



VI TORNEO LA RECONQUISTA DE ANGMAR - AMÔN CAT

FECHA: 14 de diciembre de 2024.

ORGANIZADOR: *Associació AmônCat.*

LUGAR: CC el Coll – La Bruguera, Carrer de l'Aldea, 15, 08023 Barcelona.

PLAZAS: 50 jugadores.

INSCRIPCIÓN: 15 euros por persona. Únicamente el pago de la inscripción asegura la plaza. En caso de que el jugador no pueda asistir al evento, el importe de la inscripción no se devolverá a dicho jugador si ello produce un perjuicio económico a la organización.

Toda la recaudación irá destinada a premios.

El pago se realizará mediante BIZUM a David Malvesí José 692 686 720.

***Actualización a fecha 28/10/24. Se deberá inscribirse también dentro de la aplicación AmônSul:** <https://amonsul.netlify.app/>

FECHA LÍMITE DE PAGO: 30 de noviembre de 2024.

FECHA LÍMITE DE ENTREGA DE LISTAS: 7 de diciembre de 2024.

DATOS DE INTERÉS: Este torneo es oficial de la Guerra del Anillo!

BASES

1.- LISTAS:

- Constarán de una fuerza de 800 puntos, sin límite de alianzas.
- Se confeccionarán según lo establecido en los *Armies* de ESDLA y El Hobbit, así como en las FAQs y erratas, y cualesquiera otros perfiles, libros y materiales oficiales de Games Workshop que se hayan publicado y se encuentren en vigor hasta la fecha límite de la entrega de listas.
- No se tomará como válido la nueva versión del juego anunciada a finales de 2024.
- Ha de indicarse claramente quién es el Líder de la fuerza y qué contingentes aliados la forman, así como el umbral de desmoralización y el límite de arcos.
- No se dará un número mínimo ni máximo de miniaturas por ejército; no obstante, la organización se reserva cuantas actuaciones sean necesarias para garantizar la fluidez de las partidas en las que participe dicho ejército.

- Además de lo expuesto, existirán las siguientes restricciones:
 - Para incluir miniaturas cuyo tamaño de peana se desconozca hasta la fecha límite de entrega de listas se tendrá que consultar a la organización, que decidirá sobre su admisión caso por caso.
 - No se permitirá la regla “pasajeros” ni “recoger armas”.
 - El equipo de las miniaturas tiene que ser lo suficientemente claro para evitar confusiones en los rivales. Se permiten *proxys* y miniaturas de marcas alternativas siempre y cuando representen con suficiente claridad al modelo oficial.
 - Para realizar ataques especiales, la miniatura debe tener el arma representada y ésta debe poder formar parte de su equipo.
 - No se permite incluir ni Tom Bombadil.
- F.- Se enviarán a la siguiente dirección de correo electrónico: laguarniciondeamoncat@gmail.com ; indicando en el asunto del correo “VI TORNEO RECONQUISTA DE ANGMAR 2024”, indicando claramente el nombre, procedencia (ciudad, asociación, grupo de juego...) y *nick* del jugador, si lo tuviera.
La lista debe enviarse con la plantilla facilitada por la organización.
Si se detectara alguna errata en la lista enviada, una vez comunicada por la organización, el jugador deberá enviarla corregida en un plazo máximo de 3 días; esta corrección no permite cambiar sustancialmente la lista, ni cambiar de bando.

***Se puntualiza a fecha de 28/10/24 que se va a usar la aplicación Amôn-Sul si está operativa. De forma que será obligatorio apuntarse al torneo mediante la aplicación y subir la lista ahí.**

Dirección: <https://amonsul.netlify.app/>

- El pago de la inscripción o el envío de la lista fuera del plazo establecido conllevará una penalización para el jugador consistente en **un punto de torneo por cada día de retraso.**



2.- HORARIO:

- 09:30h-10:00h Apertura de puertas y recepción de participantes.
- 10:00h-12:00h Primera partida.
- 12:00h-12:15h Emparejamientos de la segunda ronda
- 12:15h-14:15h Segunda partida
- 14:15h-17:00h Descanso para comer y emparejamientos 3º y valoración pintura
- 17:00h-19:00h Tercera partida
- 19:00h-19:30h Recuento de puntos y clausura del torneo

*Horarios orientativos y sujetos a cambios, que se advertirán con la suficiente antelación.

