

Reglas para los participantes

Reglas del torneo

Fechas e inscripción

- Fecha del torneo: sábado, 7 de septiembre de 2024
- Fecha de apertura de inscripciones: lunes, 22 de julio
- Fecha límite para entrega de listas y pagos: jueves 15 de agosto a las 23:59
- Precio: 20 € por participante
- Las inscripciones deberán enviarse al correo: warlogs@gmail.com indicando
 - Nombre y apellidos
 - Nick de guerra
 - Club de juego y ciudad
 - Teléfono
 - e-mail
- Una vez hecha la inscripción, si un jugador no envía la lista o realiza el pago antes de la fecha citada, perderá su plaza la cual pasará al siguiente jugador en lista de espera.

Nº de Jugadores

- Hasta 30 participantes

Espíritu del torneo

- Darse de palos en modo buen-rollista, tratando de evitar listas extremas y el uso torticero de las reglas de juego. Lo más importante serán las batallas y sus resultados, así que los puntos de estas serán los que decidirán casi en su totalidad al campeón absoluto del torneo.

Reglamento y listas permitidas

- Se utilizarán las reglas de Warhammer Fantasy **6ª edición** <<<<[Reglamento Anotado](#)>>>>.
- Ejércitos de **6ª edición**, con las excepciones
 - Ejércitos del Suplemento "La Tormenta del Caos"
 - Culto de Ulric de los "Manuscritos de Altdorf III"
 - Enanos: libro de 2005 (el de 7ª edición)
 - Elfos oscuros: Libro de 6ª con reglas mejoradas de GW

Composición de ejércitos

- **1.500 puntos**, con composición de listas bajo las normas del reglamento citado y las reglas de cada libro de ejército
- **No** se permite incluir **personajes especiales**
- **No** se permite incluir **unidades de renombre** del ejército "**Mercenarios**".

Partidas

- **3 partidas** de entre 2h/2h y cuarto de duración, con diferentes despliegues.
- Las partidas se jugarán en mesas con **escenografía variada no simétrica** (es posible que en una mesa haya colinas en una zona de despliegue y en la contraria no).

"Puntos de composición" de los ejércitos y "puntuación TIER"

- La organización publicará unas tablas comunes a través de las cuales tu ejército podrá conseguir "**puntos de composición**" (positivos y negativos) que se sumarán a la hora de contabilizar los puntos para el "Campeón Absoluto".
- A cada ejército (no a las listas), la organización le asignará un "**TIER**", que beneficiará en lo siguiente:
 - Determinar la elección del lado de la mesa y del primer turno de partida.
 - Emparejar jugadores en primera ronda y en rondas subsiguientes con empates de puntos.
 - Resolver empates en la clasificación final (como segundo factor tras la puntuación de mejor rival).

Sistema de emparejamiento

- En la primera ronda, se emparejará a los jugadores a través de su TIER, tratando de evitar en esta ronda cruces de clubes, localidades, jugadores habituales y mismos ejércitos.
- En las rondas siguientes, se utilizará sistema suizo, emparejando puntuaciones de torneo similares y también a través de su TIER para resolver empates de puntos de múltiples jugadores.

Categorías premiadas

- **Campeón Absoluto:** mayor puntuación sumando "puntos de batalla" y "puntos composición".
- **Mejor Ejército:** ejército con mayor puntuación de pintado y personalización
- **Mejor Rival:** jugador mejor puntuado por parte de sus rivales
- **Mejor Elemento de Escenografía:** elemento más destacado
- **Mejor Trasfondo:** trasfondo que más nos guste

A la hora de resolver **desempates** en la categoría de "**Campeón Absoluto**", la organización tendrá en cuenta, en primer lugar, la puntuación de "**mejor rival**" y, después, el "**TIER**". Si aún así el empate persistiese, el ganador será el jugador con más "puntos de composición".

Cada categoría, tendrá uno o varios premios dependiendo del criterio de la organización.

