

## GT ANDORRA '22

### RESUMEN

**Lugar:** Centro de Congresos, Carrer del Puiuet 1, Ordino

**Fecha:** 28 y 29 de Mayo de 2022, 5 rondas

**Plazas:** 80 plazas que se cubrirán en orden de inscripción, Excepto 5 plazas que se reserva la Organización. Torneo individual

**Precio:** 50€ por persona, Incluida comida de sabado y del domingo. El 100% de la recaudación se destinará a los gastos del mismo y premios.

**Ejércitos:** 2.000pts

**Sistema de Juego:** Chapter Approved 2022 Season 1, Codex i Faqs, hasta 19 de mayo Torneo puntuable ITC, Se usará el BCP para la organización del torneo.

### INFORMACIÓN GENERAL

- Ejércitos de 2.000pts, 9ena edición, Matched Play, Chapter approved 2022.
- Las partidas se jugaran en base a puntuación de 100 (90 + 10 de pintado), los ejércitos tendrán que estar completamente pintados y representados.
- La primera ronda se sorteará aleatoriamente, a partir de la cual se utilizará sistema suizo de emparejamiento, Basado en Victorias y puntos de torneo.
- Las rondas tendrán una duración de 3 horas por ronda, incluyendo despliegue.
- Las publicaciones sacadas a partir del **19 de mayo de 2022** no se utilizaran en el torneo. Puede haber excepciones con FAQs o aclaraciones, de la Organización.
- El uso del Reloj será a discreción de los jugadores, aunque se recomienda su uso. Si uno de los dos quiere usar el reloj, su adversario no podrá negarse, en cuyo caso este jugador deberá disponer obligatoriamente de un reloj. Solo se acepta el uso de relojes físicos, en ningún caso de App.

### HORARIO

#### VIERNES 27 de Mayo:

17:00h - 22h: Recepción de jugadores / Check-In.

#### SÁBADO 28 de Mayo:

8:00h - 8:15h	Check-In Rezagados
8:30h -11:30h	Primera Ronda
11:30h -12:00h	Descanso
12:00h -15:00h	Segunda Ronda
15:00h -16:15h	Descanso para comer
16:15h -19:15h	Tercera Ronda

#### DOMINGO 29 de Mayo:

8:00h - 8:30h	Apertura salas
8:30h -11:30h	Cuarta Ronda
11:30h -11:45h	Descanso
11:45h -14:45h	Quinta Ronda
14:45h -16:00h	Entrega de Premios / Clausura y sorteos

## INSCRIPCIÓN

La inscripción se abrirá el Sabado 19 de Febrero a las 00:00(noche de viernes a sabado)  
Para inscribirse al torneo hay que enviar un mail a [inscripcion@gtandorra.com](mailto:inscripcion@gtandorra.com) con los siguientes datos:

Asunto: Inscripción GT Andorra

En el mensaje indicar:

- Nombre del Jugador
- Nick del Jugador
- Correo registrado en BCP
- Telefono Móvil

También se podrá hacer desde la pagina web, en la sección habilitada para tal función, respetando los horarios programados.

Una vez recibido el mail se contestará con la pre-adquisición o no de una plaza y con los diferentes medios de pago. Disponiendo de 10 días para realizar el pago.

Una vez recibido el Pago se considerará la plaza otorgada, nunca antes.

Posteriormente se creará el evento en el BCP y cada jugador subirá su lista corregida.

## LISTAS DE EJERCITO

Se utilizará el coste en puntos de Chapter aproved 2022 o la ultima actualización existente, SI se permite Forgeworld, NO se permite legends.

Todos los rasgos, reliquias, familias, marcas de nacimiento o etiquetas que modifiquen o aporten ciertas características al ejército, deberán quedar reflejadas de forma clara para evitar confusión

### Misiones:

Las misiones se revelarán posteriormente al envio de listas.

### Plazos:

Codecs y Faqs permitidas: **Jueves 19 de Mayo**, inclusive.

Entrega de listas: hasta el **Viernes 20 de Mayo** a las 23:59h.

Las listas han de subirse a la Aplicación BCP, en formato de texto plano exportado de Battlescribe (el que se obtiene al copiar para chat).

En Caso de no estar actualizado para alguna facción se comunicara a los afectados la manera correcta de subirlo.

Corrección de listas: Se hará un sorteo aleatorio para la corrección de listas, que se hará entre los mismos jugadores. las listas serán corregidas en los siguientes 3 días, hasta el **Lunes 23 de Mayo a las 23:59h**. Si hay alguna lista errónea, el jugador tendrá 1 día, para corregir la lista, hasta el **Martes 24 de Mayo a las 23:59h**.

Publicación de Misiones y Pairings: Se publicarán el **Martes 24 de Mayo**

## **MATERIAL**

Cada jugador deberá llevar el (o los) codex correspondiente(s) a su lista de ejército, así como dados, cinta métrica, bolígrafo y plantillas que pudiera necesitar. También es responsable de tener todo el material adicional que regule el funcionamiento de su ejército (se recomienda material original en inglés que prevalecerá siempre ante el castellano).

