I Torneo Flames of War *El Ultimo Tercio*

Organizado por:

Castillos de San José de Valderas - Alcorcón

Sábado 10 de Mayo de 2008 a las 10:00

BASES DEL TORNEO

1- Nº de participantes: 32.

2- Registro, pago y devolución de entradas: El precio de la entrada es de **12 €**. El pago se hará en Quimera (c/ Jorge Juan 112 - Madrid Tel. 91 409 68 43) o por transferencia. El nº de cuenta se solicitará por correo electrónico a pfquimera@gmail.com o en la tienda.

La inscripción se hará por riguroso orden de pago, y no será efectiva hasta haber entregado las listas de ejército (ver Punto 6 de las Bases). Para registrar a un jugador, éste deberá indicar a la Organización su nombre completo, número de teléfono y dirección de e-mail.

Sólo se devolverá el dinero de la entrada en caso de no asistencia por causa justificada y aviso previo a la Organización con un mínimo de 72 horas antes del comienzo. Deberá entregarse la correspondiente entrada para verificar la devolución. En caso de retraso o ausencia sin justificación **no** se devolverá el dinero.

3- Plazo de inscripción: La fecha límite para confirmar plaza (pago de entrada y entrega de listas para verificación) es el **27 de Abril de 2008**. No se admiten listas o trasfondos en mano, hay que enviarlos por e-mail (ver Punto 6 de las Bases).

4- Reservas: Una vez superado el número de participantes máximo pueden registrarse más jugadores como reservas siguiendo el procedimiento descrito más arriba. Los reservas irán cubriendo las bajas en el torneo cuando finalice el plazo de inscripción. Es imprescindible que los reservas dejen su número de teléfono móvil para poder avisarles en cualquier momento.

5- Reglas aplicables: Se aplicarán las reglas publicadas en el Reglamento (V2 – Septiembre 2006) y todos los suplementos y libros de campaña oficiales, así como las correcciones del FAQ "*Lessons from the Front*".

6- Listas y trasfondos: Cada jugador deber entregar su lista de ejército a la Organización para ser revisada antes de que finalice el plazo de inscripción. Aunque no es obligatorio, se valorará la presentación de un trasfondo para la lista. Las listas y un borrador de los trasfondos deben enviarse cuanto antes por e-mail a pfquimera@gmail.com (QUIMERA).

7- Organización de los ejércitos: Cada jugador deber preparar una lista de **1500** puntos del periodo **Late War** según las reglas de organización de ejércitos de los suplementos **Festung Europa**, **D-1**, **Bloody Omaha**, **Villers-Bocage** o **Monty's Meatgrinder**, así como los briefings oficiales de este periodo (http://www.flamesofwar.com/Default.aspx?tabid=108&kb_cat_id=100).

8- Requisitos y normas generales del torneo: Todos los participantes deberán cumplir los siguientes requisitos generales:

- Sólo se admiten miniaturas originales. Las copias ilegales serán retiradas de la mesa.
- En principio, todas las miniaturas deben de estar pintadas, incluyendo sus bases, aunque se permite jugar con ejércitos que tengan miniaturas sin pintar. Sin embargo, sólo los ejércitos pintados por completo pueden optar a todos los premios. Aquellos jugadores que no tengan su ejército pintado al completo podrán optar solamente al premio de mejor general de su bando.
- Todo el equipo de las miniaturas debe estar convenientemente representado, aplicando la regla CLVECE ("Como lo ves es como es"). Las miniaturas que no cumplan este requisito, a discreción de la Organización, serán retiradas de la mesa.
- Cada participante deberá traer el material que pueda necesitar (dados, cinta métrica, plantillas, marcadores, un bolígrafo, reglamento y suplementos oportunos) así como dos copias de su lista de ejército y trasfondo, y cualquier otro material que consideren oportuno para ser valorado para la puntuación de mejor representado.
- En caso de discrepancia entre los jugadores durante el transcurso de una partida, deberán ponerse de acuerdo consultando las reglas. Si no llegaran a un consenso, podrán decidir por una tirada de dado, o bien consultar al Árbitro.
- En caso de intervención del Árbitro, éste comprobará las reglas oportunas y las aplicará a rajatabla. Si la situación no estuviera contemplada explícitamente en las reglas, el Árbitro resolverá en ese momento cómo debe solventarse la disputa. En cualquiera caso las decisiones arbitrales son inapelables. La Organización se reserva el derecho de amonestar a los jugadores en casos justificados, aplicando las medidas oportunas.
- Deportividad: Se espera de todos los jugadores un comportamiento deportivo durante el transcurso del torneo. Sin embargo, en casos de comportamiento claramente antideportivo por parte del rival, se marcará la casilla "Oponente difícil" (alias *Pagüer-Ranger*) de la hoja de resultados, lo que conllevará que la Organización intervenga para aclarar el malentendido, reservándose el derecho de tomar las medidas oportunas.