Tamaño de peanas

- El tamaño de las peanas de infantería/caballería (normal y monstruosa) debe ser el correspondiente a su modelo en sexta edición (p.e. lanceros imperiales 20mm; orcos 25mm...).

Pintado de las unidades

- Es **obligatorio** presentar las miniaturas del ejército pintadas, con un esquema **mínimo de 2 colores** (sin contar sombras y luces de un mismo color, o la capa de imprimación).
- Si la organización detecta **miniaturas sin pintar** dentro de las unidades, estas deberán ser **retiradas**.

Representación de las unidades

- Los **personajes deben diferenciarse** claramente del resto y la miniatura debe responder a la categoría del personaje (mago, guerrero, portaestandarte de batalla 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 indicado 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, habilidades de personajes y estandartes mágicos).

Elemento de escenografía personalizada

- Los jugadores podrán traer un **elemento de escenografía** (que funcionará con las reglas de elemento impasable y sustituirá a alguno de los elementos presentes en las mesas dentro de su mitad del tablero) personalizado según los colores y temática de su ejército.
- Deberá tener unas dimensiones de entre **10x10cm** (mínimo) y **20x20 cm** (máximo)
- Proporcionará **1 dado extra de energía o dispersión** en cada turno (se elige que tipo de dado al inicio de cada batalla).
Sólo podrás beneficiarte de ello si presentas un elemento personalizado de acuerdo a tu ejército.

Reglas de la casa (Viejas Glorias's edition)

- Sólo se podrá realizar **comprobaciones de la línea de visión** (desde tus propias unidades) a la hora de hacer movimientos durante tu fase de movimiento, o si hay que verificar objetivos para proyectiles, hechizos, etc. (P.e.: no está permitido hacer mediciones desde una unidad rival antes de declarar una carga)
- La **comprobación de distancias** fuera de los momentos exactos de disparo/lanzamiento de hechizos/verificación de las cargas, está **absolutamente prohibida**.
- Se utilizará el **mismo juego de dados por ambos jugadores**, el cual debe contar con al menos 10 dados para evitar múltiples tiradas que se puedan resolver de una única tirada.
- La organización se reserva de posibilidad de reducir a 0 la puntuación de "mejor rival" de un jugador si observa en él formas o hábitos de juego "deshonestos" pensados para sacar ventaja un compañero

II Torneo Warhammer Fantasy Battles

IV Jornadas Entreviñas anda el Juego

(puntuación que se utiliza para desempatar en la clasificación de campeón absoluto), pérdidas de tiempo innecesarias, etc.

- Tenemos la confianza plena en vosotros, pero si en el caso excepcional de que un jugador se vea poseído por la Rata Cornuda, los dioses del Caos, o cualquier otra entidad inter-dimensional que le lleven a cometer trampas notables, el jugador podrá ser expulsado del torneo.
- El jugador tiene la obligación de conocer el reglamento de juego, así como un conocimiento profundo de las reglas de su propio ejército para dar al rival las indicaciones necesarias sobre este siempre que este pregunte.

Premio al “Mejor Trasfondo”

De cara a recuperar alguno de los premios que enriquecen el hobby, cada jugador podrá enviar (es completamente opcional) un único trasfondo no superior a 750 palabras, evocando la historia particular de su lista de ejército. El trasfondo debe estar titulado y debe ceñirse en su contenido al ejército elegido por el jugador, introduciendo elementos de su lista de ejército para hacerlo más personalizado.

Los jueces determinarán con sus votos el trasfondo premiado.

