



IV BurjaFOW Torneo de Flames of War



*Burjassot (Valencia)
15 de Mayo de 2011*

Calendario del torneo

El torneo se disputará en el local de la AMB (**Círculo Católico de San Roque, C/ Bautista Riera 8 de Burjassot, entrada por el Teatro en la C/ Cervantes 15**) el domingo 15 de Mayo de 2011 con el siguiente horario:

- Recepción de participantes, acreditación y entrega de documentación: 8:30 horas
- Primera batalla: 9:00 - 11:30 horas
- Segunda batalla: 12:00 - 14:30 horas
- Parada para comer y sorteo de premios: 14:30 - 16:00 horas
- Tercera batalla: 16:00 - 18:30 horas
- Entrega de trofeos y diplomas: 19:00 horas

Se ruega máxima puntualidad a los jugadores, en caso de un retraso superior a 15 minutos sin justificación razonable supondrá la descalificación inmediata.

Alrededor de media hora antes de que expire el plazo en cada una de las rondas, se avisará del tiempo disponible a los jugadores. Se ruega a los jugadores que agilicen las partidas en la medida de lo posible, jugando sin prisas pero sin entorpecer su desarrollo.

INSCRIPCIONES

El torneo cuenta con un **máximo de 30 plazas (siendo 15 para los jugadores aliados y 15 para los jugadores del eje)**. Si se diese una inscripción mayor se ampliará hasta 34 plazas, pero siempre que se rellenen las 30 iniciales igualando ambos bandos. Los jugadores menores de edad necesitarán aportar un permiso por escrito de los padres/tutores para participar en el torneo, sin dicho permiso, no participarán en el mismo. Los organizadores del torneo podrán participar en el mismo de la forma habitual.

La inscripción es **gratuita para todos los socios de la AMB, costando 10 euros para el resto de jugadores, cantidad que abonarán el mismo día del torneo**. El plazo de presentación de listas finaliza el **8 de Mayo** de 2011 para todos los jugadores. Se podrán presentar en la tienda **FUTURA** o mandar al correo de contacto de la asociación:

correoamb@gmail.com

- **Comida:** la comida tendrá un coste de 8 € por persona, siendo ésta optativa (pero **muy recomendable** para ganar tiempo), y será en el propio edificio donde está la AMB. Se podrá reservar plaza para la misma a la vez que se realiza la inscripción al torneo. El menú incluye paella, bebida, una tapa cada 4 comensales, 1 ensalada cada 4 comensales y café (si alguien no desea paella podrá optar por bocadillo (chivito, brascada, almusafes, tortillas...) comunicándolo claramente en su inscripción. **La comida se abonará el mismo día en el propio bar.**

En cualquier caso en la inscripción deben figurar obligatoriamente los siguientes campos:

- Nombre y apellidos
- Teléfono (móvil preferiblemente)
- Correo electrónico de contacto
- Bando (aliados o eje)
- Libro empleado
- Ejército
- Compañía
- Lista para el torneo (en formato de texto o en excel).
- Comida (SÍ / NO)

Así mismo rogamos que si algún jugador puede en un momento dado **cambiar de bando** nos lo indique para así poder facilitar que estemos equilibrados. Todos los participantes recibirán una carpeta con la documentación necesaria para el torneo (hojas de resultado de las partidas, listas de ejército...).

Los jugadores deberán traerse dados, plantillas y todo el material necesario para el normal desarrollo del torneo.

Puesto que las inscripciones son PERSONALES e INTRANSFERIBLES, se ruega encarecidamente que si algún jugador ya inscrito no fuese a venir, avise lo antes posible para poder contar con otro jugador de la reserva que los sustituya.

La organización se reserva el derecho de admisión de participantes en base a lo establecido por la ley 4/2003, de 26 de febrero, de la Generalitat Valenciana, que regula los espectáculos públicos, actividades recreativas y establecimientos públicos.

La inscripción al torneo supone la plena aceptación de la totalidad de las presentes bases. La organización del torneo se reserva el derecho de modificar cualquier aspecto de las bases si lo considera necesario para el funcionamiento normal del evento.

REQUISITOS PARA PARTICIPAR

MINIATURAS:

- Las miniaturas podrán ser de cualquier marca de 15mm pero ambientadas en la II Guerra Mundial y por supuesto representar de forma clara la tropa que simulan.
- En caso de no existir un modelo para la opción de armamento concreto de la tropa deberá emplearse una miniatura del mismo tipo e indicarlo convenientemente al rival durante la partida.
- No es necesario que las mismas estén pintadas (si bien es recomendable y mucho más agradable a la vista).

TODAS las miniaturas del ejército deberán estar montadas sobre una peana de FOW del tamaño correspondiente al modelo original que se representa. (a excepción de vehículos y blindados). ***No serán admitidas, bajo ninguna circunstancia, peanas vacías para representar miniaturas en juego.***

Cualquier otro aspecto relativo a las miniaturas puede ser consultado con la organización en el e-mail correoamb@gmail.com en caso de duda.

