

BASSESS II GT ALCOY

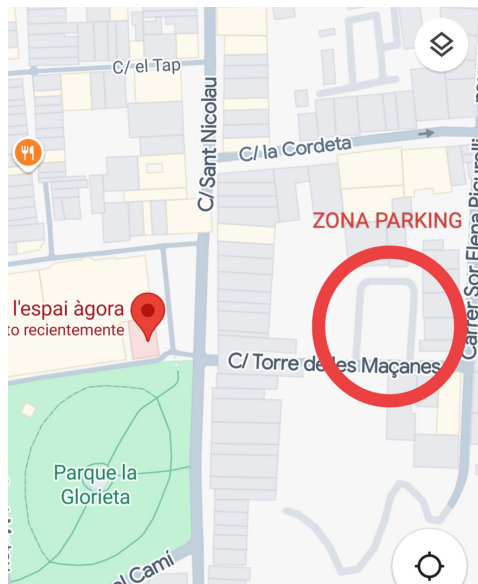


LUGAR Y FECHA:

Fechas: 6 y 7 de Junio

Lugar: "L'Espai àgora" Plaza Ramon y cajal N°6





(L'Espai agora esta en el centro histórico de Alcoi, hemos indicado en el circulo rojo una plaza donde hay parking donde podais dejar aparcados los vehiculos, aun asi puede que este lleno por uso de los vecinos, es recomendable acudir un poco antes de la hora de inicio para aparcar por la zona)

HORARIO:

Sábado 6 de Junio.

07:30 – 08:00 Recepción de participantes.

07.45 — Reunión de capitanes.

08:00 – 11:15 Primera partida (incluido pairings)

11:30 – 14:45 Segunda partida (incluido pairings)

— COMIDA —

16:30 – 19:45 Tercera partida (incluido pairings)

Domingo 7 de Junio

07:30 – Apertura de puertas

07.45 – Reunión de capitanes

08:00 – 11:15 Cuarta partida (incluido pairings)

11:30 – 14:45 Quinta partida (incluido pairings)

14:45 – Ceremonia de Clausura

PRE-INSCRIPCIONES:

El día 14 de Marzo a las 21:00 se abrirán las preinscripciones, estas consistirán en enviar un correo a Playingbadwh40k@gmail.com indicando **nombre del equipo y nombre y apellidos del capitán así como su teléfono y correo de contacto**, los 16 primeros correos serán los primeros 16 equipos preinscritos, esto significara que la organización se pondrá en contacto con ellos para confirmar la asistencia y dar los detalles para realizar el pago, para el cual habrá un plazo de 7 días desde la confirmación, en caso de no recibir el pago pasados estos 7 días pasaremos al siguiente equipo inscrito por orden de llegada que este en reserva, los equipos en reserva estarán informados por la organización.

INSCRIPCION:

La inscripción tendrá un coste de 60€ por persona es decir de 360€ por equipo, se realizara un unico ingreso para la inscripcion de cada equipow. Se informara a los capitanes del IBAN para realizar el ingreso cuando este confirmada su inscripción con los

detalles. (La inscripción incluye almuerzo de sábado y domingo y comida del sábado además de un wellcome pack para cada jugador)

El equipo que pasado el plazo no haya formalizado el pago renuncia a su plaza. El pago de la inscripción implica la aceptación de las bases.

-No se realizarán devoluciones de inscripciones a partir del 14 de Abril.

Una vez recibido el pago se hará llegar a cada equipo un formulario para rellenar con los datos específicos de cada integrante del equipo

Nombre del equipo

Capitán: Email BCP - Nick / Nombre - teléfono móvil

Jugador 2: Email BCP - Nick /Nombre - teléfono móvil

Jugador 3: Email BCP - Nick / Nombre - teléfono móvil

Jugador 4: Email BCP - Nick / Nombre - teléfono móvil

Jugador 5:Email BCP - Nick / Nombre - telefono movil

Jugador 6:Email BCP - Nick / Nombre - telefono movil

Una vez recibida toda la información de cada equipo se procederá a la creación de un grupo de Whatsapp de capitanes y con ello la inscripción estará formalizada.

Mercenarios:

Aquellos que quieran participar como mercenarios deben mandar un correo a Playingbadwh40k@gmail.com indicando en asunto del correo **MERCENARIO:**

- Nombre completo
 - Teléfono
 - Correo BCP
- Facciones disponibles

Al enviar el correo aceptas que puedes ser seleccionado para completar un equipo tanto como para formar un equipo sólo de mercenarios.

SISTEMA Y LISTAS:

- Equipos de 6 personas.
- Listas a 2000 puntos.
- Siguiendo las reglas vigentes de décima edición hasta la fecha límite del 22 de Mayo a las 21:00 de los siguientes documentos.
 1. Reglas básicas de Warhammer 40,000
 2. Último Chapter Approved publicado.