Puntos de composición y TIER de los ejércitos

TIER del ejército

Estos puntos, se otorgarán a los jugadores en base al ejército escogido para participar en el torneo (según la tabla de la organización) y cuanto mayor sea más beneficiado se verá el jugador, teniendo efecto en los siguientes aspectos:

Emparejamientos

- En la ronda inicial, los jugadores serán emparejados con ejércitos de TIER similar (p.e: un ejército de TIER 4, se emparejará mientras sea posible con ejércitos de TIER 4, y después de ejércitos con TIER 3 o 5).
- En rondas posteriores, los jugadores empatados en el mismo rango de puntos de torneo se emparejarán con rivales de un TIER igual o similar

Elección del lado de despliegue

- A la hora de elegir un lado de despliegue, el jugador con mayor TIER tendrá una bonificación a la tirada de dado igual a la diferencia de puntos entre su TIER y el del rival (p.e.: si el jugador A, tiene un TIER de 5 y el jugador B un TIER de 3, el jugador A tendrá un bonificador de +2 a su tirada de dado).
- A la hora de tirar para decidir que jugador elige si empezar primero o que lo haga el rival, el jugador con mayor TIER tendrá una bonificación a la tirada de dado igual a la diferencia de puntos entre su TIER y el del rival (acumulable al bonificador de +1 si ha terminado de desplegar en primer lugar).
- En caso de empates de TIER, ningún jugador contará con esta bonificación.

Desempate para el premio de "Campeón Absoluto"

- Si dos jugadores están empatados en la clasificación como "Campeón Absoluto", y su empate persiste tras evaluar su puntuación de "Mejor Rival", el jugador con una puntuación mayor de TIER será el campeón. Si el empate aún persiste, se tendrá en cuenta la mayor "puntuación de composición" de cada ejército.

Puntos de composición

Los puntos de composición modificarán la **puntuación final** para determinar el premio de "**Campeón absoluto**".

Esta puntuación está pensada para bonificar aquellas composiciones de listas más respetuosas con los trasfondos clásicos de Warhammer, penalizando aquellas listas orientadas a aprovechar al máximo las posibilidades de los libros de ejército y favoreciendo aquellas que sobre la mesa presenten una variedad de unidades con sus grupos de mando completos.

Esta puntuación se calculará a través de unas tablas comunes a todos los ejércitos (excepto casos muy concretos) elaboradas por la organización, por lo que los puntos se aplicarán de forma objetiva siguiendo estas tablas (excepto en el caso de que la organización tenga que realizar alguna interpretación sobre la naturaleza de algunos conceptos como tipo de personajes, virtudes, sobrenombres, objetos, etc.), de acuerdo a las siguientes reglas:

- Todas las listas **comienzan con 0 puntos** de composición, los cuales pueden verse modificados negativa o positivamente según se vayan incluyendo las opciones indicadas.
- Los diferentes modificadores son **acumulativos entre sí**, sin ser excluyentes entre ellos.

Puntos de composición por unidades fetiche

- Adicionalmente, se otorgarán puntos de composición adicionales si vuestras listas incluyen algunas de las unidades menos habituales del torneo (no acumulativo si se incluye varias veces la misma unidad).
- Estas unidades se indican en la tabla de puntos TIER de cada lista de ejército.

Conceptos

Tipos de personaje

Se considerará que una unidad lleva su Grupo de Mando Completo cuando cuenta con todas sus opciones de grupo de mando disponibles. Se considerará el portaestandarte de batalla como un tipo de héroe diferente.

Ejemplos de tres personajes distintos: Espectro de los árboles + Noble + Cantor, Espectro + Vampiro + Vampiro portaestandarte de batalla, etc)

Grupo de mando completo

Se considerará que una unidad lleva su Grupo de Mando Completo cuando cuenta con todas sus opciones de grupo de mando disponibles.

Potencia mágica

Se considerará como potencia mágica de cara a las configuraciones:

- +1 por cada nivel de los hechiceros
- +1 por cada objeto porta-hechizos
- +1 por cada objeto que proporcione dados adicionales
- +1 por cada piedra de energía
- +1 por la "Diadema del Poder" de los "Hombres Lagarto"
- +1 por el "Talismán Negro" de los "Condes Vampiro"

P.e: lista con 2 hechiceras de nivel 2 cada una, una con un objeto portahechizos y otra con un objeto que proporciona 1 dado de energía: **POTENCIA=6 niveles**

Nota: el dado adicional que se puede conseguir con el elemento de escenografía, no se tiene en consideración. Tampoco los dados de energía básicos para cada ejército.

