Bases

IV TORNEO PANZERHAMMER

(Edición Madrid 2025)

Bienvenidos a la cuarta edición del torneo Panzerhammer. Desde el Club Panzerhammer nos congratula el poder repetir la organización de uno de los torneos con mayor asistencia del país, y con muchas ganas de que este encuentro siga contando en el futuro con muchas más ediciones. Estas bases se han elaborado con el solo propósito de intentar brindar a todos los participantes una jornada de diversión, compañerismo y figuritas que difícilmente podréis olvidar. Esperemos que los asistentes podáis disfrutar de un día de hobby perfecto. Cualquier parte de este documento que sintáis que no se ajusta a estos principios habrá sido un error inocente del escriba imperial que a la luz de una vela y en un sótano húmedo y frio, está redactando estas bases (las culpas a él).

Por favor, leed tranquilamente estas bases y cualquier duda que tengáis no dudéis en consultarla con la organización.

ÍNDICE

1) Inscripción 4

2) Precio 4

3) Horarios, localización y fechas 4

4) Reglamento y Suplementos 5

5) Ejércitos 5

6) Representación de miniaturas y pintado 8

7) Listas 8

8) Misiones 9

1ª. Menhires Tallados 9

2ª. Hijos del Caos 12

3ª. El Valor del General 14

9) Emparejamientos 16

10) Clasificación Individual 17

11) Pintura y Deportividad 18

12) Comida 18

1) Inscripción

Como novedad, este año la inscripción al torneo se realizará a través de un cuestionario de Google Forms. Sera necesario que lo rellenes con los datos que solicitamos a través de él. Os adjuntamos el enlace:

https://forms.gle/VeZMC1KXJ1ipiryaA

Una vez tengamos vuestra inscripción, te responderemos lo más pronto posible confirmando si tienes plaza y con los datos para hacer el pago y enviar la lista. Si no tienes la suerte de haber llegado a tiempo ¡no desesperes! Esto es la guerra y siempre puede haber bajas así que quedarás en reserva automáticamente y te avisaremos si en algún momento se abre un hueco.

2) Precio

La inscripción costará **20€** por persona. Este torneo tiene como objetivo fomentar la comunidad de Warhammer Fantasy y ayudar a asentar diferentes núcleos de juego. Por tanto, la recaudación se destinará principalmente a gastos derivados del propio torneo como premios, escenografía, etc. El pago de la inscripción se hará a la cuenta del club, que se facilitará más adelante.

3) Horarios, localización y fechas

- *09:00-09:30 Presentación y emparejamientos*
- *09:30-12:00 Primera Ronda*
- *12:00-12:30 Emparejamientos Segunda Ronda*
- *12:30-15:00 Segunda Ronda*
- *15:00-16:45 Comida*
- *16:45-17:00 Emparejamientos Tercera Ronda*
- *17:00-19:30 Tercera Ronda*
- *19:30-20:30 Resultados y Premios*

El torneo se celebrará el sábado **18 de octubre de 2025** en el salón multiusos de Ajalvir en la dirección Calle Barrionuevo 26-32.

4) Reglamento y Suplementos

Se utilizará el Reglamento Anotado y los suplementos de Sexta Ampliada, todo ello publicado en los blogs de cargad.com y en leyendasenminiatura.com.

5) Ejércitos

Cada jugador dispondrá de un ejército de hasta **2.000 puntos** escogidos exclusivamente entre las opciones que ofrecen los libros de ejército de **SEXTA AMPLIADA.** NO se permitirán **Personajes Especiales, Contingentes Aliados ni Monstruos Arcanos**. Los Mercenarios se permitirán, pero sólo como ejército individual, nunca junto con otros ejércitos. Los **Regimientos de Renombre** sólo se podrán jugar en un ejército de **Mercenarios**.

