



II TORNEO SOLIDARIO “HABLA, AMIGO, Y ENTRA”

FECHA: 26 de octubre de 2024.

HORARIO: de 9 a 19:30

ORGANIZADOR: Associació AmônCat

LUGAR: [La Lleialtat Santsenca. c/ d'Olzinelles 31, 08014 Barcelona.](#)

PLAZAS: 50 jugadores.

INSCRIPCIÓN: se realizará mediante la compra del producto “Inscripción al Torneo” de la tienda solidaria de la web de la Duchenne Parent Project ([acceder aquí](#)).

Dado que el proceso de compra requiere poner el nombre y los apellidos, si más adelante se quiere que conste solo el nick, se deberá enviar un mail a laguarniciondeamoncat@gmail.com con el comprobante de compra y haciendo constar el nick deseado.

IMPORTANTE: las inscripciones al torneo se hacen mediante una compra a la tienda solidaria de Duchenne Parent Project España y, por lo tanto, no será posible una devolución del dinero en caso de no poder asistir y participar en el torneo. En caso de que algún participante haya pagado la inscripción y no pueda asistir, su contribución será considerada una “Donación Portador del Anillo” o “Donación Portadora del Anillo” y su plaza quedará abierta a cualquiera con interés a jugar el torneo.

DONACIÓN: alternatively, también hay la opción de realizar una donación libre sin necesidad de participar en el torneo. Se denomina “Portador del Anillo” o “Portadora del Anillo” y se realizará a través del formulario <https://www.duchenne-spain.org/donativo-personas.html> indicando en el concepto “Donación Portador del Anillo” o “Donación Portadora del Anillo” y el nombre de quien hace la donación (opcional). El formulario permite hacer el pago a través de tarjeta, PayPal o Bizum.

FECHA LÍMITE DE PAGO:

Participante en el torneo: 14 de octubre de 2024

Donación “Portador del Anillo”: 26 de octubre de 2024

FECHA LÍMITE DE ENTREGA DE LISTAS: 16 de octubre de 2024



BASES

0.- OBJETO DEL TORNEO

El torneo de MESBG “Habla, amigo, y entra” tiene como finalidad la recaudación de fondos para hacer una donación a la [Duchenne Parent Project](#), una asociación que trabaja para encontrar una cura o tratamiento para la Distrofia Muscular de Duchenne (DMD) y la Distrofia Muscular de Becker (DMB) y mejorar la calidad de vida de los afectados y sus familiares.

La recaudación de fondos vendrá por:

- La inscripción de los participantes en el torneo
- Las donaciones de los “Portadores del anillo”
- [Rifas de distintos productos relacionados con el hobby y la Tierra Media](#)

1.- LISTAS:

- A. Constarán de una fuerza de 750 puntos, sin límite de alianzas.
- B. 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.
- C. 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.
- D. No habrá 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.
- E. Además de lo expuesto, existirán las siguientes restricciones:
 - i. 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.
 - ii. No se permitirá la regla “pasajeros” ni “recoger armas”.
 - iii. 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.
 - iv. Para realizar ataques especiales, la miniatura tiene que tener el arma representada y ésta debe poder formar parte de su equipo.
 - v. No se permite incluir ni a Tom Bombadil ni a Baya de Oro.
- F. Se enviarán a la siguiente dirección de correo electrónico: laguarniciondeamoncat@gmail.com; indicando en el asunto del correo “II TORNEO SOLIDARIO “HABLA, AMIGO, Y ENTRA”. El correo también debe contener 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. Cualquier lista que no se envíe según lo especificado y/o en otro formato será tenida por no enviada.

- G. El pago de la inscripción y/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:

09:00h - 09:30h Apertura de puertas y recepción de participantes.

09:30h - 11:30h Primera ronda

11:30h - 12:00h Emparejamientos de la segunda ronda

12:00h - 14:00h Segunda ronda

14:00h - 16:00h Descanso para comer y emparejamientos de la tercer ronda

16:00h - 18:00h Tercera ronda

18:00h - 19:00h 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 que se crucen jugadores locales con forasteros, y evitando que se crucen jugadores de la misma procedencia. A partir de la segunda ronda se mantendrá el sistema suizo respetando los enfrentamientos Luz-Oscuridad, siempre que sea posible. La organización no se hace responsable de un posible desequilibrio en el número de jugadores de cada bando.

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 interrumpir las partidas, estén en la fase y momento en el que se encuentren, una vez excedido el tiempo necesario para concluirlo. Dicho esto, se anuncia que se será especialmente escrupuloso con el tiempo, sin excepciones.

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 en la partida (con victoria para el rival) o la descalificación del torneo.

5.- PUNTUACIÓN:

Partidas

- 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, el número de líderes eliminados y el cruce directo entre jugadores. Si persistiera el empate, la organización tomará una decisión razonada.

6.- DIPLOMAS Y PREMIOS:

- Campeón Absoluto: Suma de partidas y puntuaciones artísticas.
- Mejor General de la Luz: Mejor puntuación de partidas en su bando.
- Mejor General de la Oscuridad: Mejor puntuación de partidas en su bando.
- El Pincel Rehabilitador: Premio al ejército mejor pintado, en referencia a la constancia necesaria de las terapias así como para pintar miniaturas.
- El Terapeuta ocupacional de Gundabad: Premio al ejército mejor personalizado (incluye peanas escénicas y trasfondos), en referencia a todas las ayudas técnicas personalizadas para cada paciente
- El Psicólogo Hobbit: Premio al jugador más deportivo. En referencia a la importancia de una buena salud mental de los afectados/as y su entorno familiar
- Premio Terapia Génica a la lista más original (se tendrá en cuenta, además de la composición de la misma, el trasfondo que pueda acompañarse). En referencia a la investigación genética para encontrar una cura.
- Premio Investigador al último clasificado. No es fácil investigar curas y tratamientos a una enfermedad minoritaria, un premio para todos aquellos que lo hacen.
- Premio Neurólogo de Gondor al mejor Trasmundo. En referencia al historial clínico del/la paciente.

Un mismo jugador no podrá acumular los premios de Campeón Absoluto y Mejor General de su bando, en su caso.

Para la designación de jugador más deportivo, cada jugador votará 1, 2 y 3 sin posibilidad de repetir puntuaciones entre jugadores. En caso de empate, la organización decidirá al ganador de forma justificada.

Todos los obsequios se otorgarán estrictamente por sorteo entre todos los participantes presentes en el momento de su entrega.