Reservándonos el derecho a modificarlos avisando con antelación suficiente.

- La fecha límite para el envío de listas será el 24 de Mayo a las 21:00.
- El formato de presentación de las listas será mediante la app warhammer o app similar como "new recruit" o "War organ", exportado como texto y pegado en un BCP.

- El capitán de cada equipo también será responsable de que estén subidas al evento en BCP en la misma fecha (24 de Mayo a las 21:00)
- En las listas se deberá especificar claramente: Destacamento, Warlord, mejoras y el equipamiento de cada unidad, aunque sea gratuito. Si no está en la lista **NO** se podrá usar.
- Ningún códex o index, con la misma clave de facción, puede repetirse dentro de un equipo.
- Fecha de publicación de listas 26 de Mayo.
- Fecha de publicación de emparejamientos 26 de Mayo.
- Los equipos tendrán hasta el día 1 de Junio para notificar los errores de las listas de sus rivales. La notificación se hará mediante un mail a Playingbadwh40k@gmail.com
- Los cambios de participantes después de conocer rival que cambien lista, podrán ser sancionados

PINTURA Y REPRESENTACION

- Seremos permisivos con la representación siempre que no genere confusión, puedes llevar una unidad donde una miniatura lleva un plasma, otro un bolter pesado y otro un combifusión y decir que todos llevan bolter, pero no al revés, si se tiene cualquier duda al respecto recomendamos encarecidamente preguntar antes a la organización para estar seguros y que no haya problemas a posteriori.
- Se consideraran miniaturas como pintadas que esten con al menos 3 colores y peana hecha y estar preparado para la batalla tal y como describe GW, además, todos los detalles deberán estar pintados. La imprimación **NO** cuenta como color. Las peanas transparentes como las de los gravíticos no tienen que estar pintadas. El pintado de peana puede consistir en textura sencilla, o un color sólido, o un material consistente, pero debe haber cohesión en todo el ejército.
- Se permite el uso de miniaturas antiguas siempre que estén adaptadas en volumen, tamaño y peana a las actuales. Las peanas a usar por cada modelo serán las descritas por la guía de tamaño de peanas incluida dentro del "aprobado por el capítulo: ayuda para torneo" que se puede descargar desde Warhammer community.
- Se permiten proxys. Consultar a la organización en caso de usar cualquier proxy o conversión.
- Cualquier otra duda la podrán realizar los capitanes por el grupo de Whatsapp del torneo.

ENVIO DE LISTAS

El torneo se gestionará por BCP así que todos los jugadores deben tener un usuario en el sitio web <https://www.bestcoastpairings.com>. Cada equipo será inscrito por parte de la organización y después cada capitán deberá añadir los jugadores de su equipo incluyendo facción y estos subirán sus listas antes de la fecha que se establezca como tope para la entrega de listas, que se determinará más adelante a través del grupo de whatsapp de capitanes.

RESULTADO DE LA RONDA:

Usaremos el sistema de puntuación del WTC (20-0) que podéis encontrar descrito en las bases de la página web de WTC.

Los capitanes reportarán sus resultados a través de la aplicación web BCP en el evento creado, puntuando según indica el reglamento y chapter vigente.

Los 10 puntos de pintura se puntúan automáticamente al ser obligatorio el pintado en todo el ejército.

MESAS:

La configuración de las mesas estará dividida en 6 mesas 2 WTC Cubiertas y 4 GW

NO se utilizan Faqs WTC, sin embargo, en las mesas tipo WTC, sí que se aplica su regla de cargas debido al tamaño y disposición de las ruinas (comúnmente conocido como cargas en WTC).

RELOJ

- Si el reloj se pone desde el principio de la partida cada jugador tendrá un Tiempo de Jugador equivalente a 90 minutos que empezará a contar desde el inicio despliegue. Si los jugadores se ponen de acuerdo para utilizar reloj y el tiempo de ronda ha empezado, entonces se llamara a un arbitro para determinar que tiempo pertenece a cada jugador.
- Si se solicita poner el reloj en cualquier otro momento de la partida hay que llamar a un árbitro para que indique cuanto tiempo hay que poner en el reloj.
- Despliegue alterno: Hay que ir cambiando el reloj en cada unidad.
- Cuando empiece el turno, el poseedor del turno en juego habrá de tener su temporizador activado, con la cuenta atrás hasta que el rival haya de hacer alguna tirada de dados, qué en ese caso, se le cederá el tiempo para que esas tiradas vayan a cuenta de su tiempo (Chequeos de Liderazgo, Tiradas de Salvación, Fuego defensivo, Secuencias de combate etc.) Al final de su turno le dará al botón cediendo el tiempo a su rival.
- Si el temporizador de un jugador llega a 0:00, éste solo podrá:
 1. o Realizar tiradas de salvación.
 2. o Activar unidades en combate.
 3. o Chequear moral.
 4. o Puntuar aquello que sea posible solo pudiendo realizar solo las acciones antes descritas.
- Si un jugador ha de ausentarse por cualquier razón se contabilizará de su tiempo.
- El Árbitro puede penalizar a cualquier jugador o mesa, si cree que se ha hecho un mal uso del reloj.
- Si se acaba el tiempo y la partida no está concluida se debe intentar llegar a un acuerdo con el rival para teorizar la partida hasta el final, si esto no fuera posible porque los jugadores no llegan a un acuerdo debido a que ambos han perdido mucho tiempo y la partida está demasiado abierta, se avisará a un árbitro el cual tomará una decisión al respecto.
- **Los equipos deberán aportar 3 relojes como minimo.**

