



# BASES

**TORNEO WARHAMMER 40K "CIUDAD DE ELCHE"**

# TORNEO WARHAMMER 40K " CIUDAD DE ELCHE"



## ¿QUÉ OFRECEMOS?

- Torneo por Equipos de 4
- 3 partidas de Warhammer 40k
- Welcome pack para todos los participantes
- Sorteos y otras sorpresas

**Lugar:** Palacio de Congresos Elche

**Día:** Sabado 25 de mayo 2024

Torneo de equipos de 4, máximo 10 equipos, mínimo para hacer el torneo por equipos 6, si no, se planteará hacer torneo individual.

2000 puntos misiones de pack de misiones Leviathan

## 3 Rondas

Precio 80€ por equipo( 20 por jugador)

Fecha tope de entrega de listas el 15 de Mayo a las 23:59

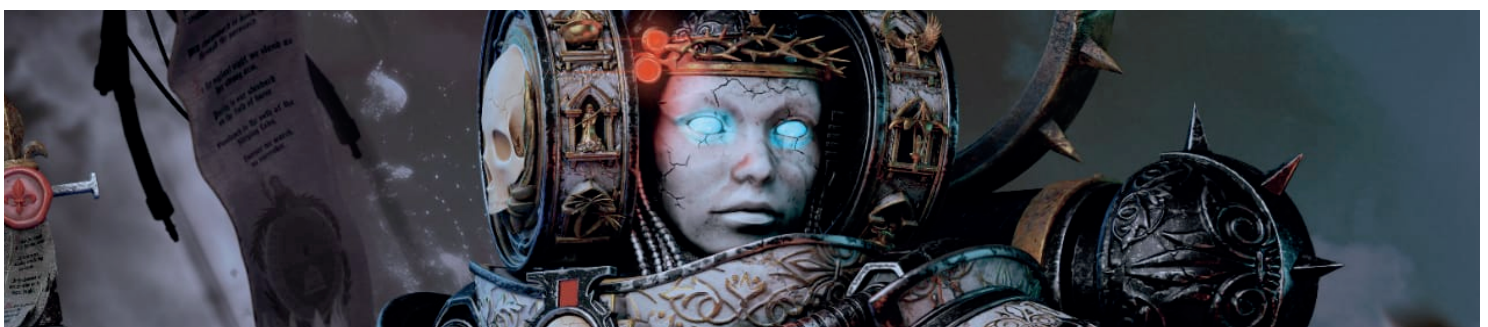
## Horarios

- 1 RONDA: 8.30-11.45
- 2 RONDA 11.45-3.00
- PARADA PARA COMER en el anexo de las bases se plantearan varios sitios · cerca del recinto del torneo
- 3 RONDA 16.30-19.45

## TIEMPO DE CADA RONDA

Cada ronda durará un máximo de 3 horas y cuarto. Este tiempo será distribuido de la siguiente manera:

- Aproximadamente 5 minutos para llegar a la mesa
- Aproximadamente 10 minutos para realizar los emparejamientos.
- 3 horas de partida



# TORNEO WARHAMMER 40K " CIUDAD DE ELCHE "



Para inscribirse en el torneo es necesario mandar un correo a **wargames@aime-elche.es** con los siguientes datos:

- Nombre del equipo.
- Nombre de los jugadores, marcando al capitán.
- Teléfono
- Ejército con los que participarán (orientativo hasta la entrega de listas se podrán cambiar)
- Correos electrónicos del BCP.

El plazo de inscripción se iniciará el día 8 de febrero a las 00:00 hasta el 1 de marzo

**NUMERO DE CUENTA** (INDICAR NOMBRE DEL EQUIPO) **ES73 0081 0212 9500 0154 2458**

En este torneo se destinará la mayor parte de la inscripción a premios, también a cubrir coste de local, mantenimiento y compra de escenografía.

## **PREMIOS**

Primero, Segundo y Tercero tendrán trofeo personalizado, El último clasificado la clásica cuchara de palo y alguna sorpresa y el resto se harán en sorteos y se darán premios directos.

