

## Resumen para participantes

### Reglamentos válidos para el torneo

- Reglas y ejércitos de **WFB 6ª** edición
- Suplementos: “**Tormenta del caos**” y “**Manuscritos de Altdorf**”
- **NO** se permite incluir **unidades de renombre** del ejército “Mercenarios”, incluso en el propio ejército “Mercenarios”; sí se permiten el resto de opciones de “Mercenarios” propias de cada lista de ejército.
- **NO** se permite incluir **personajes especiales**.

### Puntos de ejércitos

**MÁXIMO 1.500 puntos**, con composición de listas bajo las normas del reglamento citado, junto a las reglas propias de cada libro de ejército.

### Ejércitos y modificaciones específicas permitidas

- **Enanos**: Se jugará exclusivamente con la edición de 2005 (el último libro de enanos de 6ª que convivió con 7ª)
- **Elfos oscuros**: Libro de 6ª edición (se admite la edición revisada 2003)
- **Resto de ejércitos**: Libros de 6ª edición

### Puntos de Torneo y Puntos de Batalla

De cara a determinar el campeón de cada categoría, se utilizarán los “**Puntos de Torneo**”, los cuales se podrán conseguir por diferentes vías además de las propias batallas.

De cara a determinar el resultado de cada batalla (y los “Puntos de Torneo” correspondientes), se utilizará la **diferencia** de los “**Puntos de Batalla**” conseguidos por cada jugador, que se calcularán según las reglas de cada partida.

### Partidas

Se jugarán 3 partidas con un límite de unas **2 horas** de duración, cada una con diferentes despliegues, formas de puntuar y objetivos.

En cada batalla se podrán conseguir entre **1-10 Puntos de Torneo** dependiendo de la diferencia de **Puntos de Batalla**, entre ambos jugadores.

Además, en cada batalla se podrá conseguir **1 Punto de Torneo adicional**, de cara a ganar la categoría de **Mejor General**, si se consigue cumplir un objetivo específico propio de cada batalla.

Las reglas de cada batalla se explican en el anexo “**Puntuación, Batallas y Favores de los Dioses**”. Os recomendamos encarecidamente que leáis este anexo.

### Favores de los Dioses

A cada jugador se le entregará un set idéntico de **5 cartas** que podrá utilizar para conseguir un **beneficio inmediato** durante la batalla.

Cada carta tendrá **dos usos posibles**, pero al utilizarse deberá elegirse sólo uno de ellos, **descartándose después de este uso para el resto del torneo**, pudiéndose utilizar únicamente **1 carta por partida**.

Sin embargo, una carta podrá ver su efecto anulado si el rival posee en su mano sin jugar la misma carta, descartándose ambos jugadores de la carta en cuestión.

Además, las cartas no utilizadas tras las tres batallas otorgarán “**Puntos de Torneo**” para la categoría de “**Mejor General**”, por lo que un jugador que decida no utilizarlas para conseguir beneficios o anular efectos, podrá seguir beneficiándose de ellas.

Las reglas detalladas de los favores de los Dioses y las cartas disponibles se explican en el anexo “**Puntuación, Batallas y Favores de los Dioses**”.

#### Puntos de composición

Cada lista recibirá un modificador de puntos de composición de acuerdo a una serie de normas comunes a todos los ejércitos y otras específicas para su lista.

Estos puntos determinarán los emparejamientos iniciales y otorgarán una serie de puntos de torneo de cara a la clasificación final, además de contarse para **desempates de categorías y otorgar bonificadores** de cara a la **elección del lado de la mesa, despliegue de tropas y elegir si mover primero** (con un +1 en el dado).

Tened este apartado muy en cuenta a la hora de elaborar las listas, ya que puede proporcionaros hasta **6 Puntos de Torneo** con según qué ejércitos.

#### Pintado y personalización de las unidades

Aunque no es obligatorio presentar las miniaturas del ejército, sí que rogamos que en la medida de lo posible las miniaturas se presenten con al menos **tres colores** (sin contar sombras y luces de un mismo color), pudiendo conseguirse hasta **6 “Puntos de Torneo”** gracias al nivel de pintado del ejército.

Un ejército con **miniaturas sin pintar**, no podrá optar a determinados premios.

En cuanto a la **personalización** de miniaturas (texturas en la base, posturas, caracterizaciones propias, etc), se podrán conseguir hasta **4 “Puntos de Torneo”** en esta categoría.

#### Representación de las unidades

Las unidades deberán, al menos, ser del mismo tipo que las tropas incluidas en la lista. P.E. no sirve utilizar una unidad de arqueros para representar espadachines, goblins por orcos, o caballería ligera como pesada.

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 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.

Los **personajes deben diferenciarse** claramente del resto y la miniatura debe **responder a la categoría del personaje** (mago, paladín, sacerdote guerrero, etc).

Los **Grupos de Mando** incluidos en las listas deben estar **representados debidamente**, de forma que si no se incluyen las miniaturas del GM no se podrán aplicar sus reglas. No se podrán incluir en los regimientos miniaturas del GM si no se han incluido en las listas de ejército.