Los libros de ejército y erratas permitidas serán las publicadas hasta el día 15 de septiembre de 2025. El listado completo de facciones es el siguiente:

1. *Altos Elfos.*
2. *Bretonia.*
3. *Condes Vampiro.*
4. *Elfos Oscuros.*
5. *Elfos Silvanos.*
6. *Enanos.*
7. *Enanos del Caos.*
8. *Hombres Lagarto.*
9. *Imperio.*
10. *Mercenarios (incluye Regimientos de Renombre).*
11. *Orcos y Goblins.*
12. *Reino del Caos: Bestias.*
13. *Reino del Caos: Demonios.*
14. *Reino del Caos: Mortales.*
15. *Reinos Ogros.*
16. *Reyes Funerarios.*
17. *Skavens*

Las siguientes Listas Alternativas se permitirán en esta edición a modo de prueba, estando sujetas igualmente a modificaciones de Reglas de Cortesía:

- Altos Elfos: Cracia.
- Bretonia: Caballeros Exiliados.
- Condes Vampiro: Clan Lahmia.
- Condes Vampiro: Clan Necrarca.
- Condes Vampiro: Clan Strigoi.
- Condes Vampiro: Clan Von Carstein (Sylvania).
- Condes Vampiro: Clan Dragón Sangriento.
- Condes Vampiro: Costa del Vampiro.
- Elfos Oscuros: Culto de Slaanesh.
- Elfos Silvanos: Furia del Bosque.
- Elfos Silvanos: Praderas del Sur.
- Enanos: Guardias de Undgrin-Ankor.
- Enanos del Caos: Incursión Esclavista.
- Hombres Lagarto: Hueste Roja de Tehenhauin.
- Imperio: Culto de Ulric.
- Imperio: Middenland.
- Imperio: Ejército Cruzado.
- Imperio: Ejército Sigmarita.
- Orcos y Goblins: Goblins Nocturnos.
- Orcos y Goblins: Machotez de Grimgor.
- Orcos y Goblins: Whaaagh de las Tierras Yermas.
- Skaven: Clan Eshin.
- Skaven: Clan Moulder.
- Skaven: Clan Pestilens.

Por supuesto, se aplicarán las restricciones habituales recogidas en Sexta Ampliada, con la **excepción** de las siguientes restricciones que desde la organización se ha decidido establecer de cara a garantizar la diversión de todos los participantes y que tanto las propias partidas como los emparejamientos sean

entretenidos y tácticos, y que **prevalecerán** de cara a las restricciones de Sexta Ampliada.

Las restricciones individuales para cada lista serán las siguientes:

- Máximo de 10 dados de energía usados en cada fase de magia. Cualquier excedente de generación de dados se perderá y en total no podrán usarse más de 10 dados para el lanzamiento de hechizos en una misma fase.
- Los objetos portahechizos contaran como un dado adicional de energía. Por lo tanto, si usas un objeto portahechizos, solo podrías usar 9 dados de energía.
- Se podrán usar un máximo de 2 unidades del mismo tipo, independientemente del armamento y opciones y también de los huecos que ocupen.
- Máximo 3 unidades con movimiento aleatorio. Los fanáticos goblin contarán como media unidad a este respecto, pero se podrán utilizar un máximo de 4.

Por regla general la tabla de organización de ejército permite para estos 2.000 puntos un máximo de 4 personajes (de los cuales hasta 1 Comandante y hasta 4 héroes), al menos 3 unidades básicas, hasta 4 unidades especiales y 2 unidades singulares. El ejército bretoniano y mercenario pueden incluir un héroe adicional, como se explica en sus reglas.

Los ejércitos Elfos Silvanos solo harán uso de la regla Emboscada Forestal **en el tercer escenario**, y el bosque será proporcionado por la organización.

Cada jugador deberá tener consigo los *dados, cinta métrica y plantillas* que pudiera necesitar para jugar las partidas, además de una *copia del Reglamento Anotado* y de su *libro de ejército* de Sexta Ampliada, así como de las *últimas FAQ* y de su *lista de ejército*. Cualquiera de estos documentos podrá traerse en formato físico o digital. También se recomienda tener una copia de la *Secuencia del Turno* y las *Cartas de Magia* que vayas a usar.

6) Representación de miniaturas y pintado

En este torneo se permitirá cualquier cantidad de miniaturas alternativas a las oficiales de Games Workshop. Estas siempre deberán respetar el tamaño de peana recomendado y ser lo más fieles posible al concepto original para facilitar al adversario que sean completamente reconocibles. Bajo ningún concepto se permitirá una miniatura que es claramente reconocible como proxy de otra unidad, simplemente por beneficiarse de otras reglas.

