

3-Headed Marraco Team Championship

FALL 2016

Reglas e información



Organiza:



Associació
Lleidatana
d'Entretiens
Alternatius

Bienvenidos al 3-Headed Marraco Team Championship Fall 2016. Torneo por equipos 3 vs. 3

Bienvenidos a la tercera edición del torneo por equipos de Warmachine & Hordes que organiza ALEA Lleida. Es un placer para nosotros invitaros a participar en este particular evento. Hemos aprendido de ediciones anteriores y volvemos con ganas de dar lo mejor de nosotros para que paséis un día genial machacando cráneos con vuestros warjacks y warbeasts.

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

3-Headed Marraco TC Fall 2016

El 3-Headed Marraco Team Championship 2016 tendrá lugar el día 26 de noviembre de 2016 en el salón de actos del centro cívico de Balàfia, en Lleida.

¿Cuándo?

Sábado, 26 de noviembre de 2016. De 9.00h a 21.00h.

¿Dónde?

Calle de Terrassa 1. 25005 Lleida (Lleida)

¿Cuánto cuesta?

28€ por participante, 15€ por acompañante.

El pago se debe hacer por **transferencia** bancaria antes de las 23.59h del día lunes **14 de noviembre de 2016** a:

Titular: ALEA-Associació Lleidatana d'Entretiens Alternatius

Nº CC: ES56 3140 0001 9600 1169 1100

Solicitamos que realicéis el pago íntegro del equipo (84€ + acompañantes) e indiquéis en el concepto los nicks de los 3 participantes precedido de 3hMTC de la siguiente manera: **3hMTC-Nick1-Nick2-Nick3-Acompañante1-Acompañante2-Acompañante3**

La inscripción del participante incluye desayuno, comida, un botellín de agua, photocopies de escenarios y listas, y la posibilidad de jugar contra cuatro rivales.

La inscripción del acompañante incluye la comida y el desayuno del sábado.

Para desayunar se entregará café (solo o cortado) y bollería. La comida consistirá en el siguiente menú:

- Primer plato: macarrones o ensalada,
- Segundo plato: butifarra o pollo al horno,
- Postre: flan, yogur o helado
- 1 Bebida incluida

Enviad un correo a warmachine@alealleida.com indicando los platos que querrá cada componente del equipo y acompañante(s). Recordad indicar si alguno de los asistentes tiene alguna intolerancia o alergia alimentaria.

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

Las listas las debéis enviar por correo electrónico antes de las 23.59h del día lunes **14 de noviembre de 2016** a warmachine@alealleida.com. Se deberá llenar el formulario que podéis encontrar en (<http://wmhsr.com/listprint/>) siguiendo las instrucciones que os ponemos aquí:

1. Desde la War Room 2, seleccionar la opción *Copy Army Text*.
2. Pegar la lista en la sección “List 1” o “List 2”.
3. Borrar:
 - a. Todo lo que no se la lista, es decir, desde el inicio hasta el caster, y desde el último modelo hasta el final.
 - b. En los warjacks/warbeasts, el texto del tipo “(Battlegroup Points Used: 18)”.
4. Comprobad que los puntos suman 75.
5. Rellenar las cajas marcadas en rojo.
 - a. Deberéis indicar vuestro nombre/Nick, **seguido del nombre de vuestro equipo entre paréntesis**.
 - b. Recordad indicar los objetivos y, si aplica, las Theme Forces.
6. ¡Imprimir!

No se admitirán listas entregadas en otro formato.

El contenido de las listas será secreto hasta el día 21 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 2016. (<http://files.privateerpress.com/op/2016/SteamrollerRules2016.pdf>)

Cada jugador del torneo debe aportar 2 listas de 75 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 150 minutos **exactamente** (15 min. por emparejamientos y selección de listas, 60 minutos por jugador, y 15 min. más de margen), y se medirá con un reloj global de ronda controlado por la organización. Las partidas usarán el sistema Death Clock.