3.- ESCENARIOS

Serán tres, escogidos entre los 18 oficiales. No se repetirá *pool* de entre los señalados en el libro *Matched Play Guide*.

4.- DESARROLLO DEL TORNEO

Los emparejamientos de primera ronda se realizarán por sorteo, procurando evitar, mediante grupos diferentes, que se crucen jugadores de la misma procedencia. A partir de la segunda ronda se mantendrá el sistema suizo.

Se respetará emparejamientos Luz vs Oscuridad

Se disputarán tres partidas de dos horas de duración cada una, dos por la mañana y una por la tarde. Para garantizar el cumplimiento del horario antes expuesto, la organización se reserva el derecho de avisar que se juega el último turno según criterio propio. Dicho esto, se anuncia que se será especialmente escrupuloso con el tiempo, sin excepciones debido al horario del centro cívico.

En caso de discrepancias entre jugadores dentro de la partida, el criterio de los organizadores será definitivo. Contradecirlo, así como mantener una actitud antideportiva, podrá suponer la penalización de una derrota decisiva en la partida (con victoria decisiva para el rival) o la descalificación del torneo.



6.- PUNTUACIÓN:

- Victoria: 3 Puntos.
- Empate: 1 Punto.
- Derrota: 0 Puntos.

Pintura y personalización sumarán de 0 a 2 puntos como máximo a la puntuación general, según este baremo:

- 2 puntos: Ejército **completamente** pintado con, al menos, tres colores por miniatura, con peanas decoradas.
- 1 punto: Ejército **completamente** pintado con, al menos, tres colores por miniatura, sin las peanas realizadas, o viceversa.
- 0 puntos: Ejército sin pintar y peanas sin decorar.

Para poder sumar esta puntuación, los jugadores tendrán que exponer sus ejércitos al acabar la segunda partida, identificando debidamente a qué jugador pertenecen; **cualquier ejército que no pueda ser identificado tendrá una puntuación de 0.**

Se seguirá todo lo planteado y recomendado en el libro *Matched Play Guide* en cuanto a sistema de puntuación y criterios de desempate, priorizando, por este orden, la diferencia de Puntos de Victoria, el total de Puntos de Victoria obtenidos durante el torneo y el número de líderes eliminados. Si persistiera el empate, la organización tomará una decisión razonada.

7.- CATEGORÍAS ARTÍSTICAS:

Los jugadores que lo deseen podrán participar en el concurso para elegir al **Ejército mejor pintado** y al **Mejor personalizado**:

- Los ejércitos participantes se expondrán al acabar la segunda partida, identificando debidamente a qué jugador pertenecen y la/s categoría/s a la que optan; **cualquier ejército que no pueda ser identificado por los jueces contará como no presentado.**



Premios por sorteo, añadiendo que todos los participantes se llevarán obsequios.

- Campeón Absoluta: Suma de partidas y puntuaciones artísticas.
- Segundo Clasificado: Suma de partidas y puntuaciones artísticas.
- Tercer Clasificado: Suma de partidas y puntuaciones artísticas.
- El Pincel Mágico: Premio al ejército mejor pintado.
- El Artesano Elfo: Premio al ejército mejor personalizado (incluye peanas escénicas y trasfondos).
- Premio Bombadil a la lista más original (se tendrá en cuenta, además de la composición de la misma, el trasfondo que pueda acompañarse).
- Premio Tolkien al mejor Trasmundo.