

XIII Torneo de Bolt Action Granada: Total War

0. Inscripción, lugar y fecha del evento.

El torneo tendrá lugar el día **22 (Domingo)** de Septiembre de 2019, en **Ágora Comics (Armilla, Granada)**.

La inscripción cuesta **10€** por jugador, a pagar **previamente** por **transferencia o directamente en la tienda**

Las listas deberán enviarse por correo electrónico (**granadatotalwar@hotmail.com**), el viernes (incluido) de la semana anterior al fin de semana del evento (Es decir, 9 días antes). No haber pagado la inscripción y/o no enviar la lista antes de esa fecha, impedirá la participación en el torneo.

1. Elección de fuerzas

Las listas podrán realizarse con cualquier de estas configuraciones:

- **1 o 2 Pelotones de teatro.** Ambos deben ser del mismo tipo. Por ejemplo 1940: La caída de Francia.
- **1 pelotón de teatro + 1 pelotón Anticarro genérico** (o Pelotón AT de teatro de la misma temática que el de infantería, por ejemplo, un pelotón AT del DAK y uno de infantería del DAK). Este último pelotón solo puede usar las tropas del pelotón de teatro elegido.
- **1 pelotón acorazado.** Este pelotón debe estar basado en un pelotón de teatro, debiendo restringirse las tropas a las del pelotón seleccionado. Por ejemplo, un pelotón acorazado basado en el selector americano de 1944-Normandía, solo podrá llevar tropas de este pelotón, pero con la restricción de número de unidades del pelotón acorazado genérico.

No se permiten pelotones genéricos, salvo los Acorazados y anticarro y con las modificaciones mencionadas en el párrafo anterior.

No hay tope máximo de dados de órdenes.

Las listas podrán seleccionarse de los siguientes suplementos y PDFs oficiales:

- Ejércitos de Gran Bretaña y Commonwealth
- Ejércitos de Alemania V2.
- Ejércitos de Japón
- Ejércitos de Estados Unidos
- Ejércitos de la Unión Soviética
- Ejércitos de Francia y aliados
- Ejércitos de Italia y del Eje
- Battleground Europe
- Ostfront
- Empire in flames
- Duel in the sun
- Germany Strikes
- The battle of Bulge
- Sea Lion
- Operation giant
- Road to Berlin
- Market Garden
- Nueva Guinea
- The Western Desert
- La batalla de Francia
- Fortress Budapest
- D-Day: Overlord
- Suplemento NO OFICIAL: Guerra Civil Española.
<http://foro.boltaction.es/index.php?topic=540.msg4311#msg4311>

Es importante señalar que se usarán tanto las últimas FAQs oficiales publicadas, como el compendio de dudas resueltas por Warlord recopiladas en el foro de Boltaction.es para cualquier duda del manual. <http://foro.boltaction.es/index.php?topic=26.msg44#msg44>

Podéis encontrar las FAQs en español aquí: <http://foro.boltaction.es/index.php?topic=134.0>

2. Miniaturas

Las miniaturas deberán tener representadas, en la medida de lo posible, las armas que tienen seleccionadas en la lista de ejército. Esto muy importante en las unidades de infantería. No es lo mismo un Mauser K98, que un MP44. Se admiten miniaturas de cualquier fabricante.

3. Tiempo de partida

Cada partida tendrá una duración de 2 horas y 15 minutos. En este periodo se incluye el despliegue y la recogida de datos de la partida. Horario aproximado:

9:30 Recepción de los participantes
9:45 Emparejamientos
10:00 Primera ronda
12:15 Comienzo de la segunda partida
14:30 Fin de la segunda partida y descanso para comer
17:00 Comienzo de la tercera partida
19:15 Fin de la tercera partida
19:30 Entrega de premios y despedida

Es obligatorio el uso de aplicaciones con reloj de ajedrez para jugar la partida. Para ello se usará la aplicación "Chess clock"

(<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hd.chessclock.chesstimer>) con los siguientes parámetros:

-1:05 minutos por jugador

-5 Segundos adicionales por cambio de turno "Bonus time 5 seconds".