Si alguna partida no ha acabado llegados al minuto 150 de la ronda, ésta se dará por terminada en empate. Se contarán los Puntos de control y los Puntos de ejército destruidos o retirados del

juego, a fin de no obstaculizar puntuaciones generales ni posteriores emparejamientos, pero la partida se contabilizará como 0 victorias y 0 derrotas.

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

1. Ambos capitanes 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. Victoria por Asesinato
2. Victoria por Escenario
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.

1. Victoria por Asesinato

Cuando sólo un jugador posea en juego un warcaster o un warlock, ese jugador inmediatamente gana el juego. Aunque la partida haya finalizado, los jugadores puntúan un último turno de puntos de control basados en el estado final del juego. Esta puntuación no cambia el resultado de la partida (p. ej. No puede llevar a una victoria por escenario aunque acabes con 5 puntos de control después de una victoria por asesinato), pero sí afecta a la puntuación. Si todos los

warcasters/warlocks se destruyen simultáneamente, la partida finaliza en empate. Adicionalmente, se cuentan los puntos destruidos de acuerdo a la siguiente manera:

- Modelos y unidades valen los puntos de ejército que cuesten.
- Las unidades que no sean warcaster ni warlock que estén por debajo del 50% valen el 50% de los puntos de ejército que cuesten (redondeando hacia arriba), incluyendo attachments.
- Warjacks inertes y bestias descontroladas valen todo su coste.
- Warcasters y warjacks valen 10 puntos.
- Si una lista contiene dos o más solos de varios modelos, ninguna baja se cuenta hasta que la unidad entera esté completamente destruida.

Los puntos se cuentan cada vez que un modelo o unidad es destruido. Por ejemplo, si Thagrosh, Prophet of Everblight retorna un Scythean al juego usando Dark Revival, el oponente gana 18 puntos por cada vez que destruya la bestia.

Cuando se calcule el valor de un modelo, se debe usar los valores presentes en las cartas del modelo o unidad, incluso si ese modelo o unidad fue creado durante el juego o recibió un descuento a la hora de montar la lista.

2. *Victoria por Escenario*

Cuando un jugador llega a las condiciones de victoria descritas en el escenario, el jugador inmediatamente gana la partida. Adicionalmente, se cuentan los puntos destruidos de acuerdo a lo descrito en el punto anterior.

3. *Death Clock*

Cuando a un jugador se le acaba el tiempo, inmediatamente pierde la partida. Se cuentan los puntos destruidos de acuerdo a lo descrito en el punto anterior.

Reglas de equipo

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

Se aceptarán un máximo de 16 equipos.

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 empieza 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.

Avisos y descalificaciones

En un ambiente de juego creciente y cada vez más competitivo, es fácil que se den situaciones hostiles entre los jugadores. Desde la organización del 3hMTC repudiamos esta actitud y promovemos el uso del juego limpio y la *good game experience*. Cualquier actitud que vaya en contra de que las partidas se desarrolle con total normalidad será penalizada.

Se requiere un entorno de juego honesto y justo para que todo el mundo se divierta. Los jugadores deberán ejecutar acuradamente las reglas del juego y cooperar completamente con sus oponentes respondiendo honestamente cualquier pregunta que pueda surgir antes de la partida. Los jugadores también son responsables de esperar el mismo trato de sus oponentes. La organización no podrá observar cada una de las partidas que se lleven a cabo. Si un jugador se siente incómodo por algo que su oponente está haciendo – se demora, fuerza las reglas, o directamente hace trampas, por ejemplo – deberá decírselo a su oponente y explicarle qué debe hacer para remediar la situación a fin de mantener un entorno de juego honesto, justo y divertido. Si el comportamiento continúa o surge una disputa, los jugadores deberán llamar a un organizador y explicar la situación. El organizador tiene la última palabra en cuestiones de reglas o discusiones. Los jugadores tienen que aceptar todas las resoluciones formuladas por el organizador, estén o no de acuerdo. Los jugadores deben presentar un comportamiento maduro y educado con sus oponentes y la organización. De no hacerlo, resultará en una descalificación inmediata. Un organizador puede también descalificar a un jugador por cualquier incidente considerado antideportivo. Esto incluye conductas abusivas u ofensivas, intimidación, hacer trampas, discutir constantemente sobre reglas, juego indebido, demoras u otras acciones inapropiadas.

