

WARHAMMER
40,000

KILL TEAM

BASES PARA JUEGO ORGANIZADO

BASES JUEGO ORGANIZADO KILL TEAM

Este torneo ha sido diseñado para presentar un formato que atraiga a la más amplia variedad de jugadores posibles.

La totalidad de este documento proviene del realizado por GAMES WORKSHOP para el torneo de Kill Team que se celebrará en el WARHAMMER WORLD del 24 de octubre del 2021. No obstante Tabletop Warzone ha realizado ajustes mínimos en conceptos y organización para adaptarlo a nuestros eventos.

Este paquete de eventos proporciona información para la realización de torneos competitivos de Kill Team. Cada jugador deberá demostrar astucia, conocimiento del juego, tomar decisiones tácticas sólidas y seleccionar a los agentes y equipo adecuados para ganar sus partidas.

Además, en nuestros eventos queremos que nuestra comunidad se consolide y crezca para poder disfrutar de una forma sana, rebotante de buen humor, sinceridad y positividad pasando un buen rato tirando dados en la siniestra oscuridad del cuadragésimo primer Milenio.



2.0 CREACIÓN Y PINTADO DEL KILL TEAM

2.1 CREACIÓN DEL KILL TEAM

Necesitarás una lista de hasta 20 agentes como máximo para participar en este evento, más tres barricadas. Los detalles para seleccionar tu lista competitiva se pueden encontrar en la página 90 del Libro Básico de Kill Team.

Las barricadas de Kill Team están disponibles en el set Kill Team Octarius o en el set Kill Team Essentials. Los jugadores pueden crear y usar sus barricadas para adaptarse al trasfondo de su ejército, siempre que sean iguales en tamaño (2" de ancho y 1" de altura) y forma como las que se encuentran en los citados sets.

2.2 MODELADO Y PINTURA

Será obligatorio que todas las miniaturas incluidas en la hoja de mando estén pintadas, así como las barricadas. Como mínimo deberán estar con la peana terminada y 3 o 4 colores básicos, dando la sensación de acabado. Si las miniaturas presentan algún cambio o conversión, no tienen el arma correctamente representada o se tienen dudas en el pintado, contacta con la organización que te aclarará todas las dudas.

3.0 MESAS Y ESCENOGRAFÍA

Cada uno de los tableros de juego del torneo contará con escenografía previamente colocada por la organización, que velará por que esta sea lo más equilibrada posible.

En caso de disconformidad de alguno de los jugadores, UN ÁRBITRO podrá encargarse de realizar los ajustes necesarios para la conformidad de ambos participantes.

Con el objetivo de ahorrar tiempo y agilizar los tiempos de torneo, las mesas estarán previamente montadas con sus misiones (objetivos primarios). En cada mesa encontrareis una copia de la misión asignada a esa mesa.

Cualquier cambio que se quiera realizar en la escenografía u objetivos/misión deberá ser consultada y aprobada previamente por la organización.

Las miniaturas podrán moverse libremente a través de las ventanas que siempre serán consideradas "terreno transitable", salvo obstrucción por otra miniatura.

4.0 CÓDIGO DE CONDUCTA Y NORMAS

4.1 POLÍTICAS DE CONDUCTA DEL JUGADOR

Lo más importante en cada evento que organizamos es que disfrutes jugando. Con esta máxima, esperamos que participes en el torneo. Por eso esperamos de los jugadores un cierto código de conducta.

Cuando llegues a tu mesa, saluda a tu oponente, preséntate y comienza el juego. Esperamos que los jugadores se traten unos a otros positivamente y demuestren deportividad a lo largo de cada juego. Todo el mundo pierde de vez en cuando, ¡preparate para perder alguna partida!

Ganar con habilidad y gracia es gratificante y perfectamente aceptable. Perder con habilidad y gracia, sin embargo, es más desafiante y complicado.

En estos eventos se presenta la oportunidad de conocer a otros aficionados que comparten tus intereses así como posibles amistades y así poder ampliar tu círculo de juego.

Por eso, diviértete, aprende de todos y forja una comunidad sana y divertida... siempre saldrás ganando

4.2 ARBITRAJE Y ORGANIZACIÓN

Los árbitros estarán a tu disposición durante todo el torneo y tendrán la última palabra en todas las reglas del juego y problemas entre los participantes.

Sin embargo, las resoluciones individuales nunca son un precedente vinculante.

Es un juego, no un tribunal de justicia. Los fallos siempre están presentes al basarse en interpretaciones correctas de las reglas.

Cuando se solicite la asistencia de un árbitro, tened preparadas las reglas o regla para esa cuestión concreta. Los árbitros /organizadores están facultados para detener en cualquier momento casos de juego ilegal, con o sin la solicitud o intervención específica de algún jugador.