LISTAS DE EJÉRCITO:

Los ejércitos serán de **MID** a **1750 puntos** (y no puede superarse ese máximo), sin permitirse la inclusión de WARRIORS. Los libros permitidos son:

- North Afrika
- East Front

No se admitirán listas de ediciones anteriores de los libros seleccionados.

Rogamos a los participantes que cotejen a mano la lista antes de entregarlas con el fin de facilitar a la organización la corrección de las mismas, que no obstante las revisará concienzudamente antes de darlas por correctas.

OTROS REQUISITOS:

Se deberá conocer el reglamento de FOW. En este sentido no se establece edad mínima a los participantes, pero sí estar en posesión de los conocimientos suficientes para desarrollar de forma correcta las batallas. Si algún participante demostrase de forma clara una gran ignorancia en este sentido, podrá ser expulsado del torneo o simplemente no admitido en el mismo.

También se ruega a los jugadores que traigan suficientes dados para el desarrollo de las partidas así como las plantillas necesarias y cuanto material necesiten para el correcto desarrollo de la partida (marcadores de humo, fuego de blindados destruidos, gemas...)

Sistema de Torneo

Se jugarán **3 batallas** a lo largo del Torneo. Los escenarios serán los siguiente:

- Free for All
- No Retreat
- Encounter

El orden se sorteará al principio del torneo.

El torneo se jugará en sistema suizo de 3 rondas, aplicándose las siguientes normas:

- Salvo imposibilidad manifiesta las batallas serán siempre entre un aliado y un jugador del eje.
- La primera partida será emparejada aleatoriamente.
- En las posteriores batallas se ordenarán los jugadores por los puntos obtenidos en las batallas hasta el momento (de mayor a menor), mediante un emparejamiento por sistema suizo. De esta forma un jugador jugará contra el mejor que pueda y que cumpla los requisitos de grupo. La puntuación de pintura no influye en modo alguno en el emparejamiento.
- Todos los emparejamientos se realizan de forma pública y mediante el programa informático TRS de forma que no interviene decisión alguna en el proceso, salvo que el programa no pueda realizar matemáticamente los emparejamientos (por el bajo número de participantes), situación que se hará pública así como las nuevas restricciones a aplicar en los mismos, las cuales se harán a mano para cumplir las condiciones.
- Si se diese en algún momento del torneo un número impar de participantes, se otorgará al jugador que no juegue una victoria por 6-1.
- Un jugador nunca repite un rival ni una mesa de juego a lo largo del torneo, salvo que sea matemáticamente inevitable.
- Cualquier abandono contabilizará como una victoria por 6-1.

PUNTUACION DEL TORNEO

La puntuación total del torneo se obtendrá de la suma de los puntos de victoria de las tres batallas (máximo de 21 puntos) más la puntuación de pintura:

- 2 puntos **TODO** pintado y decorado
- 1 puntos más de la mitad pintado y decorado
- 0 punto menos de la mitad pintado y decorado

La puntuación por batallas se contabilizará según el reglamento de FOW, siendo la máxima puntuación por batalla 6 puntos.

En caso de empate al final del torneo, el criterio de desempate será: si se han enfrentado entre si ganará el que hay conseguido más puntos, si permaneces el empate, el que tenga más victorias, si permanece de nuevo, el que tenga el resultado más alto en alguna partida y finalmente a sorteo.

Es MUY importante que los jugadores recuerden firmar todas y cada una de las hojas de puntuación del torneo, puesto que una vez firmadas, entregadas e introducidos los datos en el ordenador del torneo ya no se admitirán cambios e impugnaciones al respecto. De manera que aconsejamos a los jugadores que repasen bien cada hoja antes de entregarla a la organización del torneo.

MESAS DE JUEGO Y ESCENOGRAFIA

Las mesas de juego tienen una dimensión de 180 cm x 120 cm y estarán convenientemente dotadas de escenografía, la cual será fija a lo largo del torneo y en ningún caso se podrá variar su posición en la mesa. Además se harán mesas temáticas en la medida de lo posible: desierto, mediterráneo, frente oriental, pueblo francés...