Los jugadores descalificados no serán elegibles para ningún tipo de premio y desde ese momento se les excluirá de la participación en el evento y de cualquier otra actividad relacionada.

A veces, las circunstancias llevan a un jugador a conceder una partida durante un torneo. Las concesiones no se recomiendan ya que hay siempre posibilidades de victoria. En el caso de una concesión, el jugador ganador será recompensado con 1 victoria, la mitad de los Puntos de control (redondeados al alza) del escenario, y los Puntos de ejército destruidos basados en un *Caster/Lock kill* usando las condiciones actuales de asesinato de SR2016. El jugador que concede recibe 1 derrota y ningún punto en ninguna categoría. **Un organizador podrá descalificar a un jugador del torneo si una concesión se considera antideportiva.**

Horario

08.30 Llegada, café y recibimiento

09.00 Primera Ronda. Emparejamientos de listas

09.15 Primera Ronda. Inicio Death Clock

11.30 Primera Ronda. Fin de juego

Descanso

11.45 Segunda Ronda. Emparejamientos de listas

12.00 Segunda Ronda. Inicio Death Clock

14.15 Segunda Ronda. Fin de juego

Pausa para comer

15.15 Tercera Ronda. Emparejamientos de listas

15.30 Tercera Ronda. Inicio Death Clock

17.45 Tercera Ronda. Fin de juego

Descanso

18.00 Cuarta Ronda. Emparejamientos de listas

18.15 Cuarta Ronda. Inicio Death Clock

20.30 Cuarta Ronda. Fin de juego

20.45 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 de 8h a 18h.

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

Escenarios

Primera Ronda.

SCENARIO 2
LINE BREAKER

Special Rules

Kill Box: NO

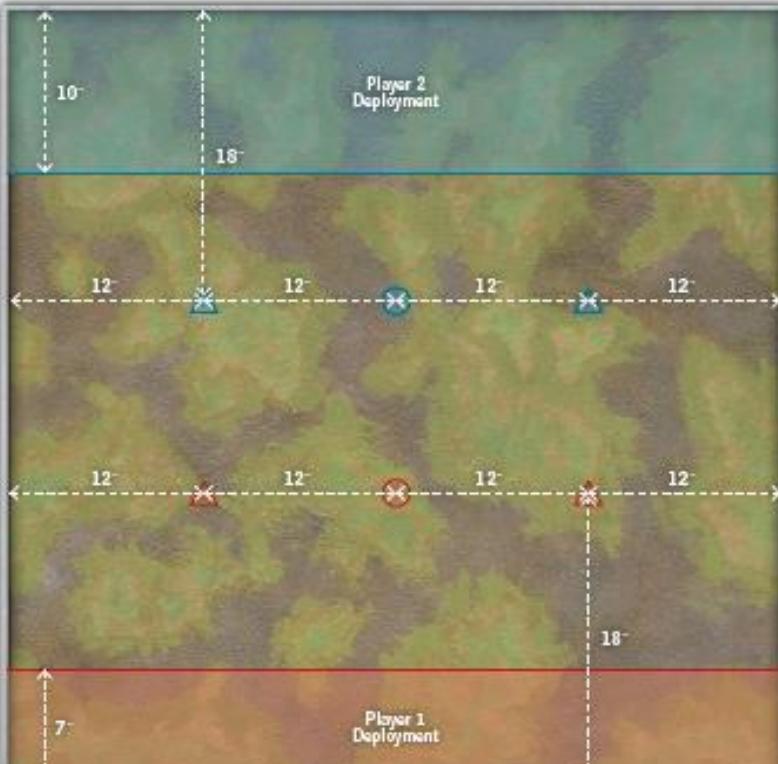
Place four flags and two objectives in accordance with the diagram below. Starting on the second player's second turn, at the end of each player's turn, a player earns control points (CP) as follows:

- **Enemy Flag:** 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 4' of the enemy flag.



