

3-Headed Marraco Team Championship

Reglas e información



Organiza:



Associació
Lleidatana
d'Entretiens
Alternatius

Bienvenidos al 3-Headed Marraco Team Championship. Torneo por equipos 3 vs. 3

Bienvenidos al primer torneo por equipos de Warmachine & Hordes que organiza ALEA Lleida. Es un placer para nosotros invitaros a participar en este particular evento. Os animamos a que cojáis vuestros robotejos y bestioletas sedientas de sangre y los de dos de vuestros colegas y os vengáis cargados de foco, furia, almas y huevos a partir caras a este evento.

Sin más, las reglas, escenarios, etc., etc.

3-Headed Marraco TC

El 3-Headed Marraco Team Championship tendrá lugar el día 15 de noviembre de 2015 en el salón de actos del Ayuntamiento de Vilanova de Segrià.

¿Cuándo?

Domingo, 15 de noviembre de 2015. De 9.00h a 20.30h.

¿Dónde?

Plaza Mayor 1. 25133 Vilanova de Segrià (Lleida)

¿Cuánto cuesta?

12€ por persona. El pago se puede hacer en persona el día del evento o por transferencia bancaria a:

Titular: ALEA-Associació Lleidatana d'Entreteniments Alternatius

Nº CC: ES56 3140 0001 9600 1169 1100

En caso de pagar por transferencia bancaria solicitamos que realicéis el pago íntegro del equipo (36€) e indiquéis en el concepto los nicks de los 3 participantes precedido de 3hMTC de la siguiente manera: **3hMTC-Nick1-Nick2-Nick3**

La inscripción incluye desayuno, fotocopias de escenarios y listas, agua y la posibilidad de jugar contra cuatro rivales. ☺ Y si a Kuni le gustas, un besito suyo ☺

No cabe decir, que la totalidad de la recaudación se destinará a pagar los costes del torneo y, sobretodo, los premios. En ALEA no nos gusta que nadie se vaya sin premio, así que aseguramos premios para todos los participantes. ☺

A parte, ALEA Lleida ofrecerá la posibilidad de participar en una barbacoa que montaremos. Si queréis comer con nosotros sólo tendréis que abonar 6€ adicionales, se os entregará un tiquet para la comida que tendréis que presentar a los responsables de la barbacoa.

¿Dónde enviamos las listas? ¡¡MUY IMPORTANTE!!

Las listas las debéis enviar por correo electrónico antes de las 23.59h del día jueves 12 de noviembre de 2015 a warmachine@alealleida.com.

El contenido de las listas será secreto hasta el día 13 de noviembre, cuando se publicarán en nuestra página web www.alealleida.com.

No se aceptarán listas fuera de término ni cambios en ellas posteriores a la publicación.
El día del torneo la organización se compromete a entregar una copia con las listas a cada jugador.

Reglas del 3-Headed Marraco TC

Reglas básicas

El 3-Headed Marraco TC sigue las reglas oficiales del sistema de juego Warmachine & Hordes publicado por Privateer Press y el sistema de escenarios Steam Roller 2015. (<http://files.privateerpress.com/op/sr2015/SteamrollerRules2015.pdf>)

Cada jugador del torneo debe aportar 2 listas de 50 puntos de una misma facción, con las restricciones típicas del sistema Steam Roller.

Un jugador **no** está obligado a jugar las 2 listas durante el torneo.

En un mismo equipo dos jugadores pueden repetir facción pero nunca Caster ni Lock.

No es necesario tener el ejército pintado y se aceptan transformaciones, siempre y cuando respeten el concepto original de aquello que representan y se informe debidamente al contrario de ello.

Sistema de rondas

Las rondas durarán 2 horas y 15 minutos (60 minutos por jugador más 15 min. Por emparejamientos y selección de listas), medidas a través del sistema Death Clock.

El evento tendrá una duración de 4 rondas. En la primera ronda se emparejarán los equipos de forma aleatoria. En las siguientes rondas se emparejará a los equipos mediante el sistema suizo, teniendo en cuenta que nunca se emparejará dos veces a equipos que ya hayan jugado anteriormente. Se intentará no emparejar equipos procedentes del mismo club o ciudad, a no ser que sea totalmente necesario.

