



# I TORNEO MIDDLE EARTH

13/10/2024

800 PUNTOS

3 PARTIDAS

CENTRO COMERCIAL  
LOS ALTOS DE SIMÓN VERDE  
MAIRENA DEL ALJARAFE  
SEVILLA

UBICACIÓN DEL EVENTO



LA  
GUERRA  
DEL  
ANILLO

## DATOS GENERALES

Fecha: Domingo, 13 de octubre 2024

Horario: 9:30-19:30

Organiza: La Guarida de Hermes

Lugar: C. Comercial los altos de Simón Verde, Mairena del Aljarafe, Sevilla

Plazas: 20 personas

Inscripción: 16 € por jugador

Rondas: 3

Puntos: 800

Plazo máximo para el pago: 8 de septiembre de 2024

Plazo máximo listas: 25 de septiembre de 2024

El torneo contabilizará oficialmente para La Guerra del Anillo.

## INSCRIPCIÓN

El pago de la inscripción es lo único que garantiza la plaza del evento y se realizará mediante transferencia bancaria a Domingo Márquez mediante Bizum o Paypal a [domimarquezsoto@gmail.com](mailto:domimarquezsoto@gmail.com)

El precio por jugador es de 16€ y se podrán realizar desde este mismo momento hasta la fecha indicada como fecha máxima de la inscripción salvo indicación expresa de los organizadores.

Se deberá de realizar el pago indicando el nombre del jugador + Torneo La guarida ESDLA.

Si queréis aportar mas datos podéis hacerlo por email a la dirección [domimarquezsoto@gmail.com](mailto:domimarquezsoto@gmail.com)

## HORARIOS

Los tiempos de finalización de las partidas no se deben sobrepasar de los estipulados más adelante, para un correcto transcurso del torneo. Sin embargo, si fuera posible, se intentará adelantar el inicio de las rondas para favorecer la experiencia de juego.

Con este fin, se avisará cuando queden 15 minutos, momento que dicta el último turno. La organización se reserva el derecho de interrumpir las partidas, estén en la fase y momento en el que se encuentren, una vez excedido el tiempo necesario para concluirlo.

Se hará hincapié en que las partidas terminen en su horario estipulado pudiendo penalizar a los jugadores que no las cumplan.

9:30 - 9:45 Recepción de jugadores

9:45 – 12:15 Primera Ronda

12:15 - 12:30 Cruces y emparejamientos

12:30 – 15:00 Segunda Ronda

15:00 – 16:30 Comida

16:30 – 19:00 Tercera Ronda

19:15 - 19:30 Entrega de premios

## BASES DEL JUEGO

### Confección de listas

- Las listas tendrán un límite de **800 puntos**.
- No habrá mínimo ni máximo de miniaturas.
- No se permiten alianzas rojas.
- Se tendrá que reflejar quién es el líder del ejército
- Se tendrá que indicar el equipo que lleva cada modelo de manera clara, en especial en los casos que tengan acceso a más de un tipo de arma (Orcos de mordor, morannon,...)
- Las listas deben de enviarse utilizando el Excel de Torrekampeño el cual podéis encontrar en el siguiente enlace:  
<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1DWmlfO72nnZ3QavqNHrtKbVxYWmPxJ9O>
- Las listas deben enviarse al email [domimarquezsoto@gmail.com](mailto:domimarquezsoto@gmail.com)

### Escenarios

- Los escenarios serán escogidos de entre los 18 del Matched Play Guide.
- Se realizará un sorteo de pool y un sorteo de escenario no pudiendo repetirse el escenario pero sí el pool.

## Reglas de partida

Se utilizarán la última versión del reglamento y los perfiles de los libros de ejércitos del hobbit y ESDLA, así como todos los suplementos que hayan salido hasta la fecha de entrega de las listas.

Se aplicarán las FAQs y erratas oficiales que hayan salido hasta la fecha de entrega de las listas.

No se aplicará la regla especial “pasajeros”, excepto en los casos de Dernhelm y de Barbol con Merry y Pippin).

Estarán prohibidas las miniaturas de Tom Bombadil y Baya de Oro.

Los golpes especiales se ajustarán al equipo que se haya declarado a la hora de crear la lista o, en caso de no haberlo especificado, al equipo que tenga la miniatura.

Cualquier situación de duda, disputa o conflicto, se comunicará resolverá primer lugar entre los jugadores. Si ambos no pudiesen ponerse de acuerdo de cómo proceder, esta sería comunicada a los árbitros. Estos se encargaran de tomar una decisión, lo más justa e imparcial posible, la cual será indiscutible.

## Pintura y representación

Es necesario que los ejércitos estén completamente pintados, la pintura del mismo estará valorada para la puntuación final del torneo.

Las miniaturas deberán estar representadas de la mejor manera posible de acuerdo a su perfil y a su equipo.