The diagram shows a 40' x 30' deployment area. The top 10' is a green 'Player 2 Deployment' zone, and the bottom 7' is an orange 'Player 1 Deployment' zone. The middle 23' is a brown 'Game Area'. Four flags (two blue, two red) are placed in the center: two blue flags are 12' from the left edge and 12' from the right edge, and two red flags are 12' from the top edge and 12' from the bottom edge. Dashed lines indicate 12' and 18' distances from the edges of the deployment zones.

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

Segunda Ronda.

SCENARIO 4
THE PIT

Special Rules

Kill Box: YES

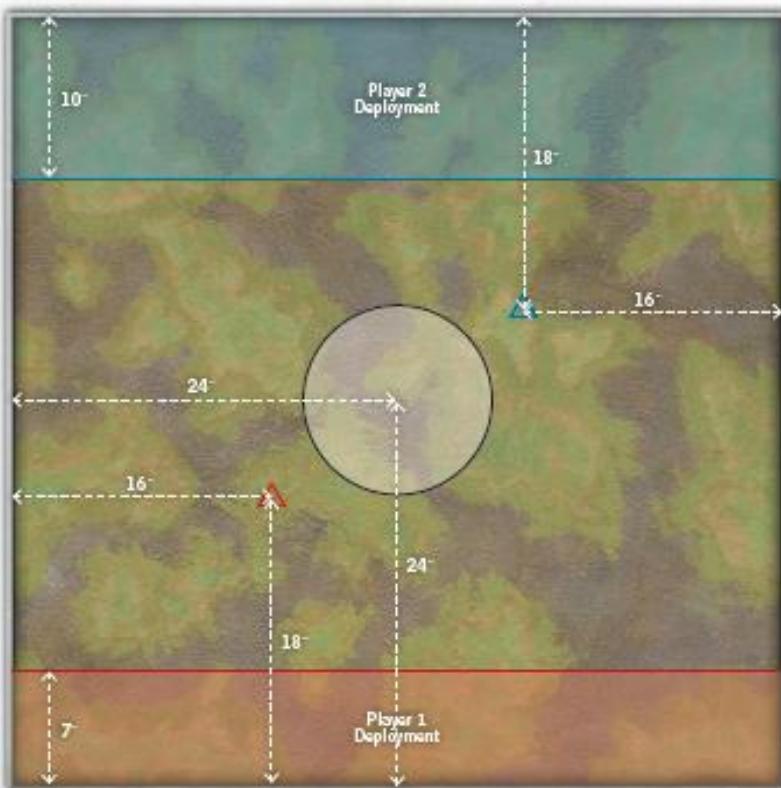
Place two flags and a zone (12"-diameter circle) in accordance with the diagram below. Starting on the second player's second turn, at the end of each player's turn, a player earns control points (CP) as follows:

- Zone: Control = 1 CP, Dominate = 2 CP
- Friendly Flag: Dominate = 1 CP
- Enemy Flag: 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 4" of the enemy flag and within the zone.



Tactical Tip

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

Tercera Ronda.