Las miniaturas especiales deben poder ser identificables como tal. Si tienes cualquier duda sobre si tu miniatura alternativa, o conversión, puede cumplir esta norma, no dudes en escribirnos mandándonos fotografías de tu miniatura. No se permitirán bajo ningún concepto peanas vacías ni miniaturas irreconocibles. Si el día del torneo hubieran miniaturas que no cumplieran estas normas la organización puede proceder a retirarlas del campo de batalla concediendo todos sus puntos al rival automáticamente. El criterio de la organización sobre retirar miniaturas será irrevocable y definitivo, así que *no hagas cosas que sabes que no debes.*

Por otro lado, hay que recordar que los ejércitos que invoquen miniaturas deberán tener suficientes figuras para representar o de lo contrario no podrán desplegarlas. No se permitirá el uso de marcadores para estos efectos.

Todas las miniaturas de todos los ejércitos deben estar completamente pintadas y podrán participar en el título al ejército mejor pintado.

Este evento pretende ser un punto de encuentro entre aficionados, y además de un conjunto de partidas es una celebración del hobby en todas sus facetas. Por ello, y teniendo en cuenta que los ejércitos completamente pintados fomentan la experiencia inmersiva, la organización ha acordado obligar a presentar ejércitos completamente pintados para animar a la comunidad a cumplir este estándar.

7) Listas

Cada jugador debe enviar por correo a la organización su lista de ejército, con las que jugarán **antes del 28 de septiembre** para ser revisadas y, en caso de contener errores, deberán ser corregidas y aprobadas en un plazo de una semana. Los libros de ejército y erratas permitidas serán las publicadas hasta el 15 de septiembre de 2025. En caso de no rectificarse a tiempo será la organización quien se encargue de rectificar la lista, eliminando las opciones conflictivas. Como consecuencia, puede que esa lista juegue con menos de 2.000 puntos. **ROGAMOS QUE LAS LISTAS SE ENVÍEN**

CUANTO ANTES MEJOR, para poder revisarlas todas correctamente.

Se trata de un torneo, pero sobre todo de una celebración de una afición común, por lo que el disfrute de todos es primordial. En consonancia con esto y, aunque no se espera necesario, la organización se reserva el derecho de rechazar cualquier lista que atente contra este espíritu, aconsejando algunas modificaciones para facilitar su adaptación y una mejor experiencia para todos.

El formato de la lista se enviará en Battlescribe, que puedes descargarte aquí, en Army Builder o en Excel. Existe en el blog de leyendas en miniatura un tutorial sobre el uso de Battlescribe.

MUY IMPORTANTE: No se admitirá ningún otro formato, y las listas en Excel deben ser perfectamente claras. Si no se cumplen los requisitos, no se admitirá la lista.

8) Misiones

Cada jugador disputará **3 batallas** en mesas de **180 cm x 120 cm**, siendo la escenografía colocada por la organización. La escenografía NO puede moverse por parte de los jugadores. Cada batalla será un escenario diferente, que se detalla a continuación.

1ª. Menhires Tallados

Se conoce que en estas tierras existen unos monolitos con extraños glifos grabados que albergan un gran poder, los cuales se pueden controlar, pero si esto no ocurriese, serán destruidos sin contemplaciones.

En este escenario el objetivo principal es controlar los monolitos que se encuentran en el campo de batalla y afianzar a tu ejército en el campo de batalla. Ambos jugadores tirarán 1D6 y **quien gane elegirá el lado de despliegue**. El despliegue se llevará a cabo de acuerdo con el siguiente diagrama:

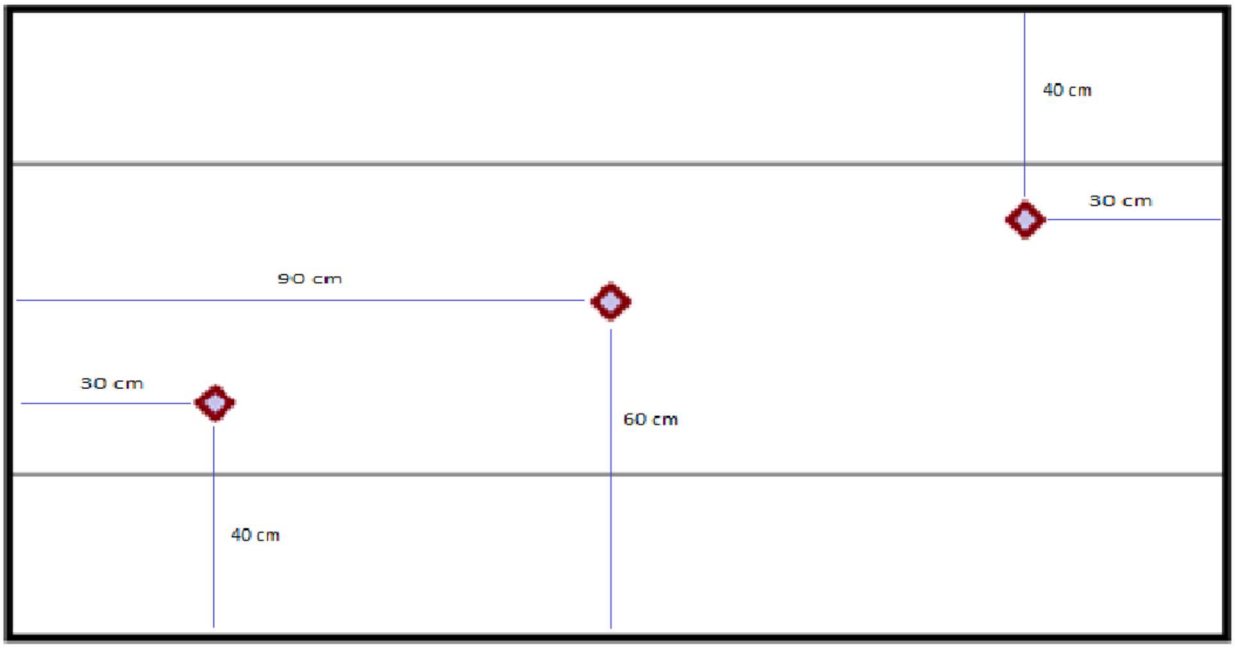

Diagrama de despliegue

Tras decidir la zona de despliegue, los jugadores elegirán sus saberes y generarán hechizos. A continuación, **se procederá a hacer un despliegue oculto**. Nótese que la única información a facilitar al rival antes de proceder con el despliegue oculto es la facción que se va a jugar, el general (y/o miniatura de mayor liderazgo en caso de general no predeterminado) y aquella que se desprenda de la generación de hechizos, no es necesario poner ninguna miniatura encima de la mesa de antemano.

Cada jugador tendrá una plantilla donde dibujará esquemáticamente su despliegue (mediante rectángulos, por ejemplo). Se deberá indicar claramente de qué unidad y personaje se trata (especialmente si hay varias del mismo tipo de tropa, pero con diferente equipo). Una vez preparado el dibujo, se procederá a desplegar sobre la mesa según los esquemas, y tras esto se facilitará la hoja al rival para que compruebe rápidamente que está de acuerdo con lo dibujado.

Las unidades de exploradores se despliegan después de revelar los despliegues ocultos. En caso de que ambos jugadores tengan exploradores, decide con una tirada de 1D6 quién los coloca primero.

Una vez terminado el despliegue, ambos jugadores tiraran un dado y quien gane **tiene el poder de decidir quién juega primero.**. La batalla durará 6 turnos, hasta que un ejército sea arrasado del tablero o un jugador decida rendirse.

Para controlar el poder de estos monolitos será necesario tener al menos una **unidad con potencia mayor o igual a 5 en contacto** con el mismo. No pueden controlar monolitos unidades voladoras, monstruos, carros y personajes. Si una unidad en contacto con un monolito está trabada en combate al inicio de su turno, este estará en disputa y no contará bajo el control de ningún jugador. Un monolito en el campo de batalla puede ser atravesado por una unidad, no se trata como un terreno impasable y no quita la línea de visión.