## **CAPITANES**

Los equipos están formados por un capitán + 3 jugadores.

Obligaciones del capitán:

### **Antes del torneo:**

- Toda comunicación entre la organización y los equipos se hará a través de los capitanes.
- Se le añadirá a un grupo de WhatsApp para estar al día de toda la información y/o dudas que vayan surgiendo.
- Se encargará de realizar el pago único de todo el equipo.
- Es el encargado de gestionar los posibles errores que hubiera en las listas.

### **Durante el torneo:**

- Atender a las reuniones de capitanes.
- Ser responsable de entrar los resultados de ronda junto con el capitán rival.
- Ser el encargado de realizar los pairings y de entrarlos en BCP, aunque lo delegue en otro jugador.

## FORMATO DEL EVENTO

- El primer cruce se realizará de forma aleatoria y se avisará del cruce en la primera ronda el día 15 de mayo, también estarán permitidos los retos (solo en la primera ronda).
- A partir de ahí todos los emparejamientos se harán según indique el BCP.
- Se hará el sistema de pairings de 4 jugadores para elegir rival/mesa

## LISTAS

- Listas a 2000 puntos, máximo 3 mismas unidades a excepción de tropas, transportes asignados y restricciones propias (ej. personajes con nombre).
- Se permite el uso de ForgeWorld.
- No se permite el uso de Warhammer Legends
- No se podrá repetir facción ni keyword entre los jugadores del mismo equipo.
- La lista deberá hacerse en battlescribe o aplicación oficial de GW, cada jugador la subirá al bcp en formato de texto, no extendido. El plazo máximo para subir la lista será el 19 de Mayo a las 23:59, el no tener subida la lista en esa fecha supondrá una penalización en puntos para el jugador y equipo.
- Cualquier Faq que salga hasta 2 semanas antes del torneo sera aplicable al juego.

## PINTURA Y REPRESENTACIÓN

- Los ejércitos no tienen que estar pintados. Pero si lo están, ganan el +10 puntos.
- Las miniaturas tienen que estar representadas, en el caso de que tengamos una unidad que por composición de la caja en la que viene es imposible hacer la configuración que queremos se permitirá la excepción si en la lista todas las miniaturas de la unidad llevan el mismo equipo, o si la representación final no da lugar a equívoco (ej. un único arma especial en la unidad sea representado con un arma distinta al puesto en lista) y siempre y cuando no pueda dar lugar a beneficio, (ej. un arma más larga que permita tomar mejor ángulo de visión). Si tuviéramos más de una misma unidad de la misma datasheet y estas tuvieran distinto armamento SI que debe quedar claro en la representación de la miniatura. En caso de duda consultar a la organización.
- Se permite el uso de marcas alternativas que representen claramente la unidad que es.
- Se permite el uso de conversiones aprobadas por la organización (consultar siempre antes de presentaros en el torneo sin decir nada)
- SI se permite impresión 3D para todas las miniaturas siempre que representen claramente la unidad que es.

