

Bases del 1r TORNEIG X-WING 2.0 Diumenge 28 d'octubre de 2018

Organitza: Associació de Jugadors i Jugadores de Rol de Reus



Fecha y horario: 28 de octubre de 2018 de 9:30 a 14:30h

Lugar: local AJJRR: Carrer Eduard Toda 12, Reus.

Precio de inscripción: 5€

Fecha límite de inscripción: 26 de octubre

Inscripciones

Para inscribirse tan solo tenéis que mandar un email al correo wargamesajrr@gmail.com con los siguientes datos:

Nombre completo/////Número de teléfono/////Facción y Lista

Las listas, de 200 puntos versión ampliada, se deberán enviar en formato pdf y a través de la app oficial de Fantasy Flight Games.

Una vez recibamos el correo electrónico os contestaremos lo antes posible para confirmaros vuestra plaza con los datos bancarios y los pasos a seguir. Se puede pagar en efectivo el día del torneo.

Información General

Se usaran las reglas para Torneos de X-wing 2.0 así como las Faqs actualizadas en su última versión.

Todos los jugadores deberán llevar sus cartas de daño, así como sus dados de ataque y defensa, sus tokens, reglas de movimiento y disparo. Además de 3 fichas de obstáculo que no pueden ser repetidas, también están disponibles la basura espacial que viene en las cajas de VT-49 Diezmador y YT-2400 Hay marcas alternativas que realizan estos elementos para el juego, de metacrilato y otros compuestos, estos elementos pueden ser utilizados en el torneo siempre y cuando estén en orden y no estén modificados. Se ha dado el caso que por motivos de fabricación o embalaje las reglas de movimiento así como de alcance han podido ver alterada su forma. La organización se reserva el derecho de revisar este tipo de elementos y reemplazarlos si fuese necesario.

Ninguna persona podrá dar señales de cómo jugar, consejos, o acciones a un jugador que en ese momento esté jugando una partida, durante la partida los espectadores que lo deseen pueden acercarse a la mesa en cuestión para disfrutar del juego, pero en ningún momento podrán decir nada que comprometa al transcurso de la partida. Los jugadores deben comportarse con madurez y consideración, acatando las reglas sin abusar de ellas. Quedan terminantemente prohibido alargar de forma deliberada una partida con objeto de ganar tiempo, abusar de bucles infinitos en las reglas, exhibir conductas inapropiadas, tratar a un rival de forma descortés o irrespetuosa y actitudes similares. La confabulación entre jugadores para manipular las puntuaciones queda terminantemente prohibida. La organización del torneo tiene plena potestad para expulsar jugadores del torneo por conductas poco deportivas. "Extracto Reglas Torneo".

El tamaño y forma de una miniatura de nave no se pueden modificar en modo alguno. Tampoco pueden modificarse las peanas ni alterar su forma o tamaño.

A veces las miniaturas se mueven por accidente o se colocan erróneamente durante el transcurso de una partida. En estos casos se permite un pequeño margen de error en la posición y orientación de las miniaturas para que el ritmo de juego no se vea afectado. No obstante, los jugadores no deben abusar de este margen de error, y están obligados a utilizar las herramientas incluidas en el juego para realizar sus movimientos con la mayor precisión posible. Está terminantemente prohibido emplear fuerza excesiva al colocar un componente con la intención de mover otros al hacerlo. En caso de disputa, la organización del torneo tiene la decisión final y puede descalificar a los jugadores que no demuestren una actitud deportiva.

Organización y arbitraje

La organización se reserva el derecho de admisión, los árbitros y organizadores tienen la última palabra sobre las decisiones o acciones que transcurran a lo largo del Torneo, siendo su criterio inapelable y definitivo.

Horario y Duración

Cada partida tendrá una duración de 70 minutos.

Cada jugador tiene que estar en su mesa preparada respetando el horario de juego, si por cualquier motivo un jugador se retrasa, la organización esperará 10 minutos para la incorporación del mismo, en caso contrario se le asignará una derrota automática. Por favor insistimos mucho en este apartado, sed puntuales para que todo transcurra con normalidad y podamos disfrutar al máximo de las partidas. Al fin y al divertirse y disfrutar es lo más importante del evento.

09:00 – 09:30 Reunión de Jugadores

09:35 – 10:45 Primera Ronda

10:50 – 12:00 Segunda Ronda

12:05 – 13:15 Tercera Ronda

13:30: entrega de premios

*En el caso de empate de dos jugadores, se utilizará el sistema de salva para desempatar.

Listas de Escuadrón, puntuaciones y Emparejamientos

- Las listas de escuadrón estarán compuesta hasta un máximo de 100 puntos. Las listas deberán ser presentadas el día del torneo para su revisión.

Cada jugador debe traer para participar:

- Reglas de alcance y movimiento
- Mazo de daño
- Dados, tokens, etc.
- 3 obstáculos que no sean iguales
- Naves y cartas de mejoras que se jugaran

Rondas de Juego

Se jugaran 3 Rondas sin top . El número de Rondas puede variar según participantes.

- Cada partida de torneo puede terminar de tres formas distintas:

- Cuando todas las miniaturas de un jugador han sido destruidas (respetando la regla de ataques simultáneos descrita en la página 16 del manual). El jugador que aún tenga al menos una miniatura en juego se anota inmediatamente una partida ganada, y su rival se anota una partida perdida. Si a ninguno de los jugadores les quedan naves, la partida acaba en tablas.
- Cuando se agota el límite de tiempo al final de la ronda actual (si se agota en mitad de una ronda, los jugadores deben completarla). Cada jugador calcula su puntuación sumando el valor total en puntos de escuadrón de las naves enemigas destruidas, incluidas las cartas de Mejora que tienen equipadas. El jugador con la puntuación más alta se anota una partida ganada modificada, y su adversario se anota una partida perdida. Si la puntuación del vencedor es de al menos 12 puntos más que la de su adversario, podrá anotarse una partida ganada. Si ambos jugadores suman la misma puntuación, la partida acaba en tablas.
- Cuando un jugador se declara derrotado en cualquier momento durante la partida. Al admitir la derrota, el jugador se anota una partida perdida y su adversario se anota una partida ganada. Conceder la victoria de este modo cuando no cabe posibilidad razonable de victoria se considera una actitud deportiva.

Puntuaciones

Los jugadores reciben puntos de torneo al final de cada partida según este baremo:

- Partida ganada = 1 punto
- Partida perdida = 0 puntos de torneo

Para desempatar se utilizarán los puntos de batalla, de la manera habitual.

Premios

- Los dos primeros clasificados tendrán como premio una miniatura del juego Xwing.
- Se sortearán diversos vales o material de X-WING entre todos los participantes.

* La organización se reserva el derecho de admisión para el torneo. La inscripción por parte de un jugador supone que está de acuerdo, ha leído las bases y las acepta.

* La organización se reserva el derecho a modificar las bases si fuese necesario por circunstancias que así lo requieran.