Sistema de emparejamiento de listas

Los líderes de ambos equipos determinarán conjuntamente cómo se distribuyen los emparejamientos entre los miembros de cada equipo.

1. Ambos líderes tirarán un dado. El que saque el resultado más alto deberá decidir si su equipo es el Equipo A o el Equipo B.
2. El Equipo B será el primero en elegir qué jugador ofrece como primer contrincante y presentará las dos listas de este jugador al Equipo A.
3. El Equipo A ofrecerá dos oponentes para el primer candidato del Equipo B y entregará las cuatro listas posibles al Equipo B.
4. El Equipo B elegirá de entre esos dos candidatos quién será el oponente de su primer candidato, determinando así el primer emparejamiento.
5. Aquél candidato que no sea elegido de entre los dos ofrecidos por el Equipo A será ofrecido al Equipo B. A su vez, el Equipo B ofrecerá los dos candidatos restantes de entre los cuales el Equipo A deberá elegir uno, determinando así el segundo emparejamiento.
6. Por último, aquellos dos jugadores del Equipo A y del Equipo B que resten sin oponente al final del proceso de selección formarán el tercer y último emparejamiento de la ronda.

Condiciones de victoria y puntuación

Durante el 3-Headed Marraco TC no se usarán condiciones de *Tie Breaker* para determinar el ganador.

Un enfrentamiento se decidirá mediante uno de estos 3 métodos:

1. Caster/Lock kill
2. Escenario por puntos de objetivo
3. Death clock

Cuando un equipo gane 2 o más enfrentamientos de una ronda se considerará ganador de esa ronda y se le entregará un punto de torneo. El equipo perdedor recibirá 0 puntos de torneo.

Para el sistema de clasificación de equipos también se usarán el número de enfrentamientos ganados, los puntos de control y los puntos destruidos de cada jugador y equipo a fin de poder complementar el sistema de emparejamientos.

Reglas de equipo

El 3-Headed Marraco TC es un evento en el que cada equipo debe estar formado por 3 jugadores, un líder y dos *grunts*. El equipo puede incluir a un entrenador no-jugador.

Se aceptarán un máximo de 12 equipos, ampliable hasta 16 según asistencia y criterios de la organización.

Los equipos pueden incluir un número ilimitado de jugadores suplentes, siempre y cuando no formen parte de otro equipo y que sólo podrán participar si alguno de los titulares no acude al evento o se encuentra indispuesto para jugar.

Reglas del entrenador

Si el equipo incluye a un entrenador este se considera parte del equipo.

Como el resto de jugadores, el entrenador no puede intervenir en las partidas que se estén llevando a cabo.

La única información que un entrenador puede proporcionar a un jugador mientras esté jugando son los resultados de otras partidas, que estén en proceso o que hayan concluido.

El entrenador puede participar en el proceso de emparejamientos y dar consejos al resto de jugadores del equipo antes de que empiecen las partidas. Una vez el reloj empiece a contar, está terminantemente prohibido cualquier tipo de comunicación que atañe a la partida excepto la excepción expuesta anteriormente.

Una vez el reloj se ha puesto en marcha, si el entrenador notifica algún tipo de alteración en la partida debe dirigirse a un árbitro, nunca a los jugadores que están jugando.

El entrenador será el responsable de recoger las hojas de resultado de su equipo y entregarlas a la organización.

Horario

9.00 – 9.30 Llegada, café y recibimiento

9.30 Primera Ronda. Emparejamientos de listas

9.45 Primera Ronda. Inicio Death Clock

12.00 Segunda Ronda. Emparejamientos de listas

12.15 Segunda Ronda. Inicio Death Clock

14.30 Pausa para comer

15.45 Tercera Ronda. Emparejamientos de listas

16.00 Tercera Ronda. Inicio Death Clock

18.15 Cuarta Ronda. Emparejamientos de listas

18.30 Cuarta Ronda. Inicio Death Clock

20.30 Fin de la Jornada. Clasificación y entrega de premios

(*) Desde la organización se velará en todo momento el cumplimiento de los horarios, a fin de poder cumplirlos lo más a rajatabla posible. Si se da la opción, y los jugadores están de acuerdo, se podrán avanzar las rondas para acabar lo antes posible.