Al **principio del turno de jugador, en la fase de resto de efectos de inicio de turno**, si tiene el control de al menos un monolito puede realizar una de las dos siguientes acciones desde solo uno de ellos a su elección:

- Activar su poder: lanza un dado, con un resultado de 3+ será lanzado automáticamente (sin posibilidad de ser dispersado) un hechizo *"bola de fuego"* desde el monolito activado, a una unidad a 60cm de distancia no trabada en combate y en línea de visión de la propia unidad y que causará 1D6 impactos de F4, flamígeros. Con un resultado de 1 al intentar activar el hechizo, este afectará a la unidad que lo lanza, causando el mismo efecto.
- Destruirlo: retira el monolito del escenario. El jugador **obtiene automáticamente puntos adicionales** para el final de la partida, siendo **200 puntos** de victoria si la partida se encuentra en el segundo turno, **150 puntos** si está en el tercer turno, **100 puntos** si es el cuarto turno y hasta **50 puntos** si es el quinto turno, por lo que si llega el sexto turno ya no proporcionará puntos de victoria por destruirlo. La unidad que realice esta acción tiene que hacerlo al inicio de su propio turno, y **no podrá moverse voluntariamente durante este turno** (ya que se encuentra destruyendo el monolito).

Se obtendrán puntos de victoria de la manera habitual menos cuadrantes (unidades destruidas, unidades huyendo, unidades por debajo del 50%, ...) descrita en el reglamento de Warhammer Fantasy, junto con los puntos adicionales que otorgan la posible destrucción de los monolitos.

2ª. Hijos del Caos

No fue buena idea intentar controlarlos... Ahora los monolitos han desatado su energía en estas tierras y los poderes del caos están descontrolados. La única manera es destruir el menhir mayor y acabar con las secuelas que están arrastrando a su paso.

En este escenario el objetivo principal es controlar el objetivo central que se disputa en la mesa, a la vez que ambos ejércitos están sometidos a los efectos de los poderes ruinosos. Ambos jugadores tirarán 1D6 y **quien gane elegirá el lado de despliegue**. El despliegue se llevará a cabo de acuerdo con el siguiente diagrama:

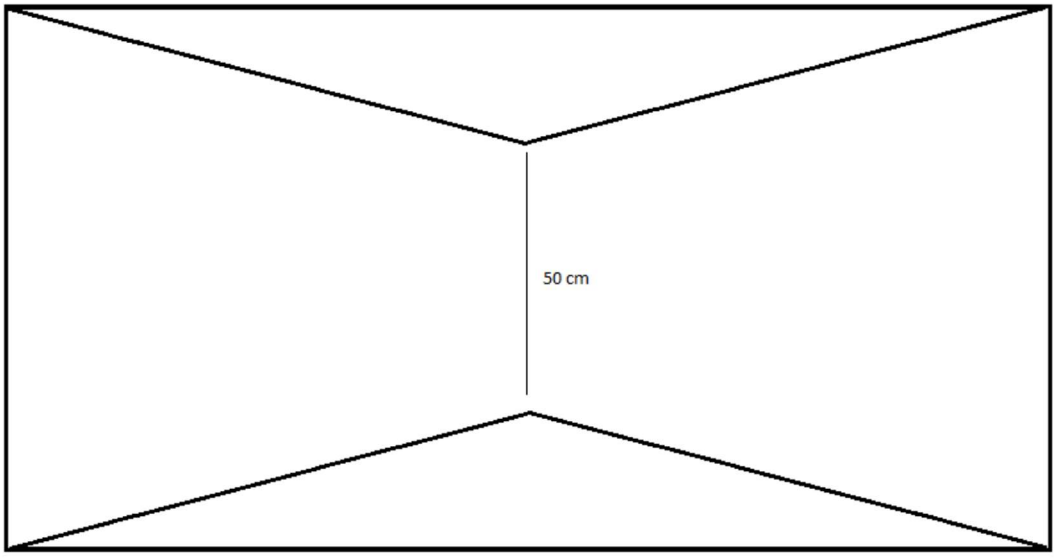

Diagrama de despliegue

Antes de comenzar a desplegar, ambos jugadores elegirán sus saberes y generarán sus hechizos. Tras decidir zona de despliegue, ambos jugadores volverán a tirar 1D6 y el ganador decidirá quién de los dos empieza a desplegar. Cada jugador desplegará, alternativamente, una unidad de su ejército.

