

Marraco Individual Championship

2019

Reglas e información

Versión 1.0. Actualizado el 18/03/2019



Organiza:



Associació
Lleidatana
d'Entretiens
Alternatius

Bienvenidos al Marraco Individual Championship

Bienvenidos a la primera edición del torneo individual de Warmachine & Hordes que organiza ALEA Lleida, el hermano pequeño del 3hMTC. 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.

MIC 2019

El Marraco Individual Championship 2019 tendrá lugar el día 30 de marzo de 2019 en el local de la asociación ALEA en Lleida.

¿Cuándo?

Sábado, 30 de marzo de 2019. De 9.00h a 21.00h.

¿Dónde?

Vallcalent 9, altillo, 25006 Lleida

¿Plazas limitadas?

Sí, a 24 plazas.

¿Cómo me inscribo?

Enviando un correo electrónico a warmachine@alealleida.com con el justificante de la transferencia antes de las 23.59h del día domingo **24 de marzo de 2019**.

Aceptaremos participantes en fecha posterior, pero no nos hacemos responsables de que podáis tener listas impresas, el menú en el restaurante sea el que queréis, ni otros percances derivados de la falta de tiempo por no haberse inscrito con la suficiente anticipación.

¿Cuánto cuesta?

30€ por participante, 16'50€ por acompañante.

El pago se debe hacer por **transferencia** bancaria antes de las 23.59h del día domingo **24 de marzo de 2019** a:

Titular: ALEA-Associació Lleidatana d'Entreteniments Alternatius

Nº CC: ES56 3140 0001 9600 1169 1100

Solicitamos que al realizar la transferencia indiquéis en el concepto el nick del participante precedido de MIC de la siguiente manera: **MIC-Nick1-Acompañante1-Acompañante2**

¿Y esto qué incluye?

La inscripción del participante incluye desayuno, comida, agua para todo el día, fotocopias de escenarios y listas, y la posibilidad de jugar contra cuatro rivales. La inscripción del acompañante incluye el desayuno y la comida del sábado.

Está por determinar el menú tanto del desayuno, que se hará en el mismo local de la asociación, como el de la comida, que se hará en el [Restaurante l'Aplec](#) (Torres De Sanui, 9, 25006 Lleida).

El lunes 25 de marzo se enviará un correo a todos los participantes con el menú y, en un plazo de 24 horas, se deberá responder a warmachine@alealleida.com indicando el primero, el

segundo y el postre que querrá tanto él como su(s) acompañante(s). **Recordad indicar si alguno de los asistentes tiene alguna intolerancia o alergia alimentaria.**

¿Dónde, cómo y cuándo enviamos las listas? ¡¡MUY IMPORTANTE!!

Las listas las debéis enviar vía Conflict Chamber antes de las 23.59h del día lunes **25 de marzo de 2019**.

Las instrucciones las recibiréis en vuestro correo electrónico una vez se confirme vuestra inscripción al torneo.

Reglas del Marraco Individual Championship

Reglas básicas

El MIC sigue las reglas oficiales del sistema de juego Warmachine & Hordes publicado por Privateer Press y el sistema de escenarios Steam Roller 2018. (<http://files.privateerpress.com/op/Steamroller%20Rules%202018.pdf>)

Cada jugador del torneo debe aportar 1 ó 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.

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 135 minutos **exactamente** (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 135 de la ronda, ésta se dará por terminada en empate. Se usarán las condiciones de *Tie Breaker* para determinar el ganador según SR2018.

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

Condiciones de victoria y puntuación

En el MIC **Sí** se usarán condiciones de *Tie Breaker* para determinar el ganador según SR2018.

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 MIC 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 SR2018. 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. Inicio Death Clock

11.15 Primera Ronda. Fin de juego

Descanso

11.30 Segunda Ronda. Inicio Death Clock

13.45 Segunda Ronda. Fin de juego

Pausa para comer

15.30 Tercera Ronda. Inicio Death Clock

17.45 Tercera Ronda. Fin de juego

Descanso

18.00 Cuarta Ronda. Inicio Death Clock.

20.15 Cuarta Ronda. Fin de juego

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 todo el evento habrá servicio de bar.

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

Escenarios

Primera Ronda.