(**) Durante el evento habrá servicio de bar, agua gratis para todos los participantes, desayuno con café y bollería.

(***) El local dispone de baño público disponible para todos los participantes. Se ruega respeten la higiene del baño. Gracias.

Escenarios

Primera Ronda.

SCENARIO 2: TWO FRONTS

SPECIAL RULES

Kill Box: YES

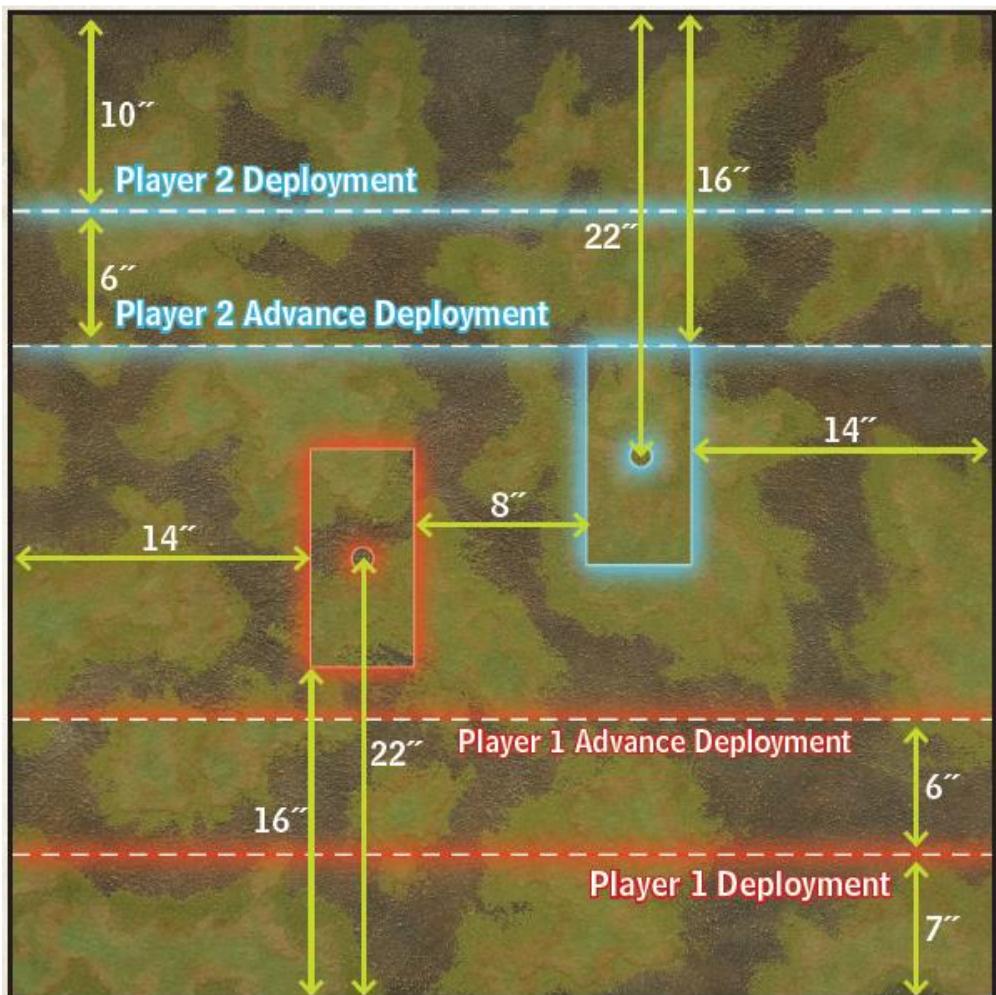
Mark two zones (12" x 6" rectangles) and place two objectives in accordance with the diagram below. The objective on Player 1's side of the table is a friendly Faction model to Player 1 and vice versa. Starting on the second player's second turn, at the end of each player's turn a player earns control points (CP) as follows:

- Friendly Zone: Dominate = 1 CP
 - Enemy Zone: Control = 1 CP, Dominate = 2 CP
 - Enemy Objective: Destroyed/Removed from Play = 1 CP
(once per objective)

VICTORY CONDITIONS

The first player to earn at least 5 control points *and* have more control points than the opponent immediately wins the game.

