión final.

UNICAMENTE, se podrá contradecir al árbitro, en caso de que una decisión del árbitro contradiga una regla especificada claramente en el manual o el libro de ejército y no exista una FAQ o corrección de errata sobre dicha regla.

EJ: el árbitro dice que un orco tiene Resistencia 3 pero el libro dice que tiene Resistencia 4: tiene razón el libro.

EJ: el libro indica en su hoja de resumen que un Príncipe Elfo tiene HA 8, pero el árbitro dice que existe una corrección de erratas en la que indica que realmente la HA es 7: tiene razón el árbitro.

NOTA: si un jugador presenta un libro de ejército o manual NO ORIGINAL, no podrá contradecir las decisiones del árbitro de ningún modo, a no ser que sea material correspondiente a corrección de erratas y FAQs.

Composición de los ejércitos

Ejércitos de 1500 puntos; se jugará con la última edición de cada libro de ejército (excepto en el caso de Skavens que jugarán con su edición anterior al 7 de noviembre) y con la lista oficial de “Enanos del Caos” publicada por GW.

No se permiten personajes especiales (no, los campeones especiales tampoco).

Sí se permiten mercenarios en los ejércitos que según reglas puedan incluirlos, pero NO regimientos de

renombrar, excepto en el ejército "Mercenarios" en el que si estarán permitidos.

Representación y pintado de los ejércitos

Se podrán utilizar miniaturas de cualquier marca, siempre que sean acordes a la escala habitual de miniaturas Citadel para WF.

A riesgo de parecer borde pongo unas aclaraciones pregunta-respuesta (en cursiva) en los apartados pintura:

Pintado de mínimo 3 colores y peanas pintadas (no cuenta como color) y/o decoradas:

¿Una miniatura sin pintar? - *No pasa nada. CERO en pintura*

¿Una peana sin pintar? - *No pasa nada. CERO en pintura*

Aún contabilizándose 0 puntos de pintura debido a la participación con miniaturas sin pintar, la organización se reserva el derecho a adjudicar algunos puntos negativos si el ejército utilizado tiene más de un 50% de las miniaturas sin pintar.

Las miniaturas deberán representar lo más fielmente posible el equipamiento y tipo de unidad que se haya puesto en la lista de ejército; si llevas una unidad con arma a 2 manos, trata de evitar usar miniaturas armadas con lanzas por ejemplo.

En caso de que una miniatura/unidad por su composición y/o transformaciones no represente fielmente su naturaleza y/o equipo a efectos de juego, deberás desplegar junto a ella un cartel indicador de la composición y equipo, para evitar cualquier confusión.

En el caso del grupo de mando, si una unidad no tiene el grupo de mando debidamente representado, se considerará que la unidad carece de él. En caso de que la unidad haya sido transformada para representar el grupo de mando, pero dicha transformación no quede clara a efectos de distinguir este, deberás indicar con un cartel la composición del grupo de mando de esta unidad.

En caso de no haber representado, ni indicado correctamente la composición de la unidad, provocando un conflicto durante la partida con tu adversario debido a la falta de información sobre tus unidades, este podrá exigir que aquellos elementos indebidamente representados sobre tus unidades, sean anulados (en aquellas miniaturas cuya naturaleza impida que este sea fielmente reflejado).

SISTEMA DEL TORNEO

El torneo se hará mediante sistema Suizo, cruzando a los jugadores en una primera ronda según la dureza de las listas (no es lo mismo que la organización, aunque suelen coincidir bastante). En base a los resultados de batalla de esta ronda se determinaran los emparejamientos de la segunda ronda, y en base a los resultados de las dos primeras batallas se determinara la tercera.

Se intentaran evitar en este orden los emparejamientos de mismo club, mismo ejército y misma ciudad. Sin embargo, a la hora de realizar los emparejamientos se tendrán en cuenta las reglas de la casa: "El mal provoca al mal" y "Libro de los Agravios".

- El Mal provoca al Mal: a efectos de emparejamientos, se tratará de enfrenar, en la medida de lo posible, a jugadores con los siguientes ejércitos: Elfos Oscuros, Condes Vampiro y Demonios.

Eso si, se respetará siempre los emparejamientos entre jugadores con puntuación similar aunque tengan ejércitos no incluidos en esta categoría.

Para este tipo de emparejamientos, se tendrán en cuenta las reglas de Sistema Suizo emparejando a rivales con similar puntuación y tratando de evitar jugadores de un mismo club, pero no se tendrá en consideración la regla de evitar jugadores de un mismo ejército, de forma que serán posibles los enfrentamientos Demonios-Demonios o Condes Vampiro-Condes Vampiro incluso desde la primera ronda.