Se ruega ir ya instalada y configurada con ella en los teléfonos móviles y/o tabletas.

Puntuación de las partidas y emparejamientos.

Los emparejamientos de la primera partida se realizarán por sorteo, intentando que no coincidan jugadores del mismo club/asociación/grupo de juegos. Las siguientes dos rondas se harán por sistema suizo.

4. Escenarios:

Se jugarán tres escenarios al azar entre estos:

- Escenario 1: Tierra de nadie
- Escenario 2: A la ofensiva
- Escenario 3: Posiciones clave
- Escenario 4: Movimiento de doble envolvimiento
- Escenario 6: Demolición
- Escenario 7: Envolvimiento
- Escenario 9: Defensa de posición
- Escenario 12: Sectores

ESTOS ESCENARIOS SE PUNTUARÁN SEGÚN DESGASTE, TAL Y COMO INDICA LA PÁGINA 133 DEL MANUAL EN ESPAÑOL. Es decir, en una partida que destruir una unidad de 2 puntos de victoria, se multiplica el coste de la unidad por 2. Por ejemplo, siendo defensor en el escenario 7, obtendremos 790 puntos por destruir un Tiger I regular (395x2), y el oponente obtendrá 150 puntos por sacar un oficial regular por el borde del oponente (50x3). De esta manera se obtiene un juego mucho más equilibrado.

Se puntuará según el siguiente baremo:

- Victoria: 3 puntos
- Empate: 1 punto
- Derrota: 0 puntos
- Retirada/Aniquilación: 0 puntos.

Además de estos puntos de torneo, se podrá conseguir un punto de torneo adicional en las partidas, por la captura de un objetivo situado por la organización en la mesa ANTES del comienzo del torneo. Para capturar este objetivo, hay que terminar la partida con una unidad de infantería/artillería/transporte ocupado a 1" de la peana del objetivo, y no podrá haber ninguna unidad enemiga a 1" del objetivo. De esta manera, el máximo número de puntos de torneo por partida pasa a ser de 4 puntos.

Para los desempates, se calcularán en cada partida la diferencia entre los puntos de desgaste sufridos e infligidos al oponente, tal y como indica el reglamento en la página 133.

Los jugadores deben ponerse de acuerdo antes de comenzar la partida con que son los elementos de escenografía de las mesas. En caso de no ponerse de acuerdo, se usará la tabla de escenografía del foro de boltaction.es: <http://foro.boltaction.es/index.php?topic=128.0>

5. Pintura:

Se valorará la pintura del ejército de la siguiente manera:

- Ejército sin pintar al 100%: 0 puntos
- Ejército pintado completo: 1 punto
- Ejército pintado completo, incluyendo peanas decoradas (arena, césped, plantas...): 2 puntos
- Ejército mejor pintado del torneo: 3 puntos.

6. Premios:

El dinero de las inscripciones se destinará íntegramente a premios y a sufragar los gastos que el torneo pudiese originar (Diplomas, etc.). Los premios serán **la totalidad del dinero recogido de las inscripciones**, descontando algún gasto que se pudiese originar para la celebración del torneo.

-Campeón Absoluto (Trofeo y diploma)

-Mejor general aliado (Diploma)

-Mejor general del eje (Diploma).

-Todo lo recaudado se sorteará entre los participantes del torneo, procurando que todos los jugadores se lleven un premio.

Para mejor general aliado y del eje se excluirán los puntos de pintura.

Además, habrá diplomas acreditativos para las siguientes categorías:

-Ejército mejor pintado (Diploma/Trofeo)

-Ejército mejor personalizado (Diploma/Trofeo)

-Cazarros: (Aquel jugador que haya destruido más vehículos de blindaje 7+ durante todo el torneo. (Diploma/Trofeo)

-El moreno: Último clasificado (Diploma/Trofeo)

7. Agradecimientos:

Desde aquí, nuestro más sincero agradecimiento a:

-Ágora Comic.

-Diacash.

8. Notas: En rojo se han marcado las novedades respecto al torneo anterior.