

Índice

Introducción	2
Inscripción	3
Confección de listas	5
Sistema de emparejamientos	6
Misiones y despliegue	7
Sistema de puntuación	8
Duración de la partida, concesiones y asolaciones	9
Penalizaciones	9
Representación de miniaturas y equipo	10
Reglas de la casa	11
Deportividad y comportamiento	12
Duración de las partidas y horario	13
Premios	14
Resumen y conclusiones	15

Introducción

Este año, en las Freak Wars, nos complace presentaros el que va ser la primera edición como GT de Madrid - Freak Wars.

El torneo, por primera vez, va a ser por equipos que deberán estar compuestos por 4 jugadores.

Hay un máximo de 16 plazas (64 jugadores).

Además, para darle un toque de originalidad y generar una máxima expectación, habrá 3 rondas el sábado a partir de las cuales 4 equipos serán clasificados para la Final Four del domingo, en la que tendrán que disputar una semifinal y, posteriormente, una final para los afortunados ganadores de semifinales y una disputa del tercer y cuarto puesto para los otros dos equipos.

Los emparejamientos de semifinales serán primero contra cuarto y segundo contra tercero a partir de la clasificación obtenida el sábado.

Otra novedad, este año, como ya pasara hace dos, contamos con la inestimable ayuda de la tienda Games Workshop Bernabéu, a quienes les agradecemos enormemente su apoyo y colaboración.

Si quieres preparar el IX GT de Talavera, quieres probar a jugar por equipos o simplemente te encantan las Freak Wars y quieres volver a acompañarnos en el torneo de 40K, aquí te esperamos, eres más que bienvenido y estamos seguros de que lo disfrutarás y lo pasarás en grande.

Inscripción

La inscripción se hará a través del formulario **web a partir de las 00:00 del 09/06/2019 hasta las 23:59 del 11/08/2019**. Por la confección de la web del evento, cada persona debe registrarse individualmente aportando los datos que le solicite el formulario.

Precio: 100€ por equipo

Una vez os hayáis apuntado en la web, el capitán del equipo debe enviar un email a wh-40k@freakwarismadrid.com indicando en el asunto: INSCRIPCIÓN DE EQUIPO - [NOMBRE DEL EQUIPO].

El cuerpo del email debe contener:

- Nombre del equipo.
- Nombre y apellidos de cada uno de los miembros del equipo.
- Nick de tourneykeeper de cada miembro del equipo. Si no sabes que es tourneykeeper visita su página y regístrate: <https://tourneykeeper.net/>
- Email y el teléfono del capitán.

La inscripción del equipo sólo será válida en el momento del pago y este **sólo debe hacerlo un miembro del equipo**, pagando la cuantía total del equipo (100€), siguiendo las instrucciones que cada uno recibiréis al registraros en la web del evento.

En la web y redes sociales anunciaremos, lo antes posible, el momento en que las plazas estén cubiertas. En cualquier caso, si te apuntas y todas las plazas han sido ocupadas quedarás como reserva. Recuerda: hay un máximo de 16 plazas (64 jugadores).

Un año más colaboramos con el banco de alimentos, por lo que cada miembro del equipo tiene que **traer 1 Kg de comida no perecedera**.

Cualquier duda que quieras resolver, por favor, hazlo contactando con nosotros en el email: wh-40k@freakwarismadrid.com.

Mercenarios

Si no tienes equipo pero te gustaría participar en el torneo puedes apuntarte como "mercenario". Es decir, te registras a través de la web y nos mandas un correo a wh-40k@freakwarismadrid.com para que sepamos que se da esta situación.

En tal caso quedarás registrado y serás asignado a cualquier equipo que por baja o algún motivo tenga alguna vacante. Por supuesto serás preguntado previamente para saber que estás de acuerdo y en posibilidad de entrar en dicho equipo (ver normas de confección de listas).

Se irá preguntando a los mercenarios en orden de registro en la web.

Si llegada la fecha límite de inscripción sigue habiendo vacantes libres y quedan mercenarios registrados y sin equipo se formarán tantos equipos de mercenarios como plazas queden y personas para formarlos haya. Siempre teniendo en cuenta que el número de equipos debe ser par.

Por favor, no hagas el pago hasta que se te confirme que vas a participar y en qué equipo lo harás.

Confección de listas

Se utilizarán los **codex, faqs y reglas beta presentes a fecha 17/08/2019**. Lo que salga posterior a esa fecha no tendrá validez en el torneo.