Espacios de unidades

Se considera espacio de unidad a los espacios que se deben consumir para incluir un tipo de unidad. P.E.: 2 lanzavirotes= 1 espacio de unidad singular; 1 unidad de leones=1 espacio de unidad especial

N+

Cuando aparezca una referencia de un número con el signo + ligado, se entenderá que cantidad es "igual o superior" a ese número. Así, la referencia "3+ unidades", se interpretará como "3 o más unidades".

Abreviaturas

- GMC: Grupo de mando completo.

Anexo: tabla de puntos de composición
Puntos Positivos

Aspecto	Mod.
La lista incluye el Portaestandarte de Batalla (en el caso de Mercenarios: Pagador)	+2
Todas las unidades incluidas en tu lista llevan GMC. Las únicas excepciones son: - las infanterías (en bloque/hostigadoras) equipadas con armas de proyectiles: no están obligadas a llevar estandarte - las caballerías ligeras: no están obligadas a llevar estandarte Las máquinas de guerra no están obligadas a llevar ingenieros, ezpabilagoblins, etc.	+2
No se repiten espacios de unidades especiales	+1
No se repite el mismo tipo de unidad en el ejército (si una unidad puede equiparse con armas y/o escudo y en otra versión con proyectiles, contarán como tipos de unidades diferentes, p.e: guerreros con lanza y escudo vs guerreros con arcos)	+3
Si se incluyen 3+ personajes, son de distinto tipo (se considerará el portaestandarte de batalla como un tipo de héroe diferente). Ejemplo de 3 pjs distintos: Noble + Espectro de los árboles + Cantor	+1
Los puntos de unidades básicas no se ven superados ni por los de unidades especiales, ni por los de unidades singulares (p.e: 600 básicas; 400 especiales; 275 singular = +1)	+1

Puntos Negativos

Aspecto	Mod.	Ejemplo
3+ Máquinas de guerra (se contará cada grupo de apoyo Skaven como 1 máquina)	-1	Enanos con 2 lanzavirotos y lanza-agravios=-1
Sólo un tipo de tropa básica (no se cuentan unidades que no puntúan para límites del ejército como unidades básicas. P.e: arpías, mastines)	-1	Altos elfos con sólo 2 unidades de arqueros=-1
Repetir 3 veces el mismo espacio de unidad especial	-1	3 carruajes de gélidos
3+ Unidades hostigadoras (4+ para Elfos Silvanos, Hombres Bestia y Hombres Lagarto)	-1	
3+ Personajes/Unidades voladoras (con capacidad de vuelo de 38 cm o más)	-1	2 Héroes en disco de Tzeentch y aulladores
1 único héroe en la lista	-1	
Repetir 3 veces el mismo tipo de héroe	-1	3 nigromantes
Mago de nivel 1 con 2 pergaminos de dispersión	-1	
Por cada regimiento > 275 pts. (los grupos de apoyo no se tendrán en cuenta para determinar el coste del regimiento principal)	-1	Unidad de guerreros de 300 puntos y unidad de caballeros de 350 puntos = -2
2+ Objetos Portahechizos (las tumbas de Silvania no cuentan para este negativo)	-1	
5+ Potencia mágica (más -1 adicional por cada nivel por encima de 5)	-1	Mago nivel 2 con portahechizos + Mago nivel 2 con objetos dado adicional = potencia 6 = -2