If time runs out before a player has won the game via scenario or assassination victory, break the tie as outlined on the Scenario Reference Sheet. For the 3rd tiebreaker, double the army points within the zones.



Tactical Tip: Only the active player scores when multiple players dominate the same zone or flag.

Segunda Ronda.

SCENARIO 6: INCURSION

SPECIAL RULES

Kill Box: NO

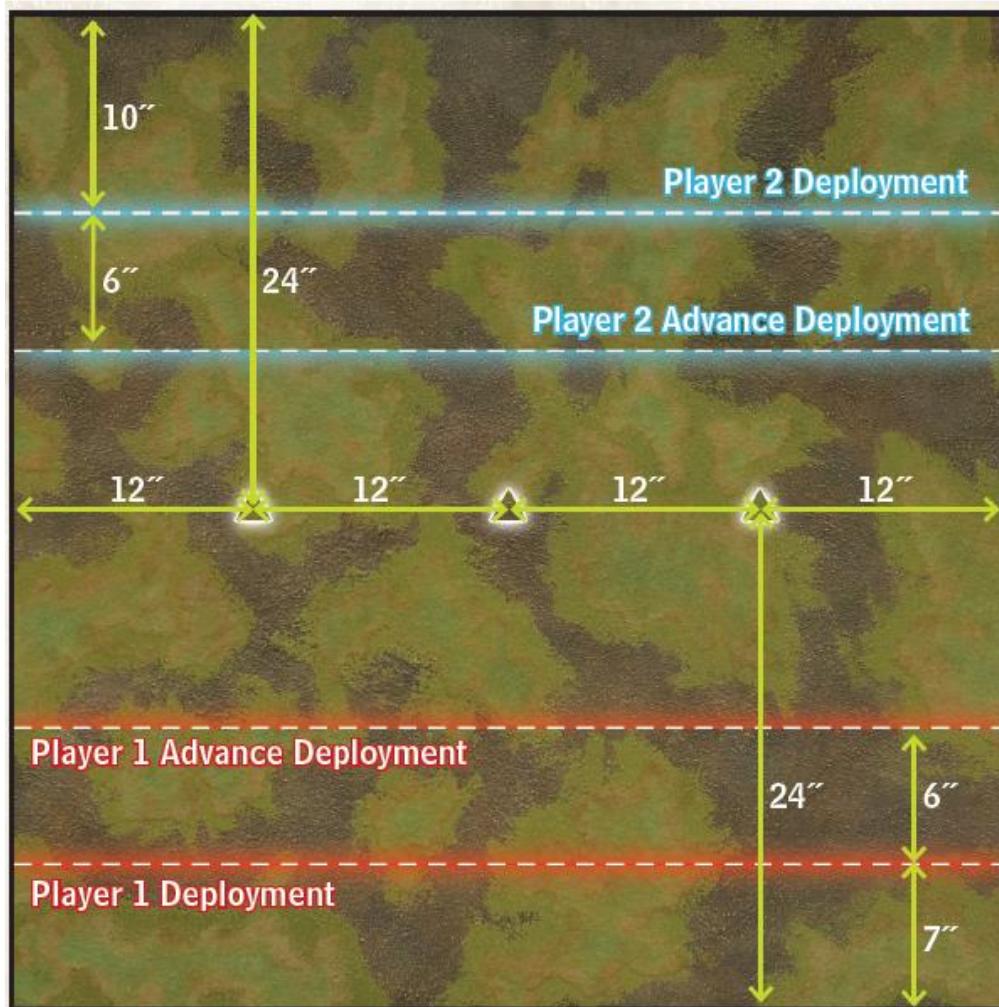
Place three flags in accordance with the diagram below. Starting on the second player's second turn, at the end of each player's turn a player earns control points (CP) as follows:

- Flag: Control = 1 CP, Dominate = 1 CP

VICTORY CONDITIONS

The first player to earn at least 5 control points *and* have more control points than the opponent immediately wins the game.

If time runs out before a player has won the game via scenario or assassination victory, break the tie as outlined on the Scenario Reference Sheet. For the 3rd tiebreaker, double the army points within 4" of each flag.



Tactical Tip: Only the active player scores when multiple players dominate the same zone or flag.

