

II TORNEO



MIDDLE-EARTH™
STRATEGY BATTLE GAME

19 de octubre de 2024

HORARIO:

08:30 → Recepción de los participantes.

09:00 – 11:00 → Ronda 1.

11:15 – 13:15 → Ronda 2.

13:30 – 15:00 → Comida y exposición de los ejércitos.

15:00 – 17:00 → Ronda 3.

17:15 – 19:15 → Ronda 4.

19:15 – 19:45 → Entrega de premios.

PRECIO E INSCRIPCIÓN:

27 € por jugador.

Limite 50 plazas.

El pago se hace a Jose Antonio Sanchez Molina (SanUchiha) por transferencia bancaria al número de cuenta ES7014910001223000108983 y solo haber realizado el pago dará derecho a la reserva de la plaza. Preguntar por otras opciones de pago (bizum no está disponible).

Fecha limite para realizar el pago 25 de septiembre

Al realizar el pago es imprescindible que pongáis como concepto el nombre del jugador.

El precio incluye la comida y dos consumiciones.

La inscripción se realiza en <https://amonsul.netlify.app/>

COMIDA

La comida será una pizza individual (preguntar por la carta de pizzas para poder elegir la que queráis) y las consumiciones pueden ser cerveza, refresco o agua.

Podemos estudiar la posibilidad de pedir una paella.

El lugar donde se va a celebrar el torneo es Cervemur <https://cervemur.es/> donde dispondremos de un lugar para jugar las partidas y de un lugar para comer sin necesidad de desplazamientos.

La idea es que cada jugador elija la pizza que quiera y al finalizar la ronda 3 vaya a buscar su pizza al stand de estas y, solamente, dando su nombre pueda recoger la misma sin necesidad de esperar. Para que esto fluya, es necesario que habléis con SanUchiha y le digáis la pizza que habéis elegido.

Para las dos consumiciones se entregarán unos tickets a la llegada al torneo y se podrá disfrutar de las mismas durante todo el torneo. Las barras para gastar las consumiciones están disponibles a partir de las 12:00

CONFECCIÓN DE LISTAS:

Límite para entrega de listas: **30 de septiembre.**





Se enviarán a: jose.a.sanchez.molina@gmail.com

La única restricción para la confección de la lista es el de **700 puntos**, pero siempre siguiendo el Reglamento y las FAQs sacadas hasta la fecha, y solo serán validos los perfiles descritos en los dos libros de ejércitos y en los suplementos sacados hasta la fecha de envío de la lista.

No hace falta que todas las miniaturas estén pintadas, pero llevarlas todas pintadas sumará un punto al total de los puntos de torneo.

Se pueden representar miniaturas como proxis siempre y cuando se mantenga un mínimo de coherencia (preguntar a la organización).

A la hora del envío de la lista deben quedar claros los siguientes puntos:

-  El líder del ejército.
-  Número total de miniaturas, desmoralización y el 25% del ejército
-  Alianzas si las hubiera
-  Nombre del jugador

ESCENARIOS:

El torneo consta de cuatro partidas, en todas ellas se jugarán escenarios oficiales, se sacarán de los 18 escenarios existentes en el suplemento Matched Play Guide y serán por sorteo el mismo día del torneo.

Se utilizará el sistema de veto de escenario. La organización sorteará los pull justo antes del comienzo de la ronda y los jugadores decidirán que escenario juegan de ese pull. Para ello, lanzarán un dado y el jugador con el resultado más BAJO, veta un escenario del pull, a continuación, el otro jugador veta otro escenario, con lo cual, se jugará el escenario restante.

A las dos horas se termina el tiempo de la partida y ese será el último turno que se juegue. Se será estricto en los tiempos por tanto es responsabilidad de los jugadores ir controlando el tiempo de su partida. Además, como no se limita el número de miniaturas se pondrá especial atención a las listas que lleven muchas de ellas, con relación al movimiento de estas se podrá amonestar o sancionar por parte de la organización.

Toda la escenografía será colocada de antemano por la organización y todo elemento de escenografía no podrá ser modificado salvo por la organización. Si

se observa que un jugador modifica a su antojo la escenografía donde va a jugar, automáticamente, perderá esa partida.