Nota: la intención de esta regla, obviamente, es provocar el enfrentamiento entre los que ha día de hoy son considerados como ejércitos duros de roer y sobre todo, está más enfocada a evitar que el resto de jugadores orienten la creación de sus listas a luchar contra este tipo de ejércitos.

La organización considerará las opiniones fundadas de los jugadores sobre esta regla, reservándose la posibilidad de anularla si nuestras vidas corriesen peligro.

- Libro de los Agravios: desde esta asociación, siempre nos hemos emocionado con esas súplicas por parte de los jugadores rogando que les enfrentan con antiguos rivales. Por ello, por esta vez, vamos a atender vuestras peticiones y tratar de ofrecer una solución.

Si un jugador ha sido vilmente humillado por un jugador de **diferente club** en otros torneos, tendrá una oportunidad de vengar esta afrenta.

Previamente al día del torneo, deberéis desafiar a aquellos jugadores que os hayan derrotado anteriormente o tengáis unas especiales ganas de revancha, si el jugador acepta el desafío, comunicadlo a la organización y esta lo tendrá en cuenta a la hora de realizar los emparejamientos, siempre y cuando se respeten los principios de Sistema Suizo (jugadores con similar puntuación de batallas) y "El Mal provoca al Mal".

Si la organización descubre que esta regla está siendo utilizada por amiguismo y así tratar de amañar los resultados de las partidas favoreciendo la clasificación de uno de ellos o los dos, ambos jugadores serán excluidos de la clasificación final del torneo, sin posibilidad de ganar ningún premio y relegando su nombre al olvido.

Esta es una oportunidad de limpiar vuestro honor como guerreros caídos debido a derrotas ancestrales, no ensucies aún más vuestro nombre pecando con la tentación de las trampas.

Por ello y para evitar sospechas, se tratará de que un jugador solo pueda librar una única afrenta en todo el torneo, a no ser que el sistema de clasificación implique que tenga que enfrentarse con un jugador al que hubiera desafiado.

Para desafiar a un jugador, envíe un email antes de la fecha límite para el envío de listas a:

warlogs@gmail.com

, con el asunto "Desafíos", indicando en el cuerpo del mensaje un máximo de tres jugadores a los que quieres desafiar. La organización mantendrá una lista de jugadores inscritos actualizada en los medios en los que haya publicado la celebración del torneo, a fin de que cualquier jugador pueda estar al tanto de posibles rivales.

La organización irá haciendo llegar los desafíos a los jugadores que hayan sido desafiados y si estos lo aceptan, la organización lo tendrá en cuenta para organizar el cuadro de desafíos y el emparejamiento en el torneo.

Si se da el caso de que dos jugadores se han desafiado simultáneamente, se considerará un desafío aceptado por parte de ambos.

Jugadores Impares

En caso de que el N° de jugadores sea impar, el jugador no emparejado, jugará contra una persona designada por la organización, con el compromiso por parte de la organización hacia el resto de jugadores de que dicha persona mantendrá un nivel de juego a la altura de las circunstancias y de que en ningún momento se dejará ganar por su rival.

Solo en caso de que no sea posible por ningún medio el emparejamiento del jugador impar, este obtendrá a efectos de puntuación una masacre a su favor y los 5 puntos de bonificación por batalla.

Si el jugador impar ha tenido que disputar su partida contra un miembro de la organización debido a que su rival no se ha presentado, la organización estudiará variar estas reglas en ese mismo momento y para cada caso particular, debido a que dicho enfrentamiento no dispondrá de las 2 horas reglamentarias para resolverse.

Puntuación de batallas

La puntuación se hará en base a una batalla campal a 1500 puntos, de 6 turnos, contándose puntos adicionales según la batalla que toque jugar en cada momento. Contad que aunque un jugador aniquile antes del 6º turno a su contrincante no significa que haya conseguido masacre ni que haya capturado los 4 cuadrantes.

Si un jugador aniquila a todas las miniaturas de su rival, se dispondrá de movimientos adicionales para ocupar cuadrantes u otros objetivos, así hasta haber completado los 6 turnos de la partida.

Las partidas tendrán una duración estándar de 2 horas desde que los árbitros decreten el comienzo de esta. Se avisará a los participantes a la hora, hora y media, hora y tres cuartos y a las 2 horas. En cualquier caso la duración de las partidas podrá modificarse dependiendo de cómo se desarrolle el torneo y se procurará que ningún jugador quede sin turnos que jugar respecto a su rival.

El resultado de las partidas se calculará en base a la diferencia de puntos entre ejércitos, cada jugador tras pasara el resultado a la siguiente tabla para calcular sus puntos de victoria.