La normativa respecto a la escenografía es la siguiente:

- Los elementos de escenografía tapan línea de visión en función de su tamaño. En orden decreciente: colinas, edificios, muros/setos, sembrados... **TODOS** los elementos proporcionan una zona de sombra de 10 cm respecto a elementos más elevados.
- Solamente las colinas, bosques y edificios cortan la línea de visión, el resto de obstáculos dan concealed a todas las tropas, sean vehículos, cañones o infantería. Toda línea de visión que atravesase uno de estos obstáculos es afectada por el mismo.
- Antes de empezar cada partida se echará a suerte el tipo de colinas de las mesas. Se lanzará un único dado para todas las colinas de todas las mesas. Con un 1 todas las colinas serán fáciles, con 2-3-4 difíciles y con 5-6 muy difíciles. En ningún caso se considerará terreno concealed.
- Todo obstáculo que haya en la mesa, setos, muros, vías, sembrados, terrenos rocosos, marismas... obligarán a chequear como terreno difícil, es decir sacando un uno los vehículos y cañones se atascarán.
- Antes de empezar cada partida se echará a suerte el tipo de bosques de todas las mesas. Se lanzará un único dado para todos los bosques de todas las mesas. Con un 1 - 4 serán terreno difícil con 5 - 6 serán terreno muy difícil.
- Los ríos serán tratados como terreno muy difícil para ser cruzados, salvo los vados que serán considerados terreno difícil, las tropas que estén dentro de su cauce estarán concealed.
- Los campos de sembrado dan concealed a todas las tropas que se vean a través de ellos y ocultan a la infantería en su interior (los vehículos se considerarán concealed).

Salvo en la primera batalla, los jugadores que encabecen la clasificación jugarán en las primeras mesas, a excepción de que repitiesen mesa. De

esta forma, el número de mesa, indica de alguna forma, la posición relativa en el torneo de cada jugador.

ARBITRAJES

El arbitraje correrá a cargo de la organización del torneo, siendo las decisiones de los árbitros inapelables. Los árbitros dejarán, en principio, libertad a los contendientes para que resuelvan sus dudas y diferentes puntos de vista de las reglas, interviniendo siempre que se les reclame o si consideran necesario la intervención, siendo entonces su decisión inapelable y definitiva.

Así mismo, los árbitros tienen plena capacidad para expulsar a quien consideren que actúa de forma antideportiva o no se comporta adecuadamente en la sala de juego, así como intervenir de oficio en cualquier momento en cualquier partida, si consideran que se está jugando de forma errónea, SIENDO en este caso su decisión de obligado e inmediato cumplimiento.

PREMIOS, TROFEOS Y DIPLOMAS

El torneo no tiene premios fijos. **Los diferentes patrocinadores (Camelot, Generación X y Futura) sortearán material diverso entre los participantes a la hora de comer.** Al margen se entregarán los siguientes diplomas y trofeos:

- **Campeón absoluto:** trofeo y diploma
- **Mejor jugador aliado:** trofeo y diploma
- **Mejor jugador del eje:** trofeo y diploma
- **Mejor ejército pintado:** diploma y lote de 16 pinturas de Vallejo
- **Tank Hunter Aliado** (más carros del eje destruidos): diploma
- **Tank Hunter Eje** (más carros aliados destruidos): diploma

El campeón absoluto no es solapable con el mejor general de ningún bando. El resto de diplomas sí los son.

COMIDA Y COMPORTAMIENTO EN LA SALA DE JUEGO

El comportamiento en la sala de juego deberá ser siempre cordial y deportivo. En la sala de juego no se puede fumar, disponiendo los participantes de servicios, y bar en el mismo local.

Se recuerda igualmente a todos los participantes y acompañantes que las partidas del torneo siempre se llevan a cabo UNICA Y EXCLUSIVAMENTE entre los jugadores que han abonado su inscripción al torneo. Los acompañantes no deberán tomar parte activa en el desarrollo de la partida, puesto que son meros espectadores, ni deberán influenciar en la toma de

decisiones de la misma o dicho comportamiento conllevará una expulsión inmediata del torneo para el jugador al que acompañan o asesoran.

El horario para la comida será de 14:30 a 16:00 horas, existiendo una comida organizada por el torneo que se puede contratar por 8 € por persona (ver principio de las bases).

PATROCINADORES Y COLABORADORES

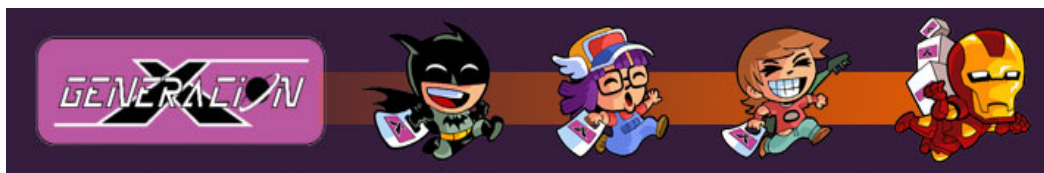


<http://www.amburjassot.es>

TiendaCamelot.es

Pasaje Doctor Serra 11 - 46004 VALENCIA - 963286551

<http://www.tiendacamelot.es>



Generación X - VALENCIA

C/ Vila de Muro 5 - Tel: 963 388 820

<http://www.generacionx.info>



C/ República Argentina 6

Plz. de España 6

Gandía - 46700

Tlf. 962954434

<http://www.futura-online.com>