SCENARIO 2 STANDOFF

Special Rules

Kill Box: Starting on the first player's second turn, if a player ends their turn with a friendly warcaster or warlock completely within 12" of their table edge, the opponent immediately scores 2 control points.

Scenario Elements: Mark two rectangular zones (6" x 12") and two circular zones (12" diameter) and place 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:

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

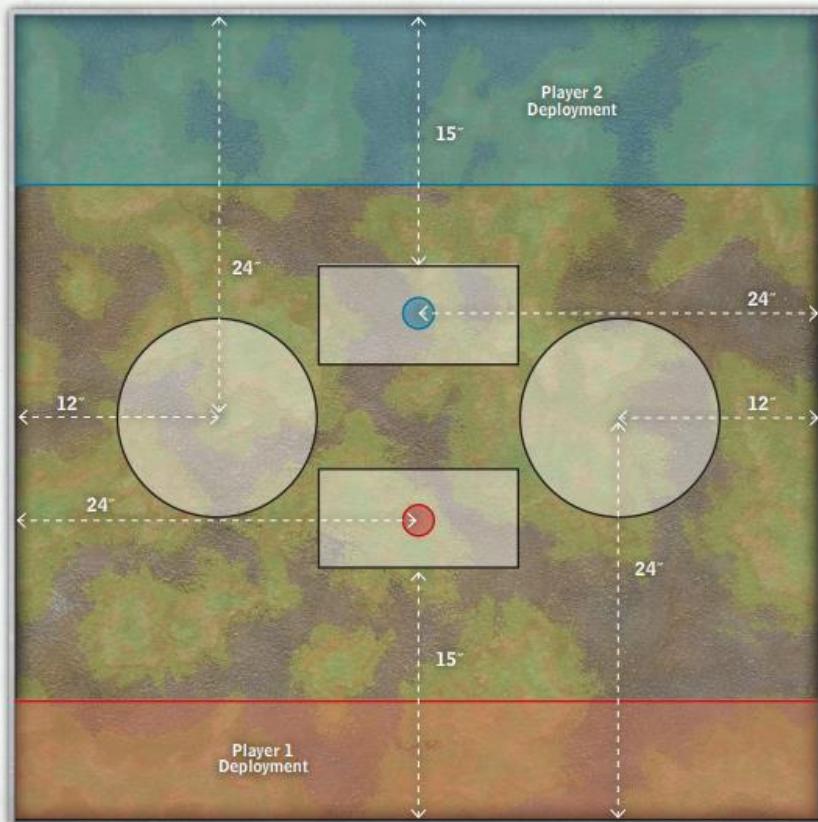
There is no limit to the number of CPs a player can score.

Fixed Game Length: At the end of the second player's seventh turn, the game ends automatically.

Victory Conditions

The first player to earn 5 **more** control points than the opponent immediately wins the game via scenario victory.

If the game ends before a player wins via scenario or assassination victory, the player with the most control points wins via scenario victory. If the players are tied for control points when the game ends, use the 3rd tiebreaker (army points destroyed) and if necessary the 4th tiebreaker (scenario presence) to determine the winner.



Tactical Tip:

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

Segunda Ronda.

SCENARIO 5 MIRAGE

Special Rules

Kill Box: Starting on the first player's second turn, if a player ends their turn with a friendly warcaster or warlock completely within 12" of their table edge, the opponent immediately scores 2 control points.

Scenario Elements: Mark two circular zones (12" diameter) and place three 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:

- **Zone: Control = 1 CP**
- **Flag: Control = 1 CP**
- **Enemy Objective: Destroyed/Removed from Play = 1 CP (once per objective)**