Tercera Ronda.

SCENARIO I: DESTRUCTION

SPECIAL RULES

Kill Box: YES

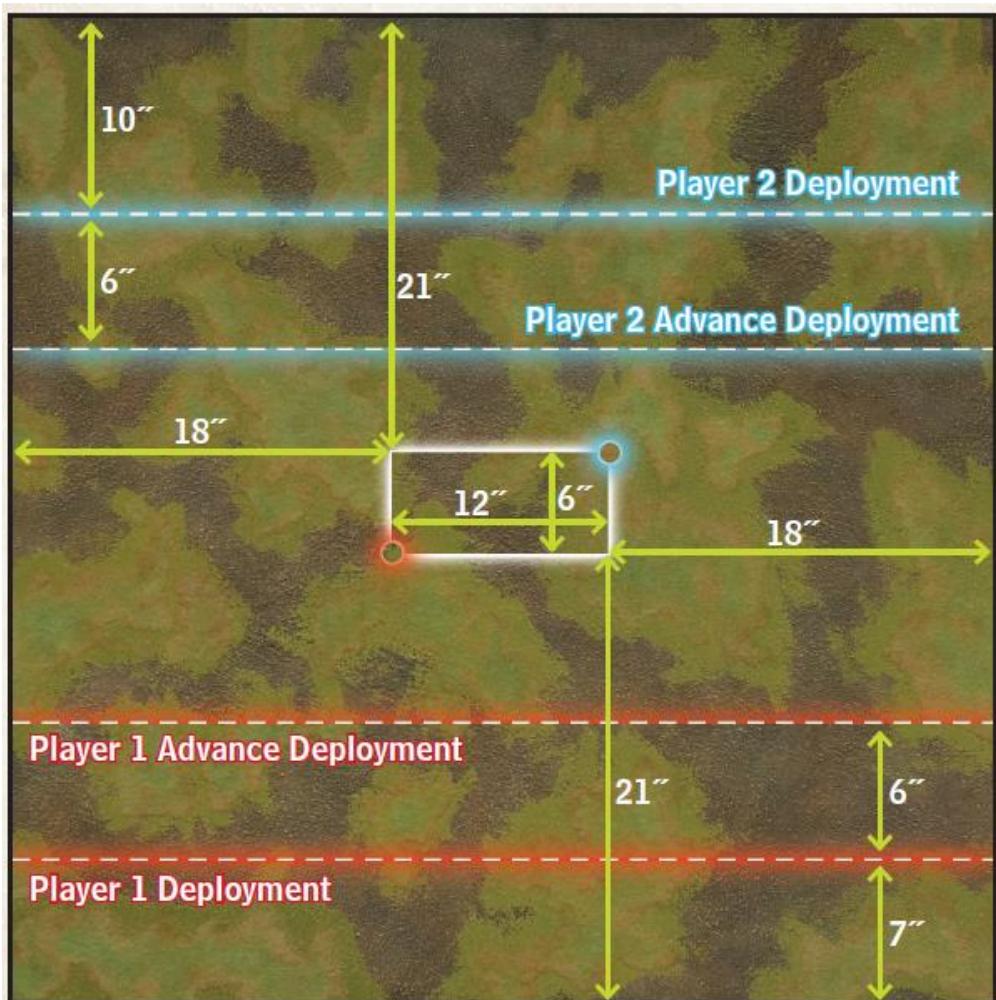
Mark a zone ($12'' \times 6''$ rectangle) and place two objectives in accordance with the diagram below. The objective on Player 1's side of the table is a friendly Faction model to Player 1 and vice versa. Starting on the second player's second turn, at the end of each player's turn a player earns control points (CP) as follows.

- Enemy Objective: Destroyed/Removed from Play = 1 CP (once per objective)
- Zone: Control = 1 CP, Dominate = 2 CP

VICTORY CONDITIONS

The first player to earn at least 5 control points *and* have more control points than the opponent immediately wins the game.

If time runs out before a player has won the game via scenario or assassination victory, break the tie as outlined on the Scenario Reference Sheet. For the 3rd tiebreaker, double the army points within the zone.



Tactical Tip: Only the active player scores when multiple players dominate the same zone or flag.

Cuarta Ronda.