Se permite el uso de ForgeWorld.

Las listas serán entregadas en **formato PDF desde Battlescribe** antes de las **23:59 del 24/08/2019** a la cuenta de correo wh-40k@freakwarismadrid.com. **Las listas deben ser enviadas por el capitán del equipo en un solo correo adjuntando todas las listas en pdf o, a ser posible, en un sólo archivo zip.**

Se debe indicar en la lista quién es tu Señor de la Guerra, qué rasgo utiliza, los poderes psi de cada psíquico y la reliquia que utilices de manera gratuita (sin coste de puntos de mando). Antes de cada partida podrás cambiarlo pero dejándoselo totalmente claro a tu rival y teniendo en cuenta que el tiempo invertido para ello correrá del tiempo de la partida.

Todo lo demás que se haga prepartida: estratagemas para dejar cosas en reserva, estratagemas para coger más rasgos de señor de la guerra o reliquias, etc. no será necesario indicarlo en la lista pudiendo variar así en cada partida.

Las listas serán publicadas como muy tarde el 07/09/2019 para el análisis y creación de matrices de todos los equipos participantes.

Las listas deben hacerse siguiendo las normas de reglamento y suplementos respectivos publicados hasta la fecha 17/08/2019. Deben estar formadas por un máximo de **2.000 puntos**.

Está permitido el uso de miniaturas de Forge World, pero recuerda llevar sus reglas a mano por si tu rival las desconoce.

Dentro de cada equipo no podrá repetirse la misma "Faction Keyword": Imperial Knight, Questor Traitoris, Tyranids, Genestealer cults, Tau Empire, Astra Militarum, Heretic Astartes [Legion] (REFERIDO SOLAMENTE A LAS LEGIONES DEL CODEX CHAOS SPACE MARINES), Orks, Thousands Sons, Death Guard, Daemon, Deathwatch, Grey Knights, Dark Angels, Space Wolves, Blood Angels, Drukhari, Asuryani, Ynnari, Harlequins, Adeptus Astartes [Chapter] (REFERIDO SOLAMENTE A LOS DEL CODEX SPACE MARINES), Adeptus Custodes, Adeptus Ministorum, Necrons, Adeptus Mechanicus (sus Questor Mechanicus no se podrán llevar si ya se han usado Imperial Knights en el equipo), Astra Telepathica, Officio Assassinorum, Inquisition.

Sistema de emparejamientos

El primer emparejamiento será realizado por azar. A partir de ahí se aplicará el sistema suizo para emparejar en las dos siguientes rondas.

Acabada la jornada del sábado, las semifinales se jugarán de manera que el primer clasificado se enfrentará al cuarto y el segundo se enfrentará al tercero.

Los ganadores de cada semifinal jugarán la final y los perdedores de cada semifinal disputarán el tercer y cuarto puesto.

En cada una de las rondas, así como en semifinal y final, se darán 15 minutos para hacer los emparejamientos de los miembros de cada equipo. Para ello se facilitará a cada equipo una carta con cada miembro del mismo.

El sistema para emparejar es el siguiente:

1. Los capitanes de cada equipo ofrecen boca abajo a uno de los integrantes de su equipo [Defensor1].
2. Ambos jugadores se revelan a la vez.
3. Cada capitán ofrece, también boca abajo dos posibles jugadores para enfrentar contra el rival ofrecido.
4. Se escoge en secreto y se revelan a la vez quién de los dos jugadores que te han sido ofrecidos jugará contra tu primer defensor [Defensor1].
5. Los jugadores no seleccionados por los rivales se desvelan también a la vez y se enfrentarán entre ellos.
6. El jugador que a cada capitán le queda en la mano se enfrenta con el respectivo jugador del equipo rival.

A continuación cada capitán tira un dado de seis caras y el equipo cuyo capitán obtenga mejor resultado empezará a escoger mesa de las cuatro disponibles para ellos.

La mesa escogida es para el enfrentamiento del jugador ofrecido como [Defensor1] en la secuencia anterior por parte de ese equipo.

A continuación escogerá mesa el rival, de nuevo para su jugador [Defensor1].

Las dos mesas restantes se sortean al azar entre los dos equipos, por ejemplo tirando a 4+.

Misiones y despliegue

Se van a jugar las misiones del sistema de juego ITC.

Cualquier modificación de este documento frente al sistema de juego ITC prevalecerá en este torneo. Por ejemplo, el Warlord debe ir indicado en la lista o el tipo de despliegue lo determina la organización.