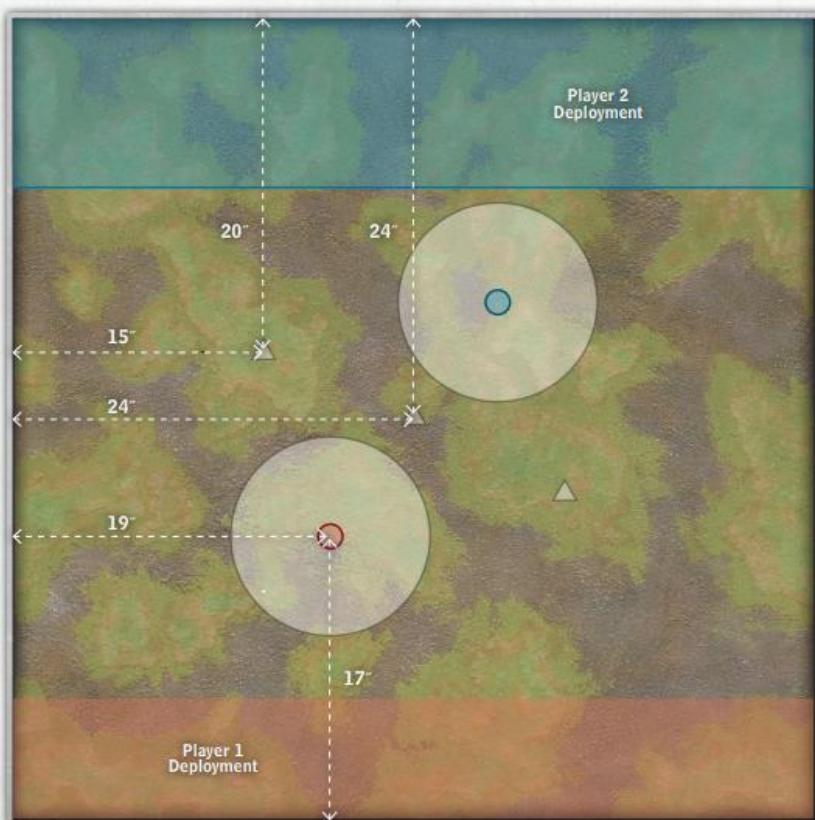
There is no limit to the number of CPs a player can score.

Fixed Game Length: At the end of the second player's seventh turn, the game ends automatically.

Victory Conditions

The first player to earn 5 **more** control points than the opponent immediately wins the game via scenario victory.

If the game ends before a player wins via scenario or assassination victory, the player with the most control points wins via scenario victory. If the players are tied for control points when the game ends, use the 3rd tiebreaker (army points destroyed) and if necessary the 4th tiebreaker (scenario presence) to determine the winner.



Tactical Tip:

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

Tercera Ronda.

SCENARIO 6
RECON II
Special Rules

Kill Box: Starting on the first player's second turn, if a player ends their turn with a friendly warcaster or warlock completely within 12" of their table edge, the opponent immediately scores 2 control points.

Scenario Elements: Mark two rectangular zones ($6" \times 12"$) and place two 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:

- **Zone: Control = 1 CP**
- **Flag: Control = 1 CP**
- **Enemy Objective: Destroyed/Removed from Play = 1 CP (once per objective)**

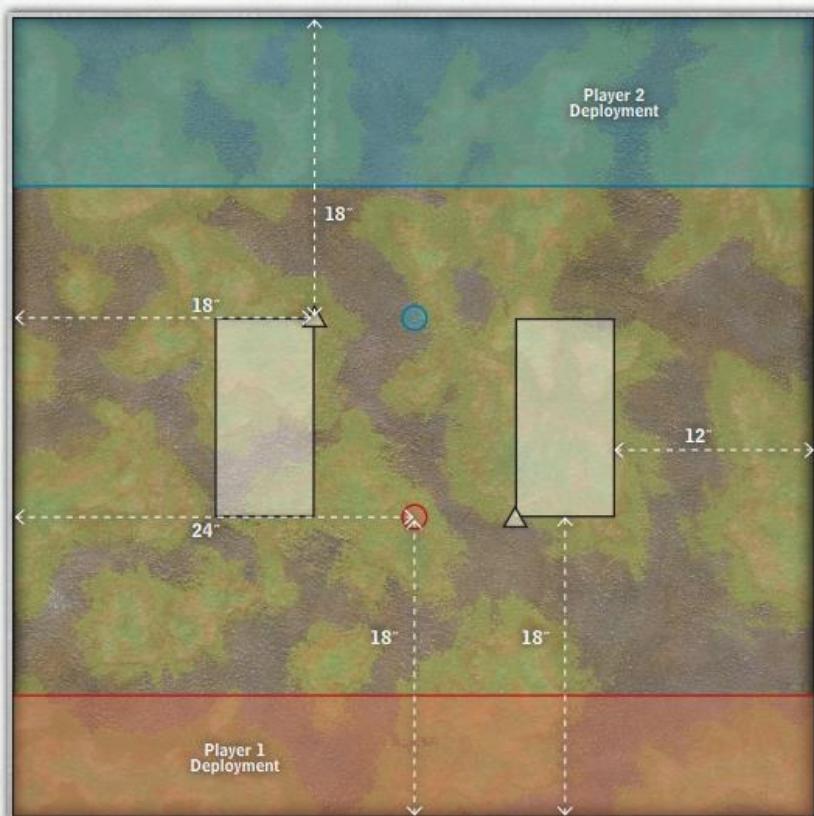
There is no limit to the number of CPs a player can score.