SCENARIO 5: INCOMING

SPECIAL RULES

Kill Box: NO

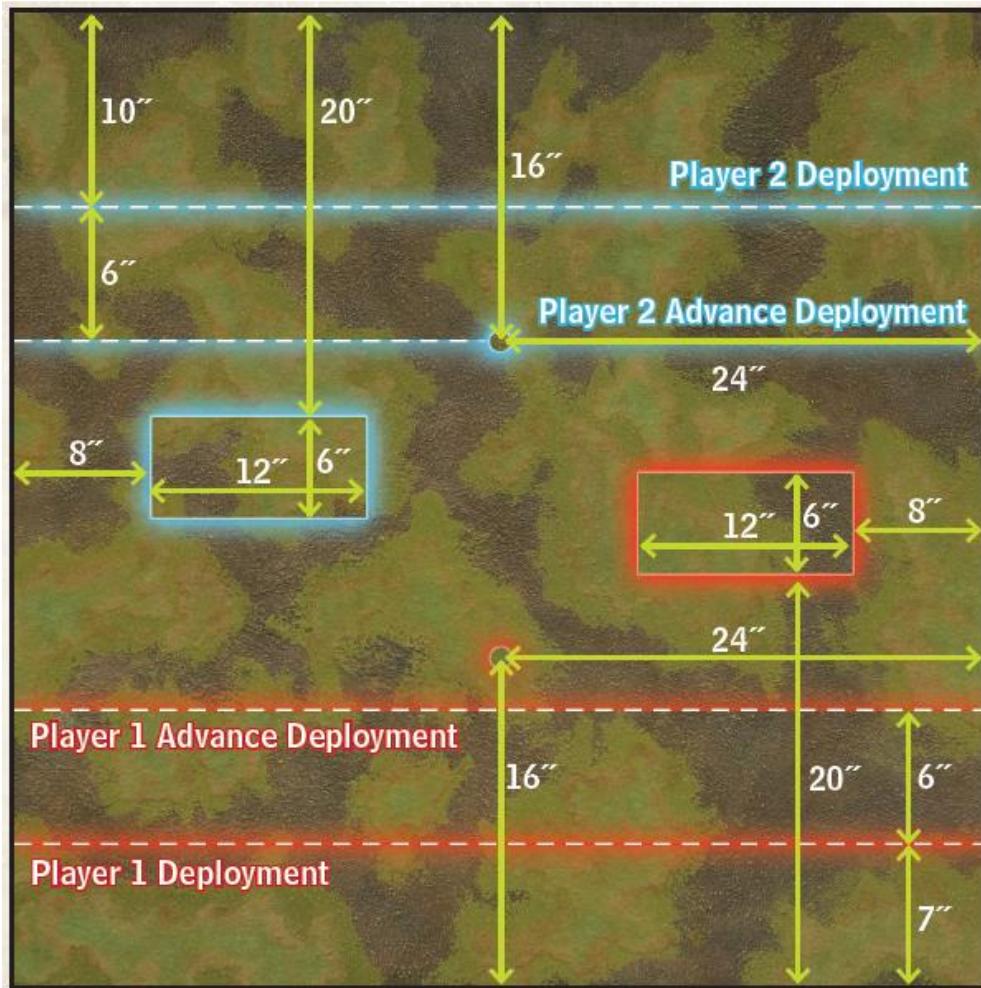
Mark two zones ($12'' \times 6''$ rectangles) and place two objectives in accordance with the diagram below. The objective on Player 1's side of the table is a friendly Faction model to Player 1 and vice versa. Starting on the second player's second turn, at the end of each player's turn a player earns control points (CP) as follows:

- Friendly Zone: Dominate = 1 CP
- Enemy Zone: Control = 1 CP, Dominate = 2 CP
- Enemy Objective: Destroyed/Removed from Play = 1 CP (once per objective)

VICTORY CONDITIONS

The first player to earn at least 5 control points *and* have more control points than the opponent immediately wins the game.

If time runs out before a player has won the game via scenario or assassination victory, break the tie as outlined on the Scenario Reference Sheet. For the 3rd tiebreaker, double the army points within the enemy zone.



Tactical Tip: Only the active player scores when multiple players dominate the same zone or flag.