

VEDRA Games  
AEDBY GAMES

VEDRA GAMES Y ELO40K PRESENTAN

ELO40K  
Ranking 40k en España

# GRAN TORNEO DE HIERRO ELO40K **II**



**Sevilla, 2-4 de Mayo de 2014**  
**Tienda Dosdieciséis, C/ Arjona 5**

[WWW.ELO40K.WORDPRESS.COM](http://WWW.ELO40K.WORDPRESS.COM)

**PATROCINAN**



**COLABORAN**

## Lugar y horarios

El torneo se realizará entre el 2 y 4 de Mayo (2014) en la tienda Dosdieciséis, localizada en C/Arjona, 5, en Sevilla (España). Los horarios están ajustados para que puedan realizarse con garantías las 5 rondas con un máximo de 3 horas de duración, por lo que aunque sabemos que es bastante exigente se ruega que los jugadores se adapten lo mejor posible para cumplirlos.

<b>Viernes 2 Mayo</b>	
<b>Horario</b>	<b>Evento</b>
9:00	Recepción
9:30-14:00	Ronda 1
14:00	Almuerzo
16:30-21:00	Ronda 2

<b>Sábado 3 Mayo</b>	
<b>Horario</b>	<b>Evento</b>
9:00	Recepción
9:30-14:00	Ronda 3
14:00	Almuerzo
16:30-21:00	Ronda 4
22:00	Cena

<b>Domingo 4 Mayo</b>	
<b>Horario</b>	<b>Evento</b>
8:30	Recepción
9:00-13:30	Ronda 3
14:00	Ceremonia de clausura

### **Notas:**

*Incomparecencia:* Si un rival no se presenta a los 15 minutos de comenzar la ronda se le considerará en abandono y con la consecuente derrota por asolamiento de esa partida.

*Timing:* Los árbitros tratarán de controlar el tiempo que los jugadores invierten en cada turno, y pueden a amonestar a un jugador si de forma repetida e injustificada retrasa la partida.

*Final forzado:* Una vez queden 30 minutos para la finalización de la ronda, ningún jugador podrá comenzar nuevos turnos a menos que ambos estén de acuerdo y puedan garantizar que estos sean completados. En casos extremos, a juicio de los árbitros, cuando queden únicamente 10 minutos los jugadores tendrán derecho a un “*turno relámpago*” (de hasta 5 minutos por jugador y siguiendo el orden de la partida), en el que podrán realizar todo aquello que consideren necesario para finalizarla.

## Ejércitos

Los jugadores podrán participar con **un único ejército de 1850 puntos** de cualquier Códex vigente de Warhammer 40k. Se permitirán los codex Adepta Sororitas e Inquisición, pero este último únicamente podrá ser utilizado como destacamento principal o destacamento aliado convencional. Por el contrario no se admiten los suplementos a los Codex (Legion Negra, Farsight, Iyanden, etc...), los manuales del tipo “Escalation” o “Asaltos a fortalezas”, ni ningún material de Forge World a nivel de reglas, aunque dichos modelos si puedan emplearse normalmente para representar unidades convencionales. Cualquier duda sobre el ejército o regla que se quiera usar, comunicarlo previamente a la organización.

Se usará el reglamento vigente de Warhammer 40k y el último listado de FAQs y erratas en inglés, publicado antes de la entrega de listas en la página de GW-UK

**Aliados/Fortificaciones:** Se permiten **aliados sin restricciones (de acuerdo a la tabla de alianzas del reglamento) y aquellas fortificaciones incluidas únicamente en el reglamento. Es importante recordar que toda fortificación que no quepa en el tablero de juego sin desplazar los elementos de escenografía (colocados previamente por la organización) no podrá ser desplegada.** En caso de duda la decisión de la organización será inapelable, por lo que **se recomienda evitar incluir fortificaciones que puedan dar lugar a problemas de despliegue por tamaño si no se desea correr ese riesgo.**

En cada ejército, toda miniatura debe estar debidamente montada, representada y en su peana reglamentaria. Se aceptan conversiones para representar una unidad cuya miniatura oficial exista, pero el jugador debe disponer de al menos una miniatura oficial montada (no necesariamente pintada) para poder sustituirla en caso de que hubiera que revisar líneas de visión. En caso de duda para la representación de peanas en el torneo se deberá preguntar a la organización.

**Todas las miniaturas deben estar pintadas cumpliendo unos mínimos de 5 colores y con peana decorada.**

Cada jugador traerá para poder participar sus propios dados, metro y codex del ejército que use, siendo esto imprescindible y obligatorio, así como todas las reglas oficiales o materiales que pretenda usar durante sus partidas.

**Mesas de Juego:** Las partidas se jugarán en tableros con medidas oficiales de 120 x 180 cm, con la escenografía suficiente y variada, de forma que las 3 mesas de juego sean diferentes. Esta escenografía será fija, no pudiéndose alterarse por los jugadores.

**Entrega de listas:** Se realizaran por correo electrónico en formato “pdf” a [elo40k@hotmail.com](mailto:elo40k@hotmail.com), y la fecha límite para aceptarlas **serán las 0:00 h del 7 de Abril de 2014.** En caso de errores se comunicará al jugador y este tendrá hasta las 0:00 h del 12 de Abril de 2014 para reenviarlas corregidas sin errores.

**La organización se reserva la posibilidad de penalizar al jugador con una cantidad variable de puntos de partida según la magnitud y reiteración de los errores.**

## Escenarios y condiciones de victoria

La organización determinará aleatoriamente el objetivo primario y el tipo de despliegue antes de cada ronda. No podrá repetirse objetivo primario en ninguna ronda, y sólo podrán jugarse dos rondas desplegando con batalla campal, dos con vanguardia y una en yunque/martillo.

El resultado de una partida será un valor entre 0 y 20 que dependerá de la suma de tres partes:

1. Objetivo Primario (0-10 puntos)
2. Objetivos Secundarios (0-6 puntos)
3. Puntos Destruídos (0-4 puntos)

### OBJETIVO PRIMARIO

La misión determina las condiciones de Puntos de Victoria (PV) para cumplir el objetivo primario, y en función de ésta y de cómo se ha llevado a cabo se establece el reparto (jugador A – jugador B).

1. *Cruzada (5 botines a 3 PV por cada).*
  - Resultado 10-0. Si el jugador A logra al menos 9 PV más que el jugador B.
  - Resultado 7-3. Si el jugador A logra 3 - 6 PV más que el jugador B.
  - Resultado 5-5. Si ambos jugadores obtienen el mismo número de PV.
2. *Purgar al alienígena.*
  - Resultado 10-0. Si el jugador A logra eliminar al menos 4 unidades más más que el jugador B.
  - Resultado 7-3. Si el jugador A logra eliminar al menos 1-3 unidades más más que el jugador B.
  - Resultado 5-5. Si ambos jugadores eliminan el mismo número de unidades.
3. *Grandes cañones (5 botines a 3 PV por cada; 1 PV por Apoyo Pesado destruido).*
  - Resultado 10-0. Si el jugador A logra al menos 9 PV más que el jugador B.
  - Resultado 7-3. Si el jugador A logra 1-8 PV más que el jugador B.
  - Resultado 5-5. Si ambos jugadores obtienen en el mismo número de PV.
4. *Reconocimiento (5 botines a 3 PV por cada; 1 PV por Ataque Rápido destruido).*
  - Resultado 10-0. Si el jugador A logra al menos 9 PV más que el jugador B.
  - Resultado 7-3. Si el jugador A logra 1-8 PV más que el jugador B.
  - Resultado 5-5. Si ambos jugadores obtienen en el mismo número de PV.
5. *Voluntad del Emperador (2 botines).*
  - Resultado 10-0. Si el jugador A controla los dos botines al final de la partida.
  - Resultado 7-3. Si el jugador A controla un botín más más que el jugador B el final de la partida.
  - Resultado 5-5. Si ambos jugadores controlan el mismo número de botines al final de la partida.

## OBJETIVO SECUNDARIO

El tipo de objetivo y su resultado tras la misión determina las condiciones para establecer el reparto (jugador A – jugador B).

### 1. *Primera Sangre*

- Resultado 2-0. Si el jugador A provoca la primera sangre.
- Resultado 1-1. Si hay primera sangre simultánea o no se provoca.

### 2. *Rompefilas*

- Resultado 2-0. Si el jugador A tiene más unidades que cumplen este objetivo que el jugador B.
- Resultado 1-1. Si ambos jugadores tienen las mismas unidades cumpliendo este objetivo.

### 3. *Señor de la Guerra*

- Resultado 2-0. Si el jugador A mantiene con vida a su señor de la guerra y ha matado al del jugador B.
- Resultado 1-1. Si ambos jugadores han matado o mantienen con vida al señor de la guerra.

## PUNTOS DESTRUIDOS

Al final de la partida se contabilizan las unidades destruidas o dañadas en cada bando:

- Unidades eliminadas/destruidas conceden su valor completo en puntos.
- Unidades no eliminadas pero al 50% o menos de su estado original (miniaturas, heridas o puntos de armazón) conceden la mitad de su valor completo en puntos.

Después de sumar los puntos destruidos por cada ejército, se calcula la diferencia y se aplica el siguiente resultado al total:

- Diferencia 0-499 puntos. Resultado 2-2
- Diferencia 500-999 puntos. Resultado 3-1 \*
- Diferencia 1000+ puntos. Resultado 4-0 \*

\*A favor del jugador que hizo más.

**Nota: Las asolaciones no garantizan el 20-0, por lo que el recuento se realiza igualmente en esos casos.**



## Emparejamientos por ronda

Los jugadores quedan ordenados del 1 al 6 por orden en el ranking Elo40k.

Los emparejamientos tratan de evitar que los jugadores de mayor Elo40k se crucen hasta el final del torneo, pero el sistema de 5 rondas garantiza que todos los jugadores se hayan enfrentado contra el resto una vez concluido.

Adicionalmente, los jugadores no pueden ser asignados más de dos veces en la misma mesa.

Ronda 1			
Mesa A	Jugador 1	-	Jugador 6
Mesa B	Jugador 2	-	Jugador 5
Mesa C	Jugador 3	-	Jugador 4

Ronda 2			
Mesa A	Jugador 2	-	Jugador 4
Mesa B	Jugador 3	-	Jugador 6
Mesa C	Jugador 1	-	Jugador 5

Ronda 3			
Mesa A	Jugador 5	-	Jugador 6
Mesa B	Jugador 1	-	Jugador 4
Mesa C	Jugador 2	-	Jugador 3

Ronda 4			
Mesa A	Jugador 1	-	Jugador 3
Mesa B	Jugador 4	-	Jugador 5
Mesa C	Jugador 2	-	Jugador 6

Ronda 5			
Mesa A	Jugador 3	-	Jugador 5
Mesa B	Jugador 1	-	Jugador 2
Mesa C	Jugador 4	-	Jugador 6

## Resultados del torneo

Al finalizar el torneo los jugadores sumarán los resultados obtenidos en cada ronda (0-100). El jugador que más puntos obtenga será considerado vencedor del GTH. En caso de igualdad se aplican los siguientes criterios por orden:

1. Puntos (de partida) obtenidos en el enfrentamiento entre ambos jugadores.
2. Puntos de Elo40k obtenidos en el enfrentamiento entre ambos jugadores (Lo que significa que ganaría el desempate aquel que tuviera menos Elo40k al comienzo de dicha partida).

### ELO40k

Al ser un torneo cerrado y dado el elevado nivel de juego de los participantes del GTH se contabilizarán los resultados para el ranking Elo40k independientemente de la restricción normalmente aplicada por número de jugadores. Adicionalmente, se aplicarán los cálculos con las siguientes excepciones:

1. Se aplica un coeficiente  $A = 1.5$  en la fórmula empleada.
2. Se calcula la variación partida a partida, teniendo en cuenta la diferencia de Elo40k de ambos.

**Premios:** Se concederán una serie de premios variados a los participantes en función de su clasificación final. Adicionalmente todos los jugadores recibirán una placa conmemorativa del evento y al vencedor se le concederá una réplica del “**Dado de Hierro**”, en el cual se grabará su nombre para quedar inmortalizado junto con el resto de futuros vencedores del evento.

## Amonestaciones y expulsiones

Los jugadores aceptan las bases y el criterio de los árbitros/organizadores cuando deciden **voluntariamente** participar en el GTH.

En caso de producirse discusiones entre jugadores que requieran la intervención de terceras partes durante una partida (o entre rondas), se deberá exponer el problema a la organización, pero una vez esta determine una solución esta deberá ser aceptada por los jugadores de forma definitiva.

Aunque confiamos en que habrá un comportamiento ejemplar, se recuerda que la mala educación, la antideportividad o las agresiones de cualquier tipo no están permitidos en el GTH. Cualquier jugador que realice alguno de estos actos podrá ser amonestado, con una penalización que establecerá la organización en función de la gravedad de la misma, o incluso ser expulsado del evento.

Los jugadores disponen de más información relacionada en el blog Elo40k (<http://elo40k.wordpress.com/2013/12/31/ii-gran-torneo-de-hierro/>), pero también pueden contactar para resolver dudas directamente vía email ([elo40k@hotmail.com](mailto:elo40k@hotmail.com)).

Boldo dixit...

