

# V TORNEO MESBG 3DD3 & WEATHERING HAUNT

## Información general

- Fecha: 21 de Septiembre 2024
- Organiza: 3DD3 Juegos & Weathering Haunt
- Lugar: Carrer d'Amàlia Soler nº23
- Plazas: 24 (Ampliables)
- Inscripción: 15€
- Horario: 9:00 - 17:30 (1h30mComida) (2h15mRonda)
- Rondas: 3
- Puntos: 800
- Plazo máximo listas: 8 de Septiembre (Enviar a Pitz 606889040)
- El pago será realizado por cada jugador individualmente.
- El único modo de asegurar la plaza es mediante el pago de la inscripción.
- La inscripción deberá ser abonada mediante bizum al número siguiente 620124550 (Luis , dueño de la tienda.)
- En el concepto poned el nombre + Torneo MESBG.
- Una vez realizado el pago de la inscripción, se deberá avisar Pitz (606889040) mediante una captura del bizum

## BASES DEL TORNEO

- Se utilizará la última versión del reglamento y perfiles de los libros de ejércitos de ESDLA y el Hobbit (Armies of Lord of The Rings y Armies of The Hobbit, y matched play.), así como los suplementos que hayan salido hasta la fecha de publicación de las bases.
- Se utilizarán las faqs y erratas oficiales que hayan salido hasta la fecha de publicación de las bases. • No están permitidas las miniaturas cuya peana no se conozca, por no haber salido la miniatura a la venta.
- No se aplicarán las reglas especiales “pasajeros”, excepto en los casos de Dernhelm y Merry/Pippin con Bárbol), ni “recoger armas”.
- En todas las listas hay que especificar el Líder de la fuerza y todos sus contingentes , igual que el umbral de desmoralización , el número de miniaturas y el número de arcos.

- Si algún jugador necesita recurrir a alguna miniatura alternativa (proxy), se deberá comunicar a la organización para que lo apruebe. La miniatura alternativa deberá ser una representación lo más parecida posible a la original para no crear dudas durante el juego.
- Entendiendo que son situaciones competitivas en las que se pueden generar ciertas tensiones, en caso de que, en algún momento, algún jugador pierda las formas, la organización será tajante y anulará el resultado de la partida, dando el resultado máximo para el otro jugador. En caso de que ambos jugadores perdiesen las formas, la partida se anularía y ambos jugadores obtendría 0 puntos en la partida. En caso de discrepancias entre jugadores la decisión definitiva la tendrá la organización previo debate y valoración de la situación encontrada.
- Los emparejamientos se harán por el método suizo, a excepción de la primera ronda en la que se intentará que los equipos con la misma procedencia no se enfrenten entre ellos.

## **BASES DEL TORNEO II**

- La puntuación d
- Para el buen funcionamiento y el horario del torneo, se avisará cuando quede media hora, así como de cuando debe jugarse el último turno. Si existe duda sobre si se puede o no empezar un nuevo turno, preguntad a los árbitros.
- Quedan Prohibidas las listas con Tom Bombadil y Baya de oro. Cada Ronda se cuantificará de la siguiente manera: Forma de puntuar Victoria 3 puntos Empate 1 punto Derrota 0 puntos En cada ronda se tendrán en cuenta los puntos conseguidos de las misiones realizadas para contabilizarlos en caso de empate final.

Mejor General de la Luz.

Mejor General de la Oscuridad.

Mejor Pintura de Miniatura Individual.

Mejor Pintura de Grupo.