Si un jugador tiene dudas en cualquier momento, siempre sera bienvenido a consultar a cualquier arbitro, organizador o incluso compañero si no interrumpe de forma continuada el juego de este. Por ello siempre será mejor las asistencia de un árbitro.

4.3 ABANDONO DEL TORNEO Y/O PARTIDA

Esperamos que todos los jugadores puedan terminar el torneo jugando todas sus rondas, ya que, no hacerlo puede afectar a la clasificación final.

En el siguiente punto se explica la puntuación de una partida en caso de concesión.

Si un jugador abandona el torneo sin causa debidamente justificada, se procederá a dar sus rondas restantes por perdidas.

5.0 FORMATO DE TORNEO

5.1 PUNTUACIÓN

Al finalizar una partida cada jugador deberá entregar a la organización su hoja de resultados (suministrada por la organización) para proceder con su registro. Deberá estar completa y correctamente cumplimentada.

5.2 EMPAREJAMIENTOS Y CLASIFICACIÓN

Los emparejamientos se realizarán de manera aleatoria dentro de los jugadores con los mismos puntos de torneo. Se usará siempre la aplicación Best Coast Pairings (BCP).

En caso de resultar participantes impares, en cada ronda un jugador quedará sin pareja, recibiendo así un Bye. Dicho jugador recibirá la mitad de puntos de victoria de misión (6) y operaciones tácticas (3).

Cuando un jugador conceda la partida, la perderá automáticamente. Su oponente puntuará el máximo de puntos de victoria (18).

Como detalle y aclaración a este último punto, la organización y los árbitros entendemos que Conceder la partida por motivos ajenos puntuará como bye y Conceder por objeción propia equivaldrá a una puntuación 0/18 a favor del jugador que decide jugar.

Es decir; si un jugador sea por circunstancias como problemas de transporte, tráfico denso, o similar no se presenta en primera ronda (siendo valorable en algunos casos incluso la segunda) su oponente ganará puntuando lo correspondiente a un bye.

Por otro lado si un jugador presente se niega a jugar la partida contra su oponente, este recibirá 0 puntos de victoria y su oponente los 18 puntos.

Se darán situaciones donde la partida estará sentenciada de forma drástica en los últimos turnos (quedando dos miniaturas en mesa, imposibilidad de realizar secundarias, etc...)

En ese caso y con el fin de agilizar la ronda, ambos jugadores podrán hacer un ejercicio de "predicción" y lógica de los posibles puntos que se puedan completar y maximizar por el jugador claramente vencedor.

Con esto evitamos en algunos casos tener que pasar por los turnos restantes de forma completa cuando queda claro que el oponente perdedor no podrá hacer nada e implicará un juego en solitario por su oponente paseando por la mesa.



5.0 FORMATO DE TORNEO

Esto contará como Asolación, donde los puntos de cada uno de los jugadores se mantienen. En ningún momento esta opción se considerará abandono o concesión de partida. En cualquier caso los árbitros siempre estarán para resolver estas situaciones.

5.3 HORARIO DEL TORNEO

Puntualidad; Pedimos respeto tanto hacia al oponente como a la organización y esperamos que no se incurra en demoras y faltas de puntualidad constante.

Igualmente, siempre seremos flexibles ante posibles retrasos justificados.

No obstante, al inicio de la primera ronda (teniendo previamente media hora de check-in) sólo se concederán 10 minutos de cortesía, después de los cuales se dará la partida por concedida por parte del jugador que llegue tarde.

Como todos sabemos, esta nueva edición lleva poco tiempo con nosotros, por lo que muchos jugadores aún no tienen interiorizados los tiempos de juego.

Por ello, pese a que habrá cierta flexibilidad en el horario, los árbitros tratarán en la medida de lo posible de marcar de forma orientativa los tiempos durante cada ronda de juego.

Los tiempos recomendados son los siguientes:

Secuencia de misión previa a la batalla:

15 minutos (para ambos jugadores)

Primer punto de inflexión:

15 minutos por jugador.

Segundo punto de inflexión:

12 minutos por jugador.

Tercer punto de inflexión:

10 minutos por jugador.

Cuarto punto de inflexión:

8 minutos por jugador.

Nos gustaría que todos los jugadores estuviérais presentes hasta el final del evento y la entrega de premios, por lo que os pedimos ser considerados con el resto de participantes e intentar mejorar, en la medida que os sea posible, los tiempos de juego.

Sabemos que muchos hacéis un esfuerzo enorme para participar en eventos como este, y nuestro único propósito es que lo paséis lo mejor posible y sea un día inolvidable.