



Código de Conducta

De Warhammer Chile para Warhammer 40.000

Santiago, 25 de junio de 2024

Contenido

Guías de Composición de Ejército	3
Código de conducta	4
Filosofía de Arbitraje:	4
El Espíritu del Juego:	5
En partida:.....	6
Tiempo:	9
Estratagemas/Habilidades:.....	10
Herramientas:	12
Llamando a los árbitros:	13
Sanciones	16
FAQ	19
Misiones y Reglas de Escenografía	20
Misiones.....	20
Reglas de Escenografía	21
Políticas de Pintura, proxys y sustituciones	22
Reglas para uso de relojes de ajedrez	26
Reglas de uso de propiedad privada	30

Guías de Composición de Ejército

Siguiendo las reglas de juego equilibrado, los ejércitos deben ser veteranos siguiendo la creación de listas estándar. Todo el material actual de Games Workshop y Forge World para Warhammer 40.000 Décima Edición puede ser utilizado para construir el ejército veterano. Las listas deberán ser armadas conforme al último manual de reglas de Warhammer disponible para juego equilibrado (matched play), disponible en: <https://www.warhammer-community.com/warhammer-40000-downloads/>.

Para la conformación de listas, se recomienda el uso de la aplicación “Warhammer 40,000: The App”, BattleScribe o similares. Vale destacar que solo se aceptará como referencia de regla en caso de diferencias de interpretación la App oficial de GW, o bien, una copia actualizada del último código vigente para cada facción. Además, se pedirá a los jugadores de manera **obligatoria** el contar con una referencia o copia actualizada de sus reglas de manera física, sea vía código, impresiones en papel, datacards, para efectos de todos los eventos realizados por Warhammer Chile.

La versión más reciente de Chapter Approved aplica para el presente evento, por lo que los libros y manuales de ejército permitidos se considerarán a su última actualización con FAQ correspondientes entregados por Warhammer Community

Disponible en: <https://www.warhammer-community.com/faqs/>

Código de conducta

En la búsqueda y compromiso para el fomento de un espacio de juego competitivo sano, en donde cualquier jugador o jugadora pueda sentirse incluido y respetado, se considerará el siguiente código de conducta para el presente evento, que será el marco de referencia para jueces y jugadores sobre los procedimientos para manejar infracciones y resolver disputas.

La existencia de este documento se fundamenta en dos razones fundamentales: mantener y asegurar la integridad de los eventos; y proteger a las personas participantes de abusos.

Filosofía de Arbitraje:

- **Justicia natural:** es importante no penalizar a jugadores de forma injusta por aplicar una regla al pie de la letra que pudiera contravenir el espíritu o intención de la regla.
- **Ritmo de la partida y que los jugadores cuenten:** un árbitro debería permitir jugar a los jugadores con el menor número de interrupciones sin que se pierda el control del torneo. Permitir a los jugadores decidir el resultado de su partida es de vital importancia siempre que jueguen dentro de las reglas y del código de conducta.
- **Juicio activo:** los árbitros pueden intervenir en las partidas cuando observen que las reglas básicas de Warhammer 40k 10ma Edición están siendo contravenidas, en particular en relación con las medidas, tiradas de dado, despliegues, y otros elementos relevantes.
- **Juicio pasivo:** los árbitros pueden resolver discusiones de reglas entre jugadores cuando la solución no pueda ser alcanzada en común acuerdo.

- **Gestión del tiempo:** los árbitros controlan el reloj del evento, así como las definiciones de las etapas del mismo. Esto es particularmente importante en la determinación del final de la ronda.
- **Conducta de los jugadores:** los árbitros supervisan la deportividad de los jugadores y que esté dentro del contrato social.
 - En términos de juego, el contrato social es el acuerdo entre jugadores de seguir una decencia básica y adherirse a acuerdos alcanzados entre ellos durante la partida.
- **Presunción de autoridad:** los árbitros tienen total autoridad para definir reglas vinculantes para arbitrar una discusión entre jugadores durante una partida, incluso si esas reglas posteriormente se demuestran imprecisas. El árbitro está ahí para dar una resolución neutral cuando los jugadores llegan a un punto muerto al interpretar una regla, o evaluar una situación conflictiva en el estado de la mesa, y la prioridad es llegar a una resolución rápida del problema. Se buscará que haya precisión, pero dentro de un evento con tiempo limitado eso no siempre es posible.
- **Cumplimiento:** los árbitros tienen autoridad completa para asignar penalizaciones a un jugador cuando rompe la literalidad o el espíritu de reglas del torneo o de reglas del juego. Esta decisión no es apelable.
- **Conducta de los Árbitros:** se espera de los árbitros que cumplan sus tareas de forma profesional. Los jugadores pueden contactar a la administración del evento si ven que un árbitro se está comportando de una forma que incumple este código.

El Espíritu del Juego:

- Las siguientes guías y códigos de conducta existen para asegurar que el espíritu e intención del hobby de Warhammer se mantengan en todo momento.

- El hobby de Warhammer es ante todo una forma de disfrute de individuos. Las acciones interpersonales que pretendan reducir este disfrute no están dentro del espíritu del juego. Para la organización de este evento, el juego de Warhammer 40k es de competición deportiva entre dos individuos. Cualquier acción antideportiva no está dentro del espíritu del juego.
- **Es de responsabilidad del jugador informarse sobre las reglas y/o perfiles asociados a sus oponentes, Además se cuenta con medios digitales y/o escritos, para corroborar o consultar reglas propias de la facción oponente, esto no implica que no puedan realizarse consultas al oponente durante la partida, pero estas deben guardar proporción con el tiempo y presuponer de buena fe. El oponente no está en la obligación de responder de forma verbal si es que cuenta con un medio escrito o digital con el cual informar al adversario, así como tampoco está en la obligación de detener el juego sin mediar la orden de un árbitro. Si existe un abuso de consulta que sea indicativo de mala fe de parte del consultante, este puede ser denunciado a los árbitros y serán estos los encargados de determinar la sanción, si se considera que existe alguna conducta impropia durante la partida.**

En partida:

- Los jugadores deben anunciar su intención de hacer una tirada y aplicar su resultado. Su oponente es responsable de escuchar. Cualquier dado tirado sin anunciar su intención puede considerarse nulo por un árbitro y el jugador deberá repetir la tirada.
- Toda tirada de dado propia de una regla de facción, destacamento, estratagema o habilidad de alguna unidad que permita utilizar dicho dado como reemplazo de cualquier tirada, como por ejemplo, las habilidades

Strands of Fate y Acts of Fate, debe ser de expuesta en mesa de tal manera de que sea de público conocimiento para ambos jugadores.

- Un jugador debe anunciar su intención de mover una unidad