Siguiendo el sistema ITC, las misiones secundarias se escogerán después de elegir lado y antes de desplegar. Habrá aproximadamente 5 minutos de tiempo para la elección de las mismas.

Es muy importante tener muy claras las misiones secundarias que se pueden elegir para agilizar las partidas. Ten en cuenta que en este torneo podrá usarse reloj si uno de los dos jugadores de la mesa quiere. Este tiempo de elección de misiones secundarias no debería superar los 5 minutos. En tal caso, el reloj podrá ser puesto en marcha descontando al jugador que requiera más tiempo para decidirse.

Puedes encontrar la documentación original, la versión traducida al castellano y adaptada al torneo y las misiones secundarias en estos documentos:

[Dcoumentación original](#)

[Documentación en castellano](#)

[Misiones secundarias en castellano](#)

Recuerda que las misiones secundarias con un asterisco indican, salvo que se especifique lo contrario, que pueden acumularse al resto de misiones secundarias. El resto no son acumulables.

Tanto la misión exactas como cada uno de los despliegues serán publicados días antes del torneo.

Importante:

Debes traer contigo el Reglamento, Chapter Approved, Codex, suplementos y las últimas faqs de tu ejército (ya sea físico o digital) con el objetivo de no invertir demasiado tiempo en consultar dudas que tanto tú como tu rival podáis tener.

Especial hincapié en caso de usar alguna miniatura de Forge World.

De igual modo debes tener, en formato físico o digital, tanto las bases como las misiones secundarias de las bases ITC, que de hecho hemos facilitado a través de este documento, para agilizar cualquier consulta y la decisión de qué misiones secundarias jugar en cada partida.

Sistema de puntuación

Antes del torneo la organización facilitará un código a cada capitán a modo de firma electrónica en la aplicación BCP.

Al comienzo de la ronda, nada más hacer los emparejamientos, uno de los capitanes entrará en la aplicación BCP Player para registrar los emparejamientos. Al pulsar en Guardar se os pedirá el código (firma electrónica) a cada capitán. Se recomienda tener la app abierta e ir introduciendo los emparejamientos a medida que se van haciendo (por poder puede hacerlo cualquier miembro del equipo, pero tienen que firmar los capitanes que son quienes conocen el código).

Se facilitará una hoja por mesa para anotar ahí las puntuaciones obtenidas y demás datos de la partida (es perfectamente válido usar la app ITC Battles para llevar los detalles de la partida).

Es muy importante conocer bien las bases ITC e ir completando la hoja de puntuación cada turno para, en el cierre de partida, simplemente indicar los puntos totales obtenidos por cada jugador; Battle Points (BP).

Al final de la ronda los capitanes de los equipos enfrentados accederán a la aplicación BCP Players e introducirán los resultados de cada emparejamiento. De nuevo es una operación que puede hacer cualquier miembro del equipo pero se requiere el código de ambos jugadores implicados en la partida para firmar la conformidad de ambos y, de nuevo, es el capitán quien tiene el conocimiento del código de sus jugadores ya que **el código de cada jugador es el mismo que el del propio equipo.**

Introducidos todos los resultados, el capitán de uno de los dos equipos entra en el emparejamiento de equipos (donde introdujo los pairings individuales) y pulsa Submit Scores (lo cual de nuevo requiere el código de ambos equipos).

Una vez sumados los puntos de cada equipo una diferencia mayor a 12 BP entre los equipos supondrá un reparto de 2 y 0 PT (Puntos de Torneo) entre los equipos ganador y perdedor de la ronda respectivamente. Si la diferencia es menor o igual a 12 BP se considera empate y será un reparto de 1 PT para cada equipo.

En caso de empates a PT la clasificación se ordena por diferencia de BP en el total de partidas. Si el empate persiste, se ordena por el conocido Win Path, es decir, queda por delante el equipo que se ha enfrentado a equipos que han quedado más arriba.

Duración de la partida, concesiones y asolaciones

Cada partida se compone de 6 rondas. Al final de la partida, el vencedor es el jugador que haya obtenido más puntos.

Si un jugador decide conceder la partida antes de que el juego acabe, obtendrá automáticamente 0 puntos. Al conceder, el vencedor mantiene los puntos obtenidos hasta el momento y consigue **4 puntos por ronda que reste** por jugarse como objetivos principales, **asumiendo que tenga unidades suficientes para conseguir objetivos de misión**.