Fixed Game Length: At the end of the second player's seventh turn, the game ends automatically.

Victory Conditions

The first player to earn 5 **more** control points than the opponent immediately wins the game via scenario victory.

If the game ends before a player wins via scenario or assassination victory, the player with the most control points wins via scenario victory. If the players are tied for control points when the game ends, use the 3rd tiebreaker (army points destroyed) and if necessary the 4th tiebreaker (scenario presence) to determine the winner.

**Tactical Tip:**

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

Cuarta Ronda.

SCENARIO 4

INVASION

Special Rules

Kill Box: Starting on the first player's second turn, if a player ends their turn with a friendly warcaster or warlock completely within 12" of their table edge, the opponent immediately scores 2 control points.

Scenario Elements: Mark one rectangular zone (6" x 12") and two circular zones (12" diameter) and place 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:

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

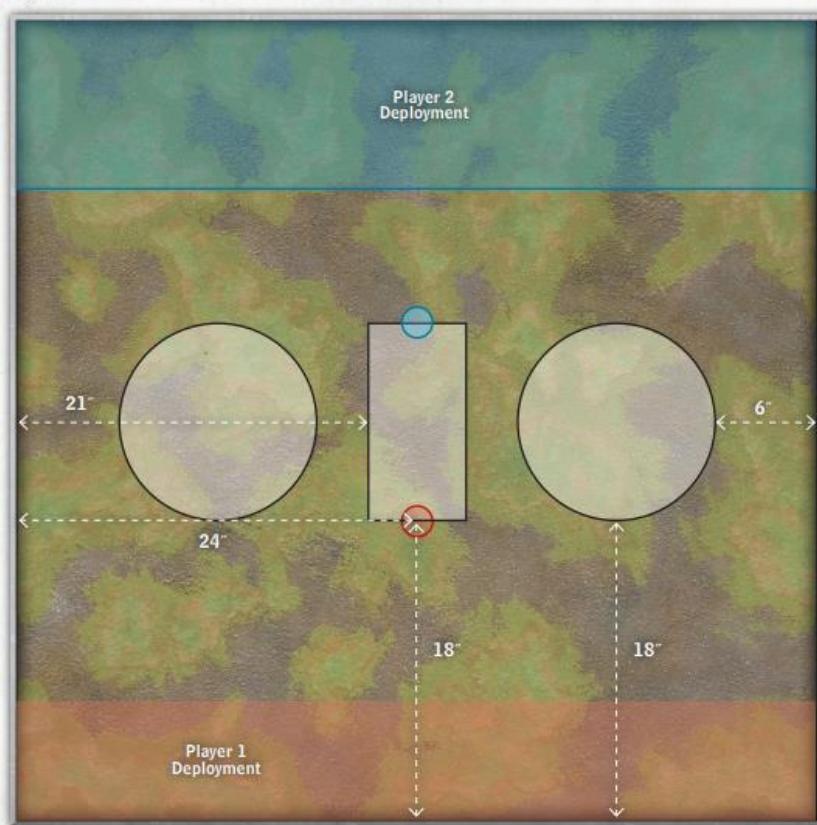
There is no limit to the number of CPs a player can score.

Fixed Game Length: At the end of the second player's seventh turn, the game ends automatically.

Victory Conditions

The first player to earn 5 **more** control points than the opponent immediately wins the game via scenario victory.

If the game ends before a player wins via scenario or assassination victory, the player with the most control points wins via scenario victory. If the players are tied for control points when the game ends, use the 3rd tiebreaker (army points destroyed) and if necessary the 4th tiebreaker (scenario presence) to determine the winner.

**Tactical Tip:**

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