SCENARIO 7
OUTLAST

Special Rules

Kill Box: NO

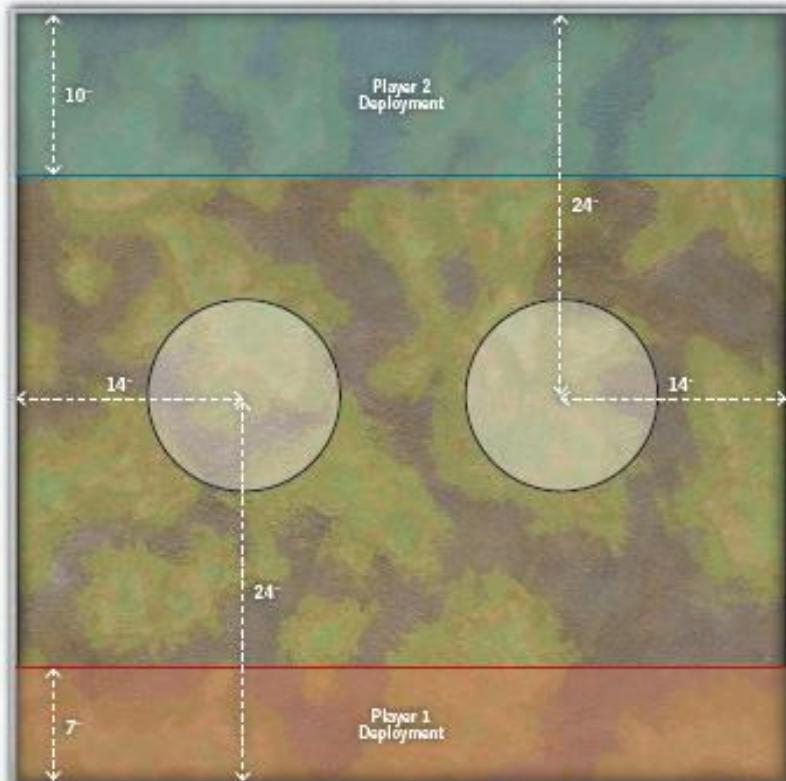
Mark two zones (12'-diameter circles) in accordance with the diagram below. Starting on the second player's second turn, at the end of each player's turn, a player earns control points (CP) as follows:

- * 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 each zone.



Tactical Tip:

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

Cuarta Ronda.

SCENARIO 3
TAKE AND HOLD

Special Rules

Kill Box: YES

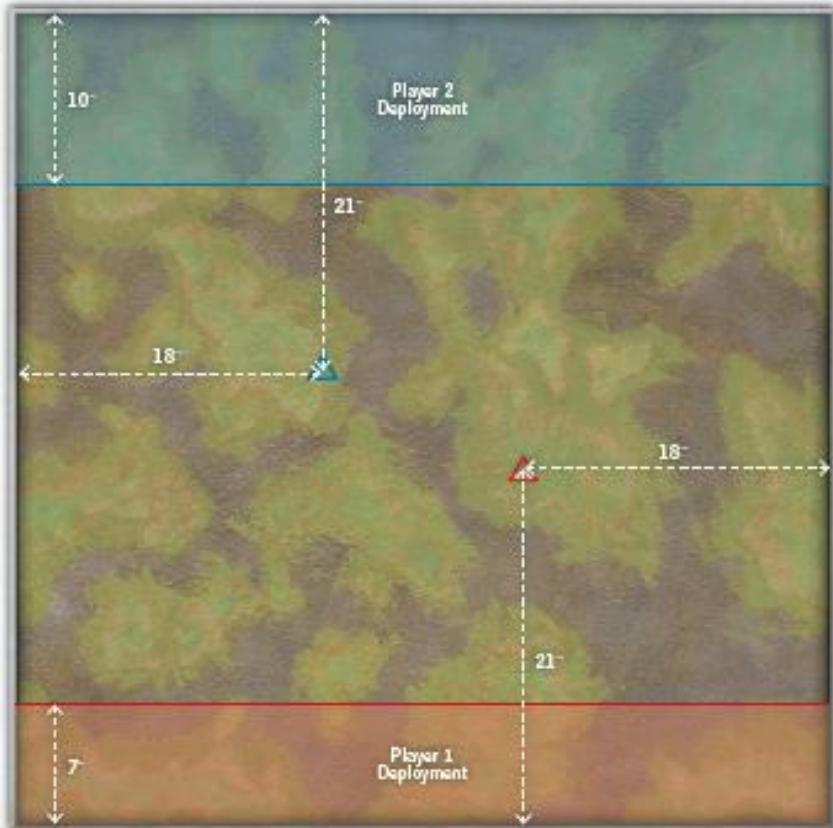
Place two flags in accordance with the diagram below. Starting on the second player's second turn, at the end of each player's turn, a player earns control points (CP) as follows:

- Friendly Flag: Dominate = 1 CP
- Enemy Flag: 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 4' of the enemy flag.



Tactical Tip:

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