Además, el vencedor consigue la **máxima puntuación en objetivos secundarios que le quede por conseguir, asumiendo que dispone de la capacidad para conseguir los objetivos de misión**.

Ejemplo: Si al final de la tercera ronda, el jugador A concede, y el jugador B ha elegido la misión "Reconocimiento", pero aún no ha conseguido puntuar dicha misión, consigue 3 puntos para la misión "Reconocimiento", dado que aún dispondría teóricamente de 3 turnos para puntuar, asumiendo que dispone de al menos 4 unidades para puntuar dicha misión. De disponer de 3 o menos unidades, no tendría opción de cumplir la misión, y no conseguiría ningún punto por ella.

Si un jugador es asolado (todas las unidades de su lista han sido eliminadas) el jugador asolado conserva los puntos conseguidos hasta el momento, y el jugador que asola continúa jugando y obteniendo los puntos que pueda conseguir desde ese momento; ten en cuenta que no podrás hacer ni los puntos de matar ni los de matar más.

Si un jugador no juega una ronda debido a participantes impares, conseguirá 20 puntos de misión.

Penalizaciones

Ten en cuenta que los puntos a restar por cualquier infracción cometida o penalización obtenida por algún motivo durante una ronda en concreto, descontarán de los puntos reflejados en las columnas de PV (para ganador y perdedor) de la tabla al final de la partida.

En caso de que la infracción se cometa a nivel general: incumplimiento de horario, falta de respeto a la organización o árbitros, etc. la penalización podría afectar a los PT del equipo directamente.

En caso de empates, los equipos con penalizaciones (a nivel de equipo o de jugador individual) siempre quedarán por debajo de los equipos sin estas.

Representación de miniaturas y equipo

Todo el ejército debe estar completamente pintado, lo cual incluye las peanas.

Se pueden representar unidades y equipo de las miniaturas dentro de lo razonable, consultando previamente con la organización si es posible o no hacerlo y, por supuesto, dejando claro al rival en todo momento a qué se está enfrentando. Es importante tener en cuenta que **una representación no comunicada con la organización** antes de que ésta acepte tu lista como válida **puede llevar**, ante quejas del rival, **a que se te prohíba usar esa miniatura en el resto del torneo**.

Cualquier conversión a partir de miniaturas de Games Workshop, miniaturas de marcas alternativas o moldeadas con masilla o similar por uno mismo debe ser comunicada con la organización a través del correo facilitado (adjunta siempre una foto).

Las peanas a usar pueden ser escénicas y decoradas cuanto se quiera, pero deben ser del tamaño de la peana suministrada por Games Workshop al comprar la miniatura.

No se permitirá el uso de miniaturas clonadas o chinas, si se detecta que alguna de las miniaturas es de uno de estos orígenes se solicitará su salida de la mesa.

Si tienes dudas sobre cualquiera de estos puntos, por favor, para evitar problemas el día del torneo ponte en contacto con el correo de dudas: wh-40k@freakwarismadrid.com. Recuerda que una vez en el torneo se debe acatar la decisión de la organización.

Reglas de la casa

- a. Los objetivos se colocarán a nivel de suelo.
- b. La planta baja de todas las ruinas/edificios de escenografía se considerará BLOS.
- c. No se puede usar nada del Index si tu facción o sub-facción ya tiene su codex correspondiente.
- d. Un miembro del equipo puede tener miniaturas con la palabra clave: Officio Assassinorum en su lista y otro miembro reservar los puntos necesarios para traer miniaturas con esta palabra clave como refuerzos.
- e. **Chess Clock:** Si al menos uno de los jugadores de una mesa quiere poner reloj, ambos jugadores deben usarlo. La organización no dispone de relojes, pero se recomienda usar cualquier app gratuita para el móvil como, por ejemplo, "ChessClock" (disponible en Google Play y Apple Store).

Se debe repartir el tiempo a partes iguales, sumando entre ambos el tiempo que quede de partida desde el momento en que se pone el reloj. Es decir, no pongáis hora y media para cada uno si ponéis el reloj a la media hora de haberse anunciado el comienzo de la ronda.

Si el tiempo acaba para uno de los dos jugadores, este no podrá seguir jugando ni consumiendo tiempo de su rival si este no se lo permite, esto significa que no podrás ni siquiera hacer tiradas de salvación. Por lo que si ves que te queda poco tiempo, nuestro consejo es que pases turnos para que al menos puedas defenderte en los turnos del rival.