- Masacre (≥ 1301). 020-0
- Victoria decisiva II (1001 – 1300): 18-2
- Victoria decisiva I (701 – 1000): 16-4
- Victoria marginal II (501 – 700): 14-6
- Victoria marginal I (301 – 500): 12-8
- Empate II (151 – 300): 11-9
- Empate I (0 – 150): 10-10

Además en cada batalla se repartirán 5 puntos adicionales a contabilizar para la clasificación de mejor general, en base a diferentes conceptos, como mantener la mitad del tablero despejada, eliminar magos enemigos, mantener estandartes...

PREMIOS

Se otorgarán premios a las siguientes categorías, atención porque hay modificaciones en la categoría de pintura y personalización:

- **Campeón Absoluto**: jugador con más puntos entre puntos de batallas sin bonificadores y las categorías, de organización, pintura, personalizado, trasfondo, test y rival.
- **Mejor General**: jugador con mayor puntos de batalla y bonificadores de batalla.
- **Ejército Estrella**: jugador con más puntos entre las categorías de pintura y personalización.
- **Mejor Organizado**: ejército con mejor organización de acuerdo a las indicaciones establecidas.
- **Mejor Rival**: jugador con mayor puntuación entre los diferentes conceptos puntuados por sus rivales.
- **Mejor Trasmundo**: premio al trasfondo más fiel al ejército y mejor elaborado.
- **Frikazo**: ganador del test final, a disputar entre los jugadores que se hayan clasificado para dicho test.

Y otra series de premios clásicos como el chiripiflaútico, etc.

PUNTUACIÓN DE CATEGORÍAS

Campeón absoluto

Aquel jugador que acumule una mayor puntuación entre puntos de batalla (sin contar los bonificadores por batalla), la puntuación de pintura, personalización más los bonificadores de las categorías "mejor rival" y "frikazo"

Si varios jugadores se encuentran empatados a puntos en esta categoría para optar al premio de "Campeón Absoluto", se tendrá en cuenta la puntuación de la categoría "Mejor General" y en menor medida, las puntuaciones de "Mejor Rival" y "Ejército Estrella".

General

Aquel jugador que acumule una mayor puntuación entre puntos de batalla y bonificadores por batalla, obtendrá el premio a la categoría de mejor general.

Si varios jugadores se encuentran empatados a puntos en esta categoría para optar al premio de "Mejor General", se tendrá en cuenta la puntuación de la categoría "Mejor Rival" a la hora de decidir el ganador del premio.

Organización

IV Torneo Warlogs

Los árbitros concederán a cada jugador entre 0 y 10 puntos adicionales a cada jugador, puntuando entre 3 miembros de la organización la lista de forma independiente con criterios objetivos y obteniendo una puntuación media, que se sumará a la puntuación global.

Se puntuará favorablemente la organización del ejército según los pilares en los que se basan los ejércitos de cada raza y teniendo en cuenta no aprovecharse de los agujeros o solo de los factores más destructivos de los ejércitos, buscando el equilibrio, armonía y coherencia con el trasfondo de cada raza.

A continuación se ponen unos ejemplos de que puntúa positivamente y que negativamente, así como de que es un ejército genérico bien organizado y uno mal organizado.

<i>PUNTUACIÓN POSITIVA</i>	<i>PUNTUACIÓN NEGATIVA</i>
Personajes variados; héroe, mago y sacerdote	Personajes idénticos; 3 ingenieros brujos.
Incluir portaestandarte de batalla.	No llevar estandarte en las unidades fundamentales.
Llevar magia como apoyo.	Acumular 5 o más niveles de magia
Variar el tipo y equipo de unidades base.	Repetir más de 2 veces la misma unidad
Poner objetos mágicos equilibrados	Poner excesivos objetos mágicos
No exceder el 25% de proyectiles en ejército	Poner más del 25% de miniaturas de proyectiles
Unidades con grupo de mando completo o personajes al mando	Unidades con solo campeón o solo portaestandarte con estandarte mágico
Muchas más....	Muchas más....

Obviamente, la organización tendrá en cuenta cada ejército (sobre todos aquellos con una composición especial como Ogros o Condes Vampiro) para ajustar esta puntuación de organización, así como la utilización de listas realmente temáticas, sobre todo si vienen acompañadas de un trasfondo adecuado.

Personalización

En este aspecto se mirará el aspecto único tanto del ejército como de la persona que lo lleva. Un ejército con muchas transformaciones, con unidades y miniaturas alternativas, con unos personajes transformados que quiten el hipo, etc. subirán puntos.

Para este apartado se tendrán en cuenta cualquier tipo de complementos que traiga el jugador acorde con su ejército, como dioramas para representar su ejército, trasfondo personalizado físicamente, atrezzo.

Se puntuará entre 0 y 10 puntos en esta categoría.