Siempre que el rival solicite información acerca de las armas, armaduras y personajes de una unidad, se le deberá proporcionar esta información (salvo objetos mágicos, habilidades de personajes y estandartes mágicos).

#### Elemento de escenografía único

Los jugadores podrán traer un elemento de escenografía impasable tematizado con su ejército (bien sea con detalles que representen la raza, esquema de color, o el mismo tipo de peana que refleje pertenencia al mismo ejército) que le otorgará **Puntos de Torneo** y, además, la posibilidad de **conseguir Puntos de Batalla** en cada partida (si es que el jugador es capaz de defenderlo del ataque de las hordas enemigas).

De unas dimensiones entre 10x10 – 20x20cm, sustituirá a un elemento de su mitad del tablero marcado por la organización).

Cada jugador que cuente con él, recibirá 100 puntos de batalla en cada batalla en la que este elemento no haya sido profanado (está explicado detalladamente en el anexo “**Puntuación, Batallas y Favores de los Dioses**”).

#### Categorías premiadas y rangos de puntuaciones

- **Campeón Absoluto:** jugador con **más Puntos de Torneo entre todas las categorías** (del apartado de batallas, sólo se tendrán en cuenta los puntos de torneo conseguidos por diferencia de batalla, excluyéndose los puntos conseguidos por “Objetivos Específicos” por batalla y los puntos de “Favores de los Dioses”).
- **Mejor General:** jugador con **más Puntos de Torneo conseguidos en batallas** (contando: diferencia de puntos de batalla, “Objetivos específicos”, “Favores de los Dioses”).
- **Mejor Ejército:** ejército con mayor puntuación otorgada por los **jueces** entre **pintado y personalización** del ejército.
- **Mejor Rival:** jugador con mayores puntuaciones por parte de sus **rivales**.
- **Mejor Elemento de Escenografía:** jugador con mayor puntuación otorgada por los **jueces**.

A la hora de los **desempates** de la categoría de “**Campeón Absoluto**” y “**Mejor General**”, la organización tendrá en cuenta las puntuaciones de “**Composición**” y “**Mejor Rival**”.

Los rangos de recuentos de puntos finales para la clasificación del torneo y para decidir el campeón por categoría, serán:

Categoría	Rango puntuación	Notas
<b>Mejor Elemento Escenografía</b>	[0-2]	Media de los jueces (redondeada hacia arriba)
<b>Mejor Ejército</b>	[0-10]	Suma de las medias (redondeada hacia arriba) de los puntos de pintura y personalización
<b>Mejor Rival</b>	[1-3]	Media de las tres puntuaciones recibidas (redondeada hacia arriba)

<b>Mejor General</b>	[3-36]	Suma de puntos por batallas, puntos por objetivos específicos y puntos de favores
<b>Rango para Campeón Absoluto</b>	<b>[4-51]</b>	<b>Total de puntos acumulados entre las diferentes categorías (exceptuando los puntos por objetivos específicos de batallas y los de favores de los dioses)</b>

#### Fecha del torneo

**Domingo, 3 de septiembre de 2023**

#### Lugar del torneo

**Polideportivo Municipal de Las Gaunas** (Av. República Argentina, 66).

Logroño (La Rioja)

#### Nº máximo de Jugadores

**20** iniciales (ampliable a **30** participantes)

#### Proceso de inscripción

- Fecha de **apertura de inscripciones: martes 25 de julio, a partir de las 00:01**
- Fecha límite de inscripción y envío de listas: domingo 20 de agosto hasta las 23:59
- Formato de entrega de listas: Sólo se aceptarán listas en PDF o escritas en el propio cuerpo del correo electrónico

La inscripción para la participación en el torneo implica la aceptación de todas las normas reflejadas en las bases, así como cualquier otra decisión que los árbitros y la organización puedan tomar durante el desarrollo de éste. Si estás de acuerdo envía un email con los siguientes datos a: [warlogs@gmail.com](mailto:warlogs@gmail.com)

- Nombre y apellidos: (obligatorio)
- Teléfono: (obligatorio)
- Nick/Nombre de guerra: (obligatorio)
- Email: (se tomará como tal aquel que se utilice para realizar la inscripción, a no ser que se especifique lo contrario).
- Equipo y/o Localidad: de cara a evitar enfrentamientos en 1ª ronda contra jugadores habituales del mismo club/asociación.

#### Coste de inscripción

El precio de inscripción al torneo es de **15€** (se informará de la forma de pago por e-mail a los jugadores ya inscritos).

Al margen de la inscripción, se organizará un grupo para comer en la zona del torneo, cuyo coste se comunicará en próximas fechas, en cuanto podamos conocer la oferta de los establecimientos cercanos, para que cualquier jugador que lo desee pueda apuntarse o, si lo prefiere, pueda optar a otra oferta gastronómica que prefiera.

#### Horario

9:00 – RECEPCIÓN DE JUGADORES

9:30 // 11:45 PRIMERA PARTIDA

12:00 // 14:15 SEGUNDA PARTIDA

14:30 // 16:30 PAUSA PARA COMER

16:45//19:00 TERCERA PARTIDA

19:30 ENTREGA DE PREMIOS.