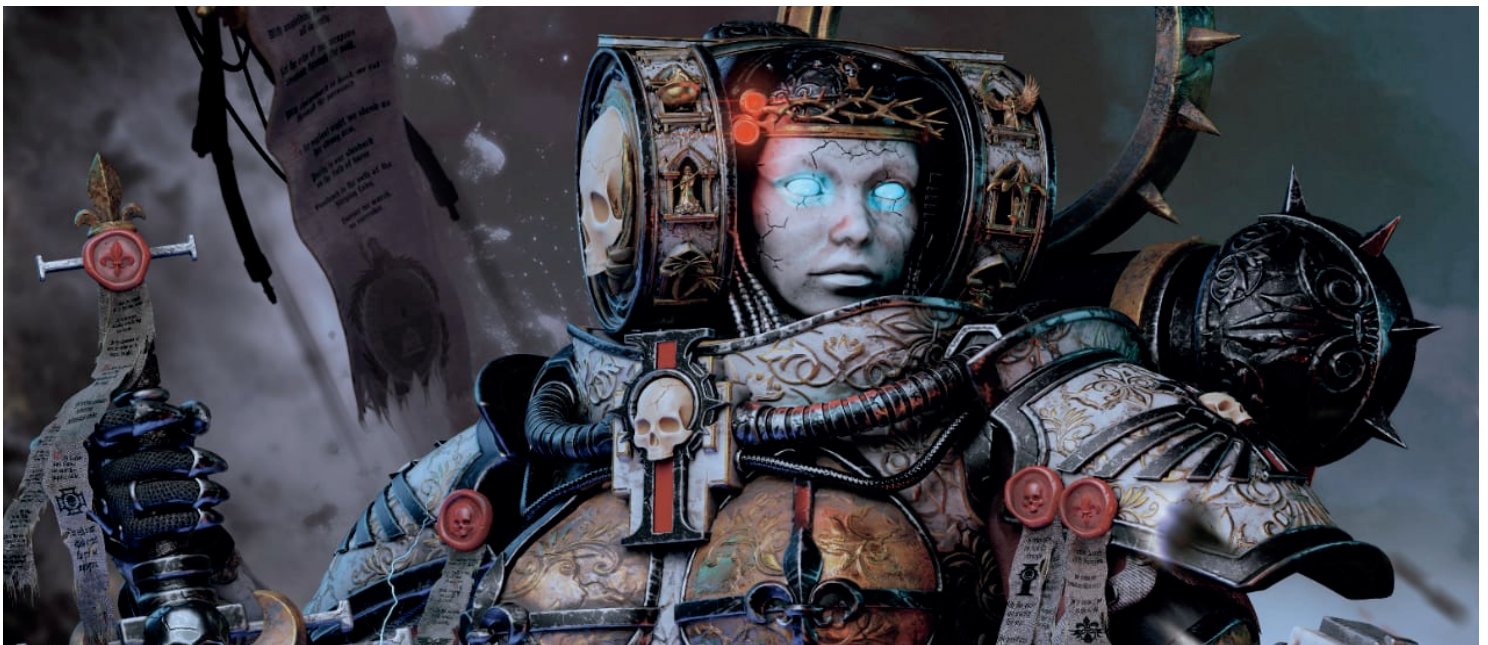
## **RELOJES / TIEMPO**

- Sobre el reloj de ajedrez digital está totalmente permitido (y recomendable) y si uno de los dos jugadores decide usarlo durante la partida el otro jugador tendrá que usarlo por obligación.
- El uso del reloj dependerá de la voluntad de las partes, con que uno de los jugadores lo solicite se empleará el reloj.
- El reloj no debe de pararse NUNCA, en caso de discrepancias entre el reloj del evento y de la mesa, prevalecerá el de la organización.
- Los jugadores podrán poner reloj en mitad de la partida, en caso de empezar a usarlo al inicio de una ronda de batalla dividirán el tiempo entre ambos jugadores, de solicitarse en otro momento será el árbitro el que establezca cuánto tiempo le queda a cada jugador.
- Cuando un jugador se quede sin tiempo, no podrá hacer nada a excepción de: realizar tiradas de salvación y moral, y puntuar misiones (primarias y secundarias).

## **MISIONES Y ESCENOGRAFÍA**

- Las misiones se generarán de forma aleatoria por la organización y serán comunicadas a los jugadores el día 16 de Mayo, junto al primer cruce de este.
- Se usarán el pack de misiones Leviathan
- Para dar importancia a la elección de mesas en los pairings Habrán 4 tipos de mesas por enfrentamiento por equipo de las cuales:

Mesa 1 será muy poblada  
Mesa 2 será poblada  
Mesa 3 será medio poblada  
Mesa 4 será poco poblada



## **PUNTOS DE VICTORIA**

Usaremos el sistema de puntuación del WTC (20-0) que podéis encontrar descrito en las bases y FAQs de su página web, en el apartado WTC Scoring Sheet.