Una vez terminado el despliegue, ambos jugadores tiraran un dado y quien gane **tiene el poder de decidir quién juega primero.** Quién termine antes de desplegar las unidades tendrá el +1 en el resultado de la tirada. La batalla durará 6 turnos, hasta que un ejército sea arrasado del tablero o un jugador decida rendirse

Acorde al dibujo anterior, habrá dispuesto sobre la mesa un único objetivo en el centro de la mesa controlar por ambos jugadores al final de la partida. La forma de capturarlo será teniendo una **unidad de potencia 5 o más a 10 centímetros o menos del marcador**. Si ambos jugadores cumplen esta condición, contará como capturado para el jugador con mayor potencia combinada total de las unidades que se encuentren a dicha distancia. Para que una unidad pueda sumar su potencia, deberá tener al menos el 25% de la misma dentro de los 10 centímetros indicados. Por capturar el objetivo se otorgarán **250 puntos adicionales de victoria**.

Se obtendrán puntos de victoria de la manera habitual menos cuadrantes (unidades destruidas, unidades huyendo, unidades por debajo del 50%, ...) descrita en el reglamento de Warhammer Fantasy, junto con los puntos adicionales que otorgue el control del objetivo.

Además, al comienzo de cada turno, excluyendo el primer turno (Por lo tanto, a partir del segundo turno), los poderes ruinosos se manifestarán en el campo de batalla, proporcionando sus "bendiciones" a ambos ejércitos.

Las **unidades básicas con potencia de unidad mayor o igual a 10** desde el inicio de la batalla se verán afectadas por los siguientes sucesos durante cada ronda completa *(los dos turnos de ambos jugadores)*, se aplicará al comiendo del turno (antes de chequear pánico de inicio de turno), por lo que al finalizar la ronda dejarán de verse afectadas por el efecto correspondiente. Los personajes incluidos en estas unidades no se verán afectados.

- **Turno 1:** *Se acercan los Poderes Ruinosos*: No ocurre ningún efecto.
- **Turno 2:** *Poderes Absolutos*: Podrán repetir todos los chequeos de psicología fallados. Si son inmunes a psicología este efecto se ignora.
- **Turno 3:** *La Ira de Khorne*: Ganan furia asesina (aunque sean inmunes a psicología), además si están huyendo al principio del turno de cada jugador (antes de chequear pánico de inicio de turno), se reagruparán automáticamente, pero sufrirán 1D6 impactos de F4 con poder de penetración.

- **Turno 4:** *Plagas de Nurgle*: Si se encuentran trabadas en combate, los enemigos que ataquen tendrán un -1 a impactar a esa unidad (hasta un máximo de 5+).
- **Turno 5**: *Protección de Tzeentch*: Lanza un dado por cada una de estas unidades: con un resultado de 2+ obtendrán una salvación especial de +6, pero con un resultado de 1 serán Estúpidas.
- **Turno 6:** *Deseos de Slaanesh*: Suman 3cm adicionales a su atributo básico de movimiento.

Si por reglas propias las unidades ya cuentan con furia asesina, salvación especial, penalizador a ser impactados en CaC o pueden repetir los chequeos de psicología, estos efectos se ignoran, ya que no son acumulativo

3ª. El Valor del General

Este descontrol del Caos ha concedido un poder asombroso para nuestro General, un poder que ahora alberga en él y en los que lo acompañan, un poder para acabar con nuestro enemigo, aunque esto pueda suponer pan para hoy, hambre para mañana.

En este escenario el objetivo principal es acabar con el general del rival, el cual ha sido fortalecido y tiene más poder que en las batallas anteriores. Ambos jugadores tirarán 1D6 y **quien gane elegirá el lado de despliegue**. El despliegue es el habitual para una Batalla Campal:

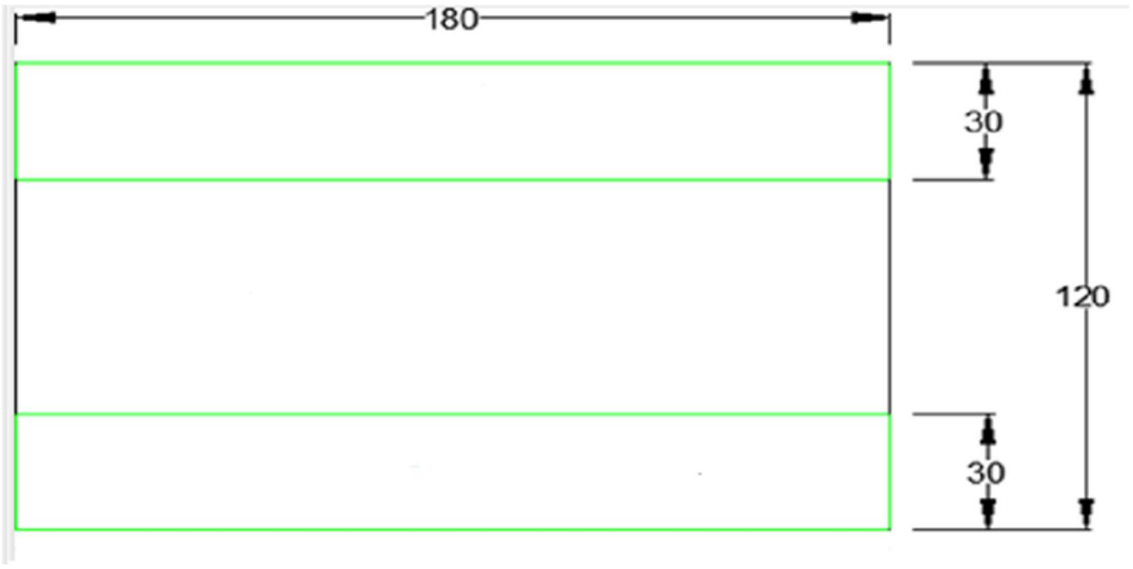

Diagrama de despliegue

Antes de comenzar a desplegar, ambos jugadores elegirán sus saberes y generarán sus hechizos. Tras decidir zona de despliegue, ambos jugadores volverán a tirar 1D6 y el ganador decidirá quién de los dos empieza a **desplegar**. Cada jugador desplegará, alternativamente, una unidad de su ejército. Todas las máquinas de guerra de un jugador se despliegan a la vez, aunque pueden hacerlo en diferentes lugares. Los héroes y comandantes se despliegan después de colocar todas las unidades, y para terminar se colocan los exploradores siguiendo sus propias reglas. **En este escenario, los jugadores silvanos podrán hacer uso del bosque extra de la regla Emboscada Forestal.**

Una vez terminado el despliegue, ambos jugadores tiraran un dado y quien gane **tiene el poder de decidir quién juega primero**. Quién termine antes de desplegar las unidades tendrá el +1 en el resultado de la tirada. La batalla durará 6 turnos, hasta que un ejército sea arrasado del tablero o un jugador decida rendirse.

El General del ejército y la unidad donde esté incluido tendrá la regla *Sangre Fría* y el jugador podrá decidir si utilizarla o no. Cada vez que haga uso de esta regla, a partir del siguiente turno, su atributo de liderazgo se reducirá durante el resto de la batalla en 2 puntos si su atributo actual es igual o superior a 9 y en 1 punto si es igual o inferior a 8.

Este efecto durará el resto de la batalla y será acumulativo si sigue usando la regla. El General de ejército de la facción de los Hombres Lagarto podrá elegir, solo una vez en la partida, ser Tozudo junto a su unidad, pero perderá 2 puntos en su atributo de liderazgo a partir del siguiente turno y para el resto de la batalla.

El General de ejército de una facción de No Muertos podrá elegir, solo una vez en la partida, que la unidad en la que está incluido sufran 1D3+1 heridas menos por inestabilidad en la resolución del combate, pero perderá 2 puntos en su atributo de liderazgo a partir del siguiente turno y para el resto de la batalla.

En este escenario la muerte del general otorgará 200 puntos de victoria en lugar de los 100 puntos habituales.

Se obtendrán puntos de victoria de la manera habitual (unidades destruidas,

unidades huyendo, unidades por debajo del 50%, estandartes capturados, cuadrantes ...) descrita en el reglamento de Warhammer Fantasy, junto con los puntos adicionales que otorgara la muerte del general (200 puntos en vez de 100).