Anexo: TIER de las listas de ejército y unidades fetiche

LISTAS GENERALES	TIER	UNIDADES FETICHE	PUNTOS TORNEO
Elfos Silvanos	1	Guardia eterna Arbóreos	1 1
Skavens	2	Ratas Ogro Señor de las Bestias	1 1
Bretonia	2	Relicario	1
Condes Vampiro	3	Carruaje Negro	1
Hombres Bestia	3	Ogros del Caos Trolls del Caos	1 1
Guerreros del Caos	3	Ogros del Caos Trolls del Caos	1 1
Enanos	3	Cañón Lanzallamas	1
Hombres lagarto	3	Eslizones camaleón	1
Altos elfos	4	Guardia del Fénix	2
Reyes funerarios	4	Gigante de hueso Lanza cráneos	1 1
Enanos del Caos	4	Hobgoblins escurridizos	1
Hordas del Caos: Demonios	4	General con marca que no sea del Caos Absoluto	1
Hombres lagarto de las Tierras del Sur	4		
Imperio	4	Mortero Flagelantes	1 1
Mercenarios	5	Olla caliente hafling	1
Ogros	5	Yetis	1
Orcos y Goblins	5	Trolls	1
Elfos Oscuros	6	Caldero de Sangre Guardia Negra Una de estas unidades: Elfas Brujas/Verdugos/Corsarios	2 2 1

II Torneo Warhammer Fantasy Battles**IV Jornadas Entreviñas anda el Juego**

TORMENTA DEL CAOS	TIER	UNIDADES FETICHE	PUNTOS TORNEO
Los Matadores de Karak-Kadrin	2		
Los skavens del Clan Eshin	2		
Legión Démoniaca	3	General con marca de Nurgle o Slaanesh	1
La guerra de caballeros noveles	4		
Ejército de Sylvania	5	Doncella espectral	1
El Culto de Slaanesh	5	Guerreros del Caos Todas las unidades que puedan llevar la marca de Slaanesh	1 1
El ¡Waaagh! de Grimgor	5	Kareto de Gorko	1
La Patrulla Marina de los Altos Elfos	5		
Ejército de Middenland	5	Hermanos lobo	1
La Horda de Archaón	6	Despellejadores	1

MANUSCRITOS DE ALTDORF 3	TIER	UNIDADES FETICHE	PUNTOS TORNEO
Culto de Ulric	6		

Batallas

Retiradas o masacres

Si un jugador decide retirarse antes de su último turno, el jugador vencedor podrá mover libremente sus tropas en cada uno de sus turnos posteriores de cara a ocupar cuadrantes, objetivos, etc.

El jugador vencedor NO consigue automáticamente todos los puntos posibles para cada batalla (incluyendo objetivos), si no aquellos que el resto de sus movimientos le permitan reclamar, junto a la diferencia. Si se considerará que ha eliminado todas las unidades del rival (por tanto, esperamos que los rivales sean dignos oponentes y utilicen todos los turnos disponibles aún con todo en contra).

Reglas genéricas

- Muerte del General **enemigo**: 100 puntos de batalla. Si el general está huyendo al final de la partida se considerará "muerte".
- Muerte del Portaestandarte de Batalla **enemigo**: 50 puntos de batalla. Si el Portaestandarte de Batalla está huyendo al final de la partida se considerará "muerte".
- Portaestandarte de Batalla propio en pie: 50 puntos de batalla. Si el Portaestandarte de Batalla está vivo y no huyendo al final de la partida.
- Estandarte **enemigo** capturado y en posesión al final de la batalla (la unidad que lo capturó no debe estar huyendo al final de la partida ni haberlo perdido): 50 puntos de batalla por cada uno.
- Dominar un cuadrante: 100 puntos de batalla por cada uno (habrá 4 en total).
- Eliminación de tropas enemigas: cada jugador contará a su favor el valor total en puntos de las tropas enemigas eliminadas o que se encuentren huyendo al finalizar la batalla.
- Si una tropa enemiga ha perdido más de la mitad de sus miniaturas iniciales pero no está huyendo, el oponente gana la mitad del valor en puntos de esa tropa. En el caso de miniaturas individuales (personajes, monstruos, carros, etc) si están por debajo de la mitad de sus heridas iniciales.