Un jugador individual consigue una cantidad de puntos para su equipo basada en un diferencial de puntos de victoria del resultado de puntos de su partida. Para determinar esta puntuación, el jugador con más puntos cuenta sus puntos de victoria, luego resta los puntos de victoria del oponente y consulta la tabla:

0-5 : 10-10  
6-10 : 11-9  
11-15 : 12-8  
16-20 : 13-7  
21-25 : 14-6  
26-30 : 15-5  
31-35 : 16-4  
36-40 : 17-3  
41-45 : 18-2  
45-50 : 19-1  
51 o más : 20-0

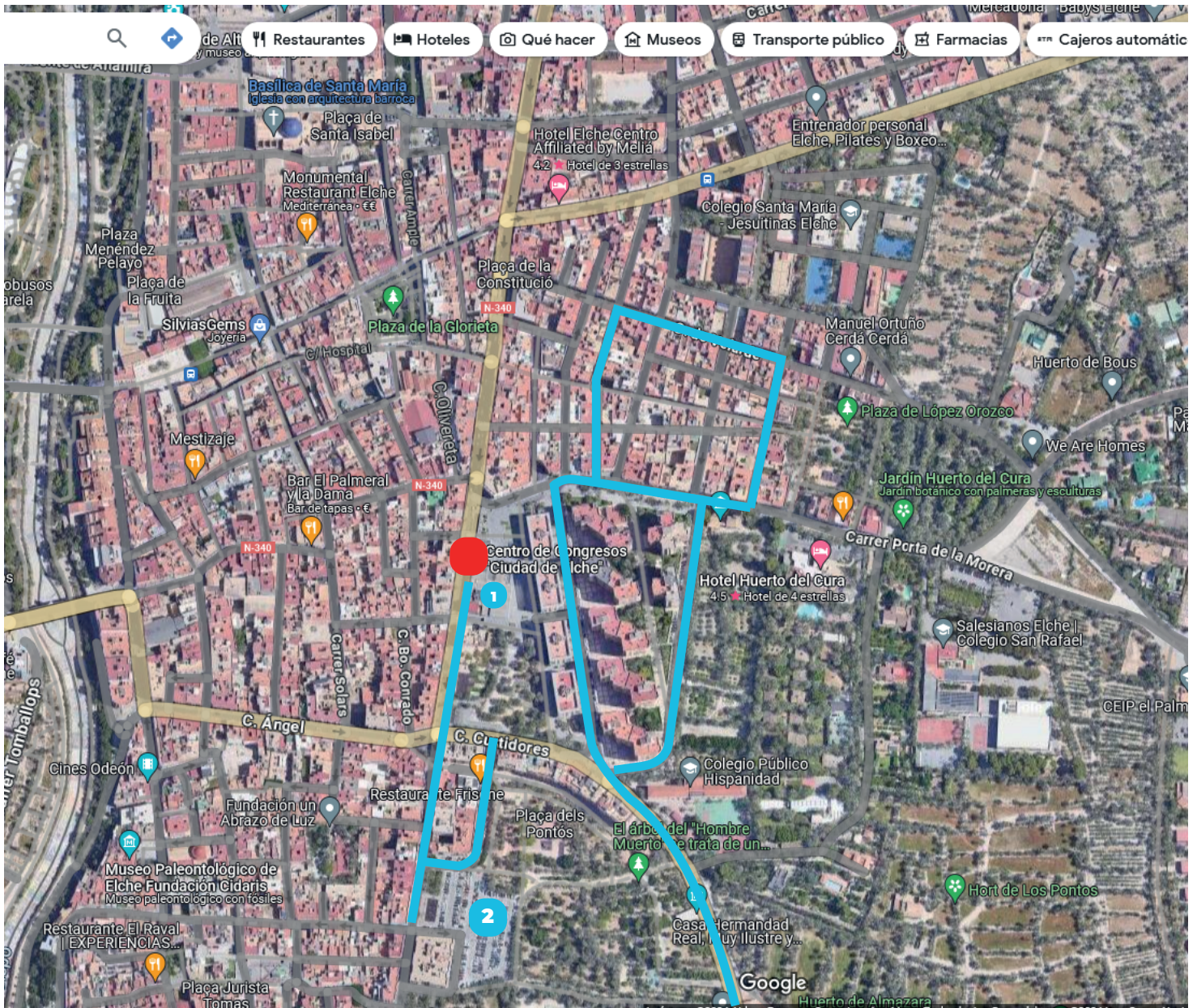
## **CONDUCTA Y PENALIZACIONES**

- Seremos muy estrictos a la hora de tratar situaciones antideportivas. Se pide un total respeto hacia los jugadores y organización, así como hacia el material de la organización (Mesas, escenografía, mobiliario).
- En caso de alguna petición de algún rival por algún tipo de incapacidad como por ejemplo que los dados no los puede distinguir bien o que intente no retirar tan rápido las tiradas estas peticiones deberán de ser atendidas o avisar a algún miembro de la organización para que tome medidas. Además, si el rival lo pide, tendrá que usar dados que tengan como máximo una cara especial y en todos los dados la misma (en el 6 o en el 1) y el resto de caras sean tradicionales y perfectamente legibles (típicos puntitos). RECOMENDABLE
- Aprovechando el punto anterior queremos recordar que todos los jugadores deben asistir con su material de juego, esto incluye dados y metro en pulgadas. Puede incluir también contadores de daño, de cps, de puntos, etc. En caso de tener varias mismas unidades con pequeñas diferencias se pide que por favor se lleven claramente diferenciados con una hoja escrita, marcador o lo que se crea necesario para evitar la confusión y hacer el juego más claro.