9) Emparejamientos

Este torneo es a 3 rondas. En la primera ronda, los emparejamientos no se realizarán al azar, sino que se harán siguiendo los siguientes criterios arbitrarios (por orden de prioridad) por parte de la organización:

1. No se emparejarán jugadores que tengan la misma facción.
2. Se tratará de evitar enfrentamientos entre jugadores habituales y del mismo grupo de juego.
3. Se buscará emparejar listas con un nivel de poder similar (a criterio de la organización).
4. Se tratará de buscar emparejamientos que, a priori, puedan resultar atractivos para ambos jugadores.
5. Si es posible, se evitará que en primera ronda se enfrente a rivales de los años previos.

Tras esta primera ronda se empleará una especie de "Sistema Suizo", en el que se emparejarán los jugadores con puntuaciones consecutivas, obtenidas en las rondas anteriores. La organización se reserva el derecho a modificar el orden de los enfrentamientos si dos jugadores ya combatieron en rondas previas y/o excepcionalmente por otros motivos justificados.

Además, desde la organización nos comprometemos a que todos los jugadores tendrán rival, y por ello la organización dispondrá de un jugador suplente que jugará en caso de ser necesario.

10) Clasificación Individual

En todas las partidas se reparten 22 ***Puntos de Torneo*** *de la siguiente manera:*

Diferencia de puntos (ganador)	Puntos de victoria (ganador)	Puntos de victoria (perdedor)
0-149	11	11
150-299	12	10
300-499	13	9
450-599	14	8
600-749	15	7
750-899	16	6
900-1199	17	5
1.200-1.499	18	4
1.500-1.799	19	3
1.800-2.099	20	2
2.100-2.499	21	1
>2.500	22	0

Esta forma de puntuación introduce más granularidad en la asignación de puntos, haciendo que, aunque la partida te vaya muy bien (o muy mal), siempre haya ocasión de rascar algunos puntos extra que pueden ser clave para el cómputo global al final del torneo.

Los puntos de torneo de cada jugador se sumarán de entre las tres rondas jugadas, conformando con ellos al acabar el torneo la clasificación de **Mejor**

General, independientemente de la clasificación de Mejor Pintura. Los empates en Puntos de Torneo de la clasificación individual se dirimirán empleando los Puntos de Victoria netos conjuntos de las partidas jugadas (con la suma de las diferencias de Puntos de Victoria de las tres partidas). En caso de persistir un empate, primará el mejor resultado en el primer escenario. En caso de que tras estos tres criterios persistiera el empate, la organización ordenará las posiciones primando de forma arbitraria la lista que le parezca menos poderosa.

11) Pintura y Deportividad

Además de la clasificación general, se elegirá el título de **Ejército Mejor Pintado**. Para este premio se valorará el nivel de la pintura, las conversiones, peanas, ambientación, etc. Este premio se otorgará por la organización. El jugador más votado se llevará el título de la categoría.

Por otro lado, en años anteriores, la recopilación de las puntuaciones de cada partida se hacía mediante un papel que los jugadores debían rellenar y entregar a la organización. Este sistema es algo lento y tedioso, además del consiguiente gasto de papel que conlleva. Salvo imprevistos de última hora, la organización este año presentará un sistema de encuesta online (probablemente un Formulario de Google) que se enviará al teléfono de todos los jugadores y estos deberán rellenar durante el torneo.

Obvia decir que la deportividad debe estar presente en todas las mesas. Es un torneo con la única finalidad de disfrutar y pasarlo bien en un magnífico día de hobby, por lo que no se tolerara ningún comportamiento antideportivo bajo ningún concepto.

12) Comida

El día del torneo tendremos aproximadamente 90 minutos para comer. Queda a la libre elección de cada jugador dónde va a comer. La organización no se responsabiliza de este aspecto y por tanto no nos hacemos cargo de si un jugador quiere comer en un determinado restaurante, comerse un bocadillo de anchoas en la puerta o hacer huelga de hambre. Sea cual sea la elección de cada jugador, se exigirá puntualidad para cumplir debidamente los horarios. Tampoco se permitirá comer dentro de las instalaciones del torneo.