Pintura

Los árbitros concederán a cada jugador entre 0 y 10 puntos adicionales a cada jugador, puntuando entre 3 de ellos el nivel de pintado del ejército de forma independiente con criterios objetivos y obteniendo una puntuación media. Se tendrá en cuenta varios factores a la hora de evaluar el pintado:

- esquema de color global del ejército.
- decoración y pintado de las peanas.
- detalles de las miniaturas: caras, complementos, etc.
- detalles adicionales por la propia iniciativa: tatuajes, grabados, etc.
- técnicas de pintado: degradados, vitrificados, etc.

Trasfondo

Aunque se aceptarán cualquier tipo de trasfondo asociado, de forma que se podrán obtener entre 0 y 3 puntos por trasfondo. Se puntuará más favorablemente aquellos trasfondos que guarden coherencia con la lista de ejército o sobre el personaje más representativo de este. En caso contrario la puntuación que recibirán los trasfondos será mínima.

Se premiará la originalidad, la ortografía, la fluidez, la ortografía, la caracterización según el ejército, la ortografía y las notas de humor (tenemos que leer muchos relatos y estaremos de mal humor). ¿He

mencionado que también se puntuará la ortografía?

También recibirán puntos adicionales aquellos que se aventuren en otros géneros que no sean la prosa.

¿Habéis probado alguna vez realizar vuestro trasfondo en géneros como el teatro, la poesía, o el artículo periodístico? ¿No? Pues este es el momento, dejad salir al trovador que lleváis dentro y subiréis puntos en la clasificación.

No se permitirán usar los trasfondos para justificar la construcción de las listas desequilibradas, ejemplos:

- Había una vez un general que le gustaba mucho el número 4, por eso incluía en su ejército 4 lanzavirotos, o 4 amerradoras o 4 unidades con fanáticos...
- Una vez un mago elfo tuvo trillizos, así que los 3 aprendieron magia para hacerse magos y siempre combatían juntos...
- “En un profundo y oscuro bosque”, o “En una terrible ciudad”, o “siniestro pantano” tampoco serán comienzos permitidos (+ que nada es que estos comienzos ya cansan, originalidad please)

Mejor Rival

Se entregará a cada jugador 3 tarjetas de deportividad con 4 conceptos en los que evaluará a cada uno de sus rivales de forma independiente (otorgando entre 0 y 5 puntos), según diferentes conceptos. :

1º Deportividad (Votar de 0 a 5) (intentos de trampas, mover de forma inadecuada, obviar reglas de forma que le favoreciesen...)

2º Caballerosidad (Votar de 0 a 5) (evalúa la corrección de las formas al dirigirse a ti, si desconfiaba de tu palabra, si hacía bromas de mal gusto...)

3º Digno enemigo (Votar de 0 a 5) (Evalúa si ha sido un "rival digno", si aunque ha habido un trato cordial no ha querido mantener la rivalidad, pasaba de la partida, se lanzaba a lo kamikaze solo por acabar...)

4º Sabiduría (Votar de 0 a 5) (evalúa su conocimiento de las reglas comunes, las reglas propias de su ejército, atributos de unidades, resolución de situaciones conflictivas...)

El jugador con más puntos entre todas las categorías y partidas, recibirá el premio a mejor rival. Además se aplicará un bonificar a la puntuación global del torneo en base a los puntos obtenidos en dicha categoría.

En caso de empate a puntos totales, se decidirá el ganador en base al jugador con mayor puntuación en el apartado de deportividad, si el empate persiste, se pasará al apartado de caballerosidad y así de forma descendente. En el caso de que el empate se mantenga, se tendrá en cuenta la puntuación del apartado “Mejor General” y otros criterios objetivos para decidir el ganador de esta categoría.

Frikazo

Se realizará a cada jugador un test individual sobre asuntos relacionados con WF (trasfondo, reglas, atributos, etc), así como otros asuntos de ocio en general o la asociación Warlogs.

Las preguntas acertadas correctamente que versen sobre WF, contabilizarán como puntos positivos en la clasificación global.

Entre los jugadores con mayor número de respuestas acertadas de forma global, se realizará una batería de preguntas extras que tendrá que responder simultáneamente, pudiendo responder en primer lugar aquel jugador en alzar el brazo. Una vez levantado el brazo y adjudicado el turno de respuesta, el jugador deberá responder inmediatamente.

El ganador del premio será aquel jugador con un mayor nº de respuestas positivas en esta batería final.

ANEXO SOBRE LOS PREMIOS

Aunque es posible que un jugador pueda optar a 1 o más premios, la organización tratará de que estos estén lo más repartidos posible entre los diferentes ganadores por categorías.

Si un jugador opta a varios premios, se dará preferencia a aquella categoría más representativa de acuerdo al orden establecido en la categoría “PREMIOS”, siempre y cuando no entren en juego otros factores como estar empatado a puntos con otro jugador en alguna categoría.