- Se prohíbe el uso de vestimentas y atuendos provocativos o que contengan mensajes groseros o inadecuados, que muestran un lenguaje inapropiado o de incitación al odio, o aquello que el organizador determine que no son adecuados para dicho torneo.
- Las sanciones pueden ir desde pérdida en puntos de partida puntos de torneo, quedar fuera de sorteos o en un caso grave la expulsión del torneo (Esperamos no tener que llegar a este punto jamás).

## ACLARACIONES

Recordamos que la inscripción en el torneo supone la aceptación de las bases, que pueden cambiar hasta la fecha de celebración del evento. Durante el evento cualquier duda o disputa será resuelta por la organización, teniendo esta SIEMPRE la última palabra

## APARCAMIENTO COMIDA Y RESTAURANTES



### LUGAR DEL TORNEO

### APARCAMIENTO

Al ser el centro de Elche, el aparcamiento se vuelve un poco complicado según el horario en principio para la hora que es no habrá excesivo problema marcamos zonas de aparcamiento y parking en color azul

- 1 EL LUGAR DEL TORNEO TIENE PARKING PERO ES DE PAGO**
  - 2 HAY OPCIÓN DE PARKING GRATUITO A MENOS DE 5 MINUTOS(No es garantizable que haya sitio al ser publico)**
- CALLES RELATIVAMENTE CERCANAS donde hay aparcamiento normal**

**X CONCURSO MODELISMO ESTÁTICO**

# CIUDAD DE ELCHE I TORNEO

## WARHAMMER 40.000

**SÁBADO 25 DE MAYO DE 2024**

**TORNEO POR EQUIPOS DE 4 JUGADORES**

**10ª EDICIÓN / 2000 PUNTOS / 3 RONDAS**

**CENTRO DE CONGRESOS "CIUDAD DE ELCHE"**

**- Carrer del Filet de Fora, 1 -**

**CONTACTO: [wargames@aime-elche.es](mailto:wargames@aime-elche.es)**

**ORGANIZADORES**

 [visitelche.com](http://visitelche.com)

  
CENTRE DE CONGRESSOS  
CIUTAT D'ELX

  
AIME  
ASOCIACIÓN ILCIANA DE MODELISMO ESTÁTICO



Ayuntamiento de Elche