## **JUECES Y PENALIZACIONES**

Ante un problema o disensión en la partida, habrá que seguir estrictamente los siguientes pasos:

1. Los dos jugadores deberán intentar resolverlo con las reglas de su Codex, Reglamento y FAQs en mano. Primará su versión inglesa frente a la española.
2. En caso de no poder resolverlo, se podrá consultar a un árbitro o al organizador y su decisión se tomará en función del material disponible en ese momento, siendo esta inapelable.
3. El árbitro podrá penalizar en caso que lo crea conveniente.

**NOTA:** El árbitro no va a tener conocimiento profundo de todas las reglas de todos los ejércitos, por lo que su decisión se va a tomar respecto al material que se le enseñe en ese momento y bajo su criterio. Si existía una FAQ que no se le enseña que indica lo contrario de su decisión, eso es problema de los jugadores. Es responsabilidad de los jugadores conocerse perfectamente las reglas del juego y de su ejército.

## **PENALIZACIONES:**

- No llevar convenientemente pintada, representada o terminada una figura conllevará la retirada de la misma del torneo.
- Entregar tarde o errores en la lista. -5 Puntos de partida (todas las partidas)
- Molestar a otros jugadores durante la partida. -5 Puntos de partida
- Acudir con entre 5 y 15 minutos de retraso a la mesa asignada -15 Puntos de partida, por cada minuto adicional, -1 punto adicional
- Acudir mas de 30 minutos de retraso a la mesa asignada Concesión de la Partida
- No rellenar con la suficiente diligencia los datos requeridos por la organización, las faltas de respeto y deportividad así como incumplir la normativa de vestimenta podrán suponer la expulsión del torneo.

## **PINTURA Y REPRESENTACIÓN**

Todas las miniaturas han de estar pintadas obligatoriamente. Se consideraran pintadas si dan sensación de acabado, completamente pintadas, con un mínimo de tres colores y peana decorada (excepto las transparentes de GW)

Coherencia: Si un ejército esta representado de una manera, se deberá jugar tal y como está representado. Se permiten que los "capitulos" sucesores porten la iconografía del

capítulo del que suceden. Por ejemplo, si llevas marines pintados de amarillo con el símbolo de los puños imperiales sólo pueden jugarse con las reglas de puños imperiales o de sucesores de estos.

Representación: INEQUÍVOCA, esto quiere decir, el equipo de la lista no tiene que coincidir con el representado, pero NUNCA puede llevar a error. Por ejemplo, una unidad de 20 guardias puede estar representada con varias armas SIEMPRE QUE el equipo de la lista sea único.

Conversiones y marcas alternativas: Se permiten siempre que tengan un TAMAÑO IGUAL a la miniatura original y que APARENTE UN NIVEL DE AMENAZA similar a la miniatura representada. Cumpliendo siempre con el tamaño de peana recomendado por GW.

Impresiones: Sólo de figuras originales, y bits. Es decir no se permiten impresiones sin licencia del autor.

La organización del evento será la que determine si se cumplen estas normas. En caso de no cumplirse, se RETIRARÁ LA MINIATURA. En caso de duda, mejor contactar anteriormente con nosotros en el correo [inscripcion@gtandorra.com](mailto:inscripcion@gtandorra.com)

## **RONDAS Y REGLAS DE LA CASA**

Los cruces de primera ronda se anunciarán antes del inicio del torneo.

Las partidas se jugaran en base de 100 puntos, la clasificación y emparejamientos será suiza en base a victorias y puntos de victoria

Miniatura tambaleante: la regla miniatura tambaleante solo podrá ser usada en casos extremos donde no se abuse de dicha regla para colocar unidades “en suspendido” haciendo un exploit de la regla

Ruinas: Si la ruina no tiene peana, se considerará superficie de la ruina la área definida por sus puntas. adicionalmente, si la peana de la miniatura está en contacto con una de las paredes de este elemento se considerará en la ruina. por ultimo, en la planta baja de una ruina, se considerará cualquier abertura (grietas, ventanas, puertas, etc) como opaco (cerrado) a cualquier efecto de línea de visión.

Tiempo de partida. Cuando se indique la señal de igualar partidas, no se podrá empezar ninguna ronda mas y los jugadores deberán apresurarse en igualar turnos.

A la señal de final de ronda, se deberá introducir la puntuación en BCP, NO pudiendo hacer teorihammer en ese momento, si se quiere hacer se debe hacer antes de terminar el tiempo de partida y como maximo de una ronda adicional.

## **PREMIOS**

Ningún jugador penalizado podrá acceder a los sorteos

General de Generales (campeón)	Trofeo + Diploma
Segundo Clasificado	Diploma
Tercer Clasificado	Diploma
Ultimo clasificado	Diploma
Jugador mas Deportivo	A designar

Los premios económicos serán sorteados.

## **CONCURSOS PARALELOS**

Ver las bases específicas tanto para el concurso de pintura como el de relatos.