9- Desarrollo del torneo: El torneo constará de 3 rondas. Los jugadores no repetirán mesa de juego ni rival a lo largo del torneo, excepto en la última ronda.

Los enfrentamientos serán siempre entre listas de bandos opuestos (Eje vs. Aliado) en la medida de lo posible. Las mesas de juego tendrán un tamaño oficial de 180 x 120 cm y estarán convenientemente dotadas de escenografía que será fijada por la Organización del torneo y en ningún caso se podrá variar su posición en la mesa.

Los jugadores anotarán en la hoja de registro su nombre y bando, y después de cada ronda, su puntuación y la de su rival.

Durante la pausa para comer los jugadores dejarán desplegados sus ejércitos y todo el material que hayan preparado para la categoría de mejor representado junto a su hoja de registro para ser evaluados por la Organización.

10- Horario: Por respeto a los demás jugadores se ruega puntualidad.

- 10:00 Pasar lista y llamar a reservas. Emparejamientos.
- 10:15 Comienza la primera partida.
- 12:30 Termina la primera partida
- 12:45 Comienza la segunda partida
- 15:00 Termina la segunda partida.

--- Pausa para comer y puntuar los ejércitos. Desplegar el ejército y dejar a la vista la lista, el trasfondo y cualquier otro material para ser evaluado por parte de la Organización ---

- 17:00 Los asistentes votan los ejércitos.
- 17:15 Comienza la tercera partida
- 19:30 Termina la tercera partida.
- 19:45 Entrega de premios

En caso de ausencias o retrasos de más de 10 minutos respecto a la hora de inicio de cada ronda, la Organización otorgará una Derrota al jugador ausente.

11- Escenarios: Antes de cada ronda la Organización seleccionará al azar el escenario a jugar de acuerdo a la tabla siguiente mediante 1D6. No se repetirán escenarios a lo largo del torneo.

1. Encounter
2. Road Block
3. Free for All
4. Not one step back (sólo se aplicarán las reglas *Ambush*, *Fair Fight*, *Intense Battle*, *Prepared Positions*)
5. Breakthrough
6. Fighting Withdrawal

12- Premios: Las categorías premiadas y la cuantía de los premios son las siguientes. Los premios no son acumulativos, y la cuantía se ha determinado asumiendo una participación de 32 jugadores. En caso de una asistencia menor, se reajustarán proporcionalmente:

- Campeón absoluto: Regalo por valor de 100€ + Diploma
- Mejor General Aliado: Regalo por valor de 20€ + Diploma
- Mejor General del Eje: Regalo por valor de 20€ + Diploma
- Ejército mejor representado: Regalo por valor de 20€ + Diploma
- Todos los jugadores recibirán un regalo conmemorativo del Torneo.

En caso de que un jugador haya recibido un premio de categoría mayor, se premiará al jugador con la segunda mejor puntuación de esa categoría.

13- Puntuaciones: Los criterios para determinar a los ganadores de las diferentes categorías y las respectivas puntuaciones otorgadas por la Organización serán los siguientes:

- Puntos de victoria: En cada ronda se conseguirán puntos de victoria en función del resultado obtenido en batalla (condiciones de victoria), tal como se indica en la pág. 168 del Reglamento:

Resultado	Bajas del vencedor	Puntos de victoria	
		Ganador	Perdedor
Victoria aplastante	0 Pelotones	6	1
Victoria decisiva	1 Pelotón	5	2
Victoria marginal	2 Pelotones o más	4	3

- Campeón Absoluto (máximo 70 puntos): Se seleccionará como campeón absoluto del Torneo al jugador que acumule la puntuación más alta al sumar sus puntos de victoria en las tres rondas multiplicadas por un factor 3 más su puntuación de ejército mejor representado.
- Mejor General de cada bando (máximo 18 puntos): Se seleccionarán como mejores generales de cada bando a los jugadores que acumulen más puntos de victoria en las tres rondas de su bando respectivo, después del Campeón Absoluto. Se usará la puntuación de mejor representado para desempatar.
- Mejor representado (máximo 16 puntos): Se seleccionará como ejército mejor representado al que acumule más puntos por los conceptos siguientes. Se usarán los puntos de victoria para desempatar:
  - Técnicas, nivel y detalles de pintado de miniaturas y personalización (0-6), valorado por la Organización.
  - Trasfondo, coherencia temática y fidelidad en la representación del ejército (0-6), valorado por la Organización.
  - Voto del público (0-4) otorgado durante la exposición de los ejércitos después de la pausa para comer y antes de la 3ª ronda. Cada jugador deberá puntuar el ejército de los demás asignando una puntuación entre 0 ("No me gusta nada") y 4 puntos ("Excelente"). La puntuación final de cada jugador por este concepto será la media de las puntuaciones obtenidas.