NORMAS DE CONDUCTA

Playing Bad condena todo tipo de violencia física, verbal, psicológica, social o de cualquier otro tipo. Por ello, nos comprometemos a que se cumplan unas normas de respeto.

Cualquier tipo de agresión física o verbal hacia cualquier otro asistente o miembro de la organización queda terminantemente prohibido y de darse se tomarán medidas a la altura de las circunstancias.

Nos adherimos al código de conducta de AEWAR, que podréis encontrar en el siguiente enlace:



PROHIBICIONES:

Se prohíbe el uso de atuendos y vestimentas provocativas 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 es adecuado para dicho entorno.

- Apostar o manipular los resultados del juego, partida o ronda, así como ofrecer algún tipo de compensación con intención de alterar el resultado de estos.

- Se prohíben las armas de fuego (aunque tenga permiso de armas), incluyendo las armas de recreación que podrían confundirse razonablemente como tales. Se hace extensiva esta prohibición a las armas blancas.

- Se prohíbe toda discriminación, y en particular la ejercida por razón de sexo, raza, color, orígenes étnicos o sociales, características genéticas, lengua, religión o convicciones, opiniones políticas o de cualquier otro tipo, pertenencia a una minoría nacional, patrimonio, nacimiento, discapacidad, edad u orientación sexual.

Cualquier asistente que se descubra incumpliendo esta política será expulsado del torneo y excluido de futuras ediciones.

ARTE Y PROVOCACIÓN

En ocasiones no está claro si un participante porta una algún tipo de simbología sospechosa de incurrir en este tipo de prohibiciones, y en otras podría tratarse de una suerte de expresión artística.

Entendemos que no siempre será posible dilucidar la línea que separa el arte del enaltecimiento de ciertas ideas.

En esos casos la organización pedirá al portador que retire cualquier elemento que pueda resultar sospechoso de ser ofensivo. De no ser posible, (un tatuaje, por ejemplo) se le pedirá que lo tape, y si se niega, no nos quedará más remedio que pedir a esa persona que abandone el evento.

Un elemento muy ligado a nuestro hobby, es el pintado y transformación de las miniaturas, que se regirá por estas mismas normas.

Finalmente, dada la gravedad y complejidad de un asunto tan amplio como este, cabe esperar que no hayamos pensado en todas las eventualidades posibles. Si se diera una situación no reflejada en las bases pero que atenta contra el espíritu de las mismas, la organización se reserva el derecho de actuar como considere oportuno.

ANOTACIONES FINALES:

La organización se reserva el derecho de modificar este documento en función de futuros cambios de reglas en el juego warhammer 40.000 o la necesidad de añadir nuevas aclaraciones al mismo.

- La inscripción y posterior pago de la misma supone la aceptación de estas bases.

- Si algún participante es sancionado por la asociación de Aewar, NO se le devolverá el importe de la inscripción.

- Este documento es de obligada lectura para todos los/las participantes y organización del evento y es obligación de los/las capitanes de cada equipo transmitir a su equipo las posibles modificaciones de las bases que se expliquen en el grupo creado con ese fin.

- El objetivo final de estas bases es velar por el correcto desarrollo del evento y que todo el mundo pueda disfrutarlo.

HOTELES:

A continuación os ponemos la dirección de los hoteles disponibles en Alcoy, cerca del evento para que podáis hospedaros en ellos, hemos consultado fechas y hay disponibilidad pero os aconsejamos desde la organización que reservéis con antelación.

Os recordamos que en el precio de la inscripción entran los desayunos de los 2 días más la comida del sábado.

Hotel reconquista Alcoy:

Puente de San Jorge, 1

+34 96 533 09 00

reconquista@hotelreconquista.es



Hotel Sercotel:

c/ Colón, 1Alcoy

96 533 36 06.

recepcion@sercotelciutatdalcoi.com.



Hostal Savoy

C/ Casablanca, 9, 03801, Alcoy, Alicante, España

96 554 72 72.

savoy@hostalsavoy.com.



AEWAR