Ocupación de cuadrantes

A efectos de dominar un cuadrante o zona, se considera dominado si se posee una unidad con capacidad de puntuar y con potencia 5+, sin que haya ninguna miniatura enemiga en dicho cuadrante. Para determinar en qué cuadrante está una unidad, se considerará como ocupado aquel que la mayor parte de la peana/unidad ocupe (las miniaturas de la parte trasera se colocarán ordenándolas desde el centro y alternando, en este orden, izquierda-derecha, de cara a establecer su posición).

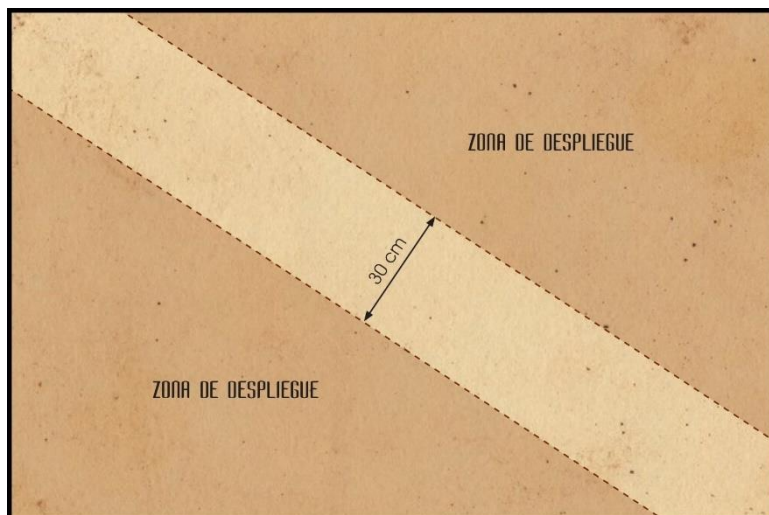
Reglas especiales para el inicio de las batallas

- El jugador con **más TIER** en su lista recibe un **+1** acumulativo a la tirada de dado **por cada punto de diferencia** respecto a las de su rival, para determinar la **elección de lado de despliegue**.
- Siguiendo las reglas habituales, el jugador que ha elegido lado de despliegue, comienza desplegando en primer lugar.
- El jugador con **más TIER** en su lista recibe un **+1** acumulativo a la tirada de dado **por cada punto de diferencia** respecto a las de su rival, para determinar quien elige si **mover en primer o segundo lugar**. El jugador que terminó su despliegue en primer lugar, contará con el +1 habitual para esta tirada.

1ª Batalla: Batalla campal oblicua

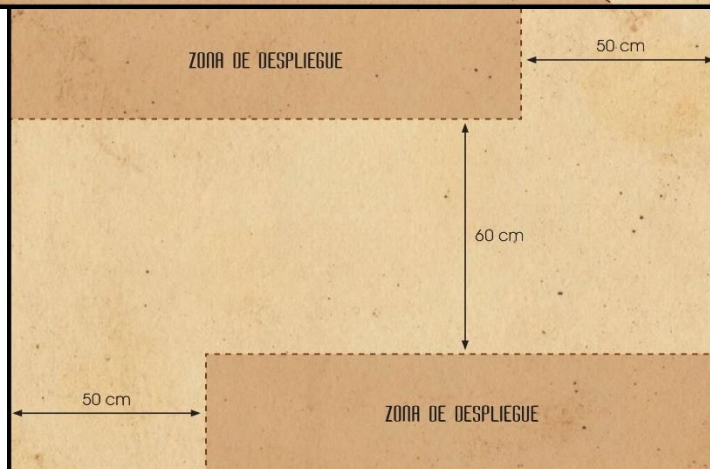
Campo de batalla: La partida se jugará en un tablero de **180x120cm**, desplegándose cada ejército en el margen correspondiente.

Se dispondrá de una franja diagonal de separación hacia dentro del tablero de 30cm entre las áreas de despliegue de ambos jugadores, formando como área de despliegue un triángulo escaleno con un ángulo de 90° coincidente con la esquina izquierda del lado del tablero.