OBJETIVOS SECRETOS

En cada ronda del torneo, se implementarán **Objetivos Secretos** que añadirán un elemento estratégico adicional al juego. A continuación, se detallan las reglas para seleccionar y manejar estos objetivos:

- 🎴 Al comienzo del torneo, cada jugador recibirá una baraja con los 12 objetivos disponibles del Matched Play.
- 🎴 De entre los 12 objetivos disponibles en el Matched Play, cada jugador seleccionará 4 objetivos al inicio de cada ronda.
- 🎴 De esos 4 objetivos el jugador descarta dos y los colocará boca abajo en un lugar visible para el rival, pero sin revelar su contenido.
- 🎴 Los jugadores deberán intentar cumplir los 2 objetivos secretos restantes durante la partida.
- 🎴 Cada objetivo secreto cumplido sumará 1 puntos al total de puntos de victoria del jugador en esa ronda.
- 🎴 En todo momento durante la partida, los objetivos secretos, incluidos los descartados, deben permanecer boca abajo y no revelarse al oponente.
- 🎴 Solo al final de la partida, cuando se evalúen los puntos de victoria, se revelarán los objetivos secretos cumplidos.

EMPAREJAMIENTOS

Para la primera ronda se tendrá en cuenta las siguientes consideraciones en orden de importancia:

1. No jugadores de la misma comunidad.
2. Se puede retar, siempre que sea de otra comunidad y el rival acepte.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Victoria = 3 puntos; Empate = 1 punto; Derrota = 0 puntos.

El sistema de desempate será el que esta descrito en el Matched Play.

FORMATO DEL TORNEO

El torneo consta de **4 partidas** en total. A continuación, se detalla cómo se desarrollará el torneo:

Ronda 1. Para la primera ronda se tendrá en cuenta las siguientes consideraciones en orden de importancia:

1. No jugadores de la misma comunidad.
2. Se puede retar, siempre que sea de otra comunidad y el rival acepte.

Ronda 2. La segunda zona se establece con el sistema suizo

Al finalizar la segunda ronda, los jugadores serán divididos en dos grupos basados en su clasificación hasta ese momento.

- **Zona Mithril: Los jugadores de la mitad de la tabla hacia arriba**
- **Zona Acero élfico. Los jugadores de la mitad de la tabla hacia abajo**

A partir de la tercera ronda, cada zona funcionará de manera independiente.

Ronda 3 y ronda 4. Los emparejamientos dentro de cada zona seguirán el sistema suizo, pero únicamente enfrentando a jugadores dentro de su propia zona.

Al final de la cuarta ronda, se determinarán los ganadores de cada zona basado en el total de puntos acumulados.








El objetivo de esta separación es mantener el interés y la motivación. Los jugadores que no comienzan bien un torneo por el motivo que fuese tienen una nueva oportunidad de destacar y resarcirse, incluso de ganar.

Todos los jugadores, independientemente de su desempeño inicial, tienen la oportunidad de disfrutar y competir en el torneo hasta el final, fomentando un ambiente positivo

PREMIOS

Para optar a los premios/sorteos de pintura TODAS las miniaturas de la lista tienen que estar pintadas, incluyendo peanas terminadas.

Los premios son los siguientes:

-  Primer clasificado zona Mithril
-  Segundo clasificado zona Mithril
-  Primer clasificado zona Acero Élfico
-  Segundo clasificado zona Acero Élfico
-  Mejor ejército
-  Segundo mejor ejército
-  Sorteos (según participantes)

Respecto a los premios de “mejores ejércitos” se valorará todo lo relativo al ejército (pintura, personalizado, conversiones, peanas, dioramas...), en definitiva, ganarán los ejércitos que más le gusten a los jueces.

Todos los participantes recibirán un obsequio por parte de la organización.

NO SE TOLERARÁN MALOS COMPORTAMIENTOS. CUALQUIER ACTITUD QUE LA ORGANIZACION CONSIDERE PERJUDICIAL PARA EL DEVENIR DEL TORNEO SERA PENALIZADA.