Si algún jugador necesitará utilizar una miniatura alternativa o “proxy”, lo deberá comunicar a la organización para que ésta lo apruebe. La miniatura elegida deberá ser lo más parecida posible a la original para no crear dudas durante el juego. (Consultar las miniaturas que puedan causar confusión, no hay que consultar todas las miniaturas de marcas alternativas o 3d).

Salvo permiso expreso de la organización, se tendrán que usar en partida las miniaturas que se presentaran para la puntuación de pintura.

## SISTEMA DE PUNTUACIÓN

### Puntuación de las partidas

Las partidas se puntuarán según el sistema alemán, (según los puntos de victoria obtenidos y concedidos en la partida), como se muestra en la siguiente imagen.

| VPs | 0     | 1     | 2     | 3     | 4     | 5     | 6     | 7     | 8     | 9     | 10    | 11    | 12    |
|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 0   | 10:10 | 14:6  | 16:4  | 17:3  | 18:2  | 18:2  | 19:1  | 19:1  | 19:1  | 19:1  | 19:1  | 19:1  | 20:0  |
| 1   | 14:6  | 10:10 | 14:6  | 14:6  | 15:5  | 16:4  | 17:3  | 17:3  | 17:3  | 18:2  | 18:2  | 18:2  | 18:2  |
| 2   | 16:4  | 14:6  | 10:10 | 12:8  | 14:6  | 14:6  | 15:5  | 16:4  | 16:4  | 16:4  | 17:3  | 17:3  | 17:3  |
| 3   | 17:3  | 14:6  | 12:8  | 10:10 | 12:8  | 13:7  | 14:6  | 14:6  | 15:5  | 15:5  | 16:4  | 16:4  | 16:4  |
| 4   | 18:2  | 15:5  | 14:6  | 12:8  | 10:10 | 12:8  | 13:7  | 13:7  | 14:6  | 14:6  | 15:5  | 15:5  | 15:5  |
| 5   | 18:2  | 16:4  | 14:6  | 13:7  | 12:8  | 10:10 | 12:8  | 12:8  | 13:7  | 14:6  | 14:6  | 14:6  | 15:5  |
| 6   | 19:1  | 17:3  | 15:5  | 14:6  | 13:7  | 12:8  | 10:10 | 12:8  | 12:8  | 13:7  | 13:7  | 14:6  | 14:6  |
| 7   | 19:1  | 17:3  | 16:4  | 14:6  | 13:7  | 12:8  | 12:8  | 10:10 | 12:8  | 12:8  | 13:7  | 13:7  | 13:7  |
| 8   | 19:1  | 17:3  | 16:4  | 15:5  | 14:6  | 13:7  | 12:8  | 12:8  | 10:10 | 12:8  | 12:8  | 12:8  | 13:7  |
| 9   | 19:1  | 18:2  | 16:4  | 15:5  | 14:6  | 14:6  | 13:7  | 12:8  | 12:8  | 10:10 | 11:9  | 12:8  | 12:8  |
| 10  | 19:1  | 18:2  | 17:3  | 16:4  | 15:5  | 14:6  | 13:7  | 13:7  | 12:8  | 11:9  | 10:10 | 11:9  | 12:8  |
| 11  | 19:1  | 18:2  | 17:3  | 16:4  | 15:5  | 14:6  | 14:6  | 13:7  | 12:8  | 12:8  | 11:9  | 10:10 | 11:9  |
| 12  | 20:0  | 18:2  | 17:3  | 16:4  | 15:5  | 15:5  | 14:6  | 13:7  | 13:7  | 12:8  | 12:8  | 11:9  | 10:10 |

En caso de que un jugador arrase con el total del ejército rival antes de que la partida termine (como se recoge en la sección “muerte súbita” del manual), obtendrá 12 puntos de victoria en ese escenario, y el jugador arrasado mantendrá los puntos de victoria que tuviera al finalizar la partida.

Al acabar cada ronda, los jugadores deberán rellenar debidamente la hoja de puntuaciones de las partidas, así como firmarla ambos.

Ambos jugadores serán los responsables de haber entregado los resultados con una antelación de 5 minutos antes del comienzo de la siguiente ronda, o podrán ser penalizados.

La puntuación total del torneo será la suma del total de puntos de cada jugador + la puntuación por pintura.

## Puntuación por pintura

La puntuación de pintura, que se tendrá en cuenta para valorar todos los ejércitos, será la siguiente:

Se puntuará de 0 a 10 puntos y se basará exclusivamente en la pintura de las miniaturas:

- Trabajo de luces y sombras, transiciones...
- Pintado de detalles pequeños (caras, ojos, correas)
- Homogeneidad del ejército
- Decoración de peanas (césped, arena, agua, hielo...)
- Homogeneidad del conjunto de las peanas.
- Numero de miniaturas conversionadas, creadas o adaptadas como proxy, así como la calidad de las mismas.



## Clasificación

Para la clasificación se intentará respetar los cruces Luz VS Oscuridad en la primera ronda y a continuación se realizará un sistema suizo puro para el resto de cruces.

**Puntos de victoria y partida:** Los jugadores terminarán la ronda con un resultado de puntos de victoria ejemplo 3 – 10 lo cual dará un resultado dentro del cuadro de puntuaciones de partida el cual será en que guiará la clasificación teniendo los puntos de victoria totales de las rondas como factor desempate en caso de empate al final.

**Puntos por pintura:** 2p en cada partida por llevar el 100% del ejército pintado. Esta puntuación se sumará al final del torneo para no alterar los cruces durante el torneo pudiendo ser determinante para decidir quien es campeón absoluto del torneo.

Los ejércitos se deberán presentar en el descanso de la comida del sábado, para la valoración de los jueces. Si no se encontrasen o no se pudiese identificar al propietario de un ejército durante este periodo el ejército podría quedar sin puntuarse.

Una miniatura para considerarse pintada deberá tener una sensación de acabado.

La puntuación obtenida por cada ejército se sumará a la puntuación final del torneo, según lo antes indicado.

En caso de que 2 o más jugadores estén empatados a puntos, se desempatará en función de los siguientes criterios en orden:

- Enfrentamiento directo entre jugadores
- Mayor número de puntos de partida.
- Mayor número de victorias durante el evento.

## Concurso de pintura

Adicionalmente se realizará un concurso paralelo de pintura en base a lo valorado durante el descanso.

Consistirá en una valoración del ejército incluyendo pintado, personalizado, decoración de las peanas, escénica y cualquier otro elemento.

Cualquier jugador que se quiera presentar a este concurso tendrá que notificarlo a la organización para una correcta valoración del mismo.

Igual que en el punto anterior, se tendrá que presentar el ejército en el descanso de la comida del torneo.

## PREMIOS

Se hará entrega de un trofeo al primer clasificado.

Mejor jugador de la luz

Mejor jugador de la oscuridad

Mejor pintado

Último clasificado

Adicionalmente todos los jugadores elegirán un obsequio a elegir de entre todos los que proporcionará la organización por orden descendente de clasificación, no pudiendo repetir salvo que la organización indique lo contrario (por ejemplo por que todo el mundo ya haya recibido obsequio y aun queden para repartir).

## PENALIZACIONES

En caso de que un jugador pierda las formas, persista en actitudes no admisibles o altere el libre desarrollo de la/s partida/s o el evento, la organización tendrá derecho de intervenir en la partida o sancionar al jugador y a su equipo de la manera que considere pertinente.

- Anular la partida en curso y dando un resultado de 20/0 al rival
- Sanción con pérdida de puntos de torneo al jugador (5 pts en adelante, según la gravedad o repetición de la conducta)
- Expulsión del torneo del jugador y por tanto tener siempre un 0/20 en contra en cada ronda.
- En caso de que una partida se viera interrumpida por una discusión en la que se pierdan las formas, por parte dos jugadores, la partida se anulará y el resultado de la misma sería de 0/0 con el sistema de puntuación del torneo.
- Si ambos jugadores se retrasa en la entrega de los resultados, podrán ser penalizados con 5 puntos.

## NORMAS DE CONDUCTA

Queda prohibida, y será motivo de expulsión del evento todo tipo de violencia física, verbal, psicológica, social o de cualquier otro tipo.

Se prohíbe el uso de atuendos y vestimentas provocativas o que contengan mensajes groseros o inadecuados, que muestran un lenguaje inapropiado o de

incitación al odio. O aquello que el organizador determine que no es adecuado para dicho entorno.

Prohibido apostar o manipular los resultados del juego, partida o ronda, así como ofrecer algún tipo de compensación con intención de alterar el resultado de estos.

Se prohíben las armas de fuego (aunque tenga permiso de armas), incluyendo las armas de recreación que podrían confundirse razonablemente como tales. Se hace extensiva esta prohibición a las armas blancas.

Se prohíbe toda discriminación, y en particular la ejercida por razón de sexo, raza, color, orígenes étnicos o sociales, características genéticas, lengua, religión o convicciones, opiniones políticas o de cualquier otro tipo, pertenencia a una minoría nacional, patrimonio, nacimiento, discapacidad, edad u orientación sexual.

Cualquier asistente que se descubra incumpliendo esta política será expulsado del torneo y excluido de futuras ediciones.

Un elemento muy ligado a nuestro hobby, es el pintado y transformación de las miniaturas, que se regirá por estas mismas normas.

## OTROS

Si quieres colaborar con nosotros (como patrocinador, streamer..) ponte en contacto con nosotros en [domimarquezsoto@gmail.com](mailto:domimarquezsoto@gmail.com) o por cualquier otro medio que consideres oportuno. Por ejemplo, teléfono, whatsapp o correo de algún otro miembro de la asociación.

Cualquier duda, sugerencia o peticiones se podrán hacer libremente al correo de la organización, o por cualquier otro medio, primando siempre el respeto, la consideración hacia la misma y haciéndolo siempre de manera privada.

La organización se reserva el derecho de alterar alguna norma con el fin de facilitar el desarrollo del torneo. O en el caso de ocurrir alguna situación no prevista por la misma.