**2ª Batalla: Batalla campal a los flancos**

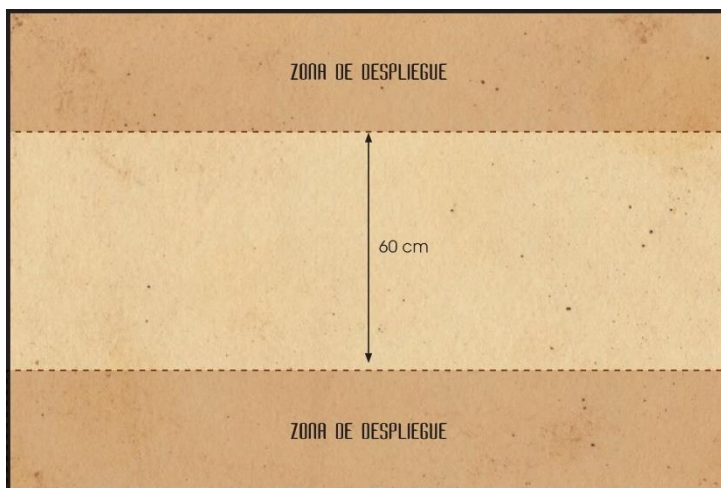
Campo de batalla: La partida se jugará en un tablero de 180x120cm, desplegándose en el lado de 180 y **recortándose** la zona de despliegue al **lado izquierdo** de cada jugador en **50 cm** (se dispondrá por tanto de 130cm de ancho para desplegar).

Se dispondrá de un margen hacia dentro del tablero de 30cm para desplegar las unidades, quedando una **separación de 60 cm** de distancia entre las áreas de despliegue de ambos jugadores.

**3ª Batalla: Batalla campal enfrentada**

Campo de batalla: La partida se jugará en un tablero de **180x120**, desplegándose en el lado de 180.

Se dispondrá de un margen hacia dentro del tablero de 30cm para desplegar las unidades, quedando una **separación de 60 cm** de distancia entre las áreas de despliegue de ambos jugadores.



Nota: Todas las batallas se consideran batalla campal a efectos de que los Elfos Silvanos puedan poner bosque.

Puntuación de batallas

Se consideran **Puntos de Batalla (PB)**, aquellos obtenidos en cada una de las batallas como diferencia de puntos de ejército, objetivos generales de batallas y objetivos particulares de batalla. La **diferencia** de puntos entre un jugador aplicada a la "**Tabla de Resultados de Batalla**", establecerá cuantos "**Puntos de Torneo**" se han conseguido en esa batalla.

Se consideran **Puntos de Torneo (PT)**, aquellos puntos que computarán directamente en la tabla clasificación de los jugadores del torneo.

Tabla de resultado de batallas

Para determinar los Puntos de Torneo conseguidos en cada batalla, cada jugador sumará todos los puntos de batalla conseguidos y se obtendrá la diferencia de puntos entre ambos jugadores para determinar el resultado de batalla. El ganador obtendrá los Puntos de Torneo asignados a esa categoría; a su vez, el perdedor conseguirá los puntos de torneo asociados más a la derecha en las columnas de derrota.

En caso de empate, ambos jugadores conseguirán la misma puntuación.

- A la **Victoria marginal I y II**, le corresponde el resultado "**Derrota Marginal**"
- A la **Victoria Decisiva I y II**, le corresponde el resultado "**Derrota Decisiva**"
- A la **Masacre**, le corresponde el resultado "**Aniquilado**"

Diferencia Puntos Batalla	Categoría Victoria	Puntos de Torneo para el ganador	Categoría Derrota	Puntos de Torneo para el perdedor
>=1500	Masacre	10	Aniquilado	1
[1200-1499)	Victoria Decisiva II	9	Derrota Decisiva	2
[900-1199)	Victoria Decisiva I	8		
[600-899)	Victoria Marginal II	7	Derrota Marginal	3
[400-599)	Victoria Marginal I	6		
[0-399]	Empate	4	Empate	4