Pero quedarte sin tiempo no implica que automáticamente pierdas, sigues en tu haber con los puntos que hayas conseguido durante la partida y sigues puntuando si, por ejemplo, estás controlando un objetivo que da puntos al final de la ronda.

De nuevo, si tienes dudas, por favor, ponte en contacto con la organización en el correo: wh-40k@freakwarsmadrid.com.

Deportividad y comportamiento

Se asume que todos somos personas adultas, que venimos a divertirnos y que esto es un hobby para disfrutar y un evento para agradarte el día, el fin de semana o el tiempo que le inviertas. Pero como todos sabemos que por desgracia el mundo no es ideal, es importante que tengas muy en cuenta estas cláusulas antes de apuntarte al torneo.

1. Cualquier comportamiento maleducado o despectivo hacia un rival o árbitro supondrá una amonestación. A la segunda amonestación, lamentándolo mucho, serás expulsado de la competición.
2. Ante una disputa sobre la aplicación de una regla se acatará la decisión de un árbitro.
3. Si eres acusado de hacer un mal uso de una regla, algún tipo de trampa, etc., que se pueda demostrar ante un árbitro que ha sido de manera intencionada, tendrás que acatar la decisión de éste respecto a la solución para continuar la partida y serás amonestado. La segunda amonestación será motivo de expulsión de la competición. Estas amonestaciones son acumulables entre los distintos puntos de esta sección. Por supuesto, si el árbitro no encuentra manera de reparar la situación debido a tu mala acción podrá decretar tu derrota por la máxima diferencia de puntos.

Duración de las partidas y horario

Sábado

09:00 – 09:15 → Recepción de participantes

09:15 - 09:30 → Emparejamientos de ronda 1

09:30 – 12:30 → Primera partida

12:45 – 13:00 → Emparejamientos de ronda 2

13:00 – 16:00 → Segunda partida

16:00 – 16:45 → Comida

16:45 - 17:00 → Emparejamientos de ronda 3

17:00 – 20:00 → Tercera partida

20:00 – 20:30 → Entrega de premios de pintura y sorteos

Domingo

09:00 – 09:15 → Recepción de participantes

09:15 - 09:30 → Emparejamientos de Semifinales

09:30 – 12:30 → Semifinales

12:45 – 13:00 → Emparejamientos de Final y tercer y cuarto puesto

13:00 – 16:00 → Final y tercer y cuarto puesto

16:00 – 17:00 → Comida

17:00 – 17:30 → Entrega de premios

Los jugadores serán avisados cuando quede una hora de partida.

Serán de nuevo avisados al quedar 20 minutos de partida para cerrar turnos. No empezar una nueva ronda de turnos si en este momento el jugador con la iniciativa está jugando el suyo propio. Si es el otro jugador el que está jugando en ese momento y ambos jugadores deciden empezar una nueva ronda de turnos, se ha de tener en cuenta que cuando el árbitro diga “no se tira un dado más” todo el mundo deberá dejar de jugar tal y como esté en ese momento.

La aplicación BCP mostrará en todo momento el tiempo restante en la ronda.

Premios

Habr  un premio para:

- Equipo Primer Clasificado (Trofeo para cada jugador + Premio).
- Equipo Segundo Clasificado.
- Equipo Tercer Clasificado.
- Equipo Cuarto Clasificado.
- Premio al ejercito mejor pintado.
- Sorteos individuales.

S lo optan a premio por sorteo los participantes no clasificados para la final four del domingo ni el premiado por pintura hasta que al menos cada persona tenga un premio. Si llegado ese punto sigue habiendo material o premios a sortear en ese momento todo el mundo entra en el sorteo.

La ausencia en la entrega de premios te exime de ganar un premio por sorteo.

Resumen y conclusiones

Te esperamos con los brazos abiertos, creemos que el nuevo formato equipos fomentará más el torneo y que una vez más Freak Wars + Torneo de 40K es una experiencia muy buena para cualquier amante del hobby.

- **Fecha máxima de inscripción 11/08/2019**
- **Entrega de listas: 23:59 del 24/08/2019**
- **Precio: 100 € por equipo**
- **Inscripción a través de la web.**
- **Hora de inicio Sábado: 08:30**
- **Hora de fin Sábado: 20:00**
- **Hora de inicio Domingo: 09:00**
- **Hora de fin Domingo: 17:00**
- **Correo de dudas y entrega de listas: wh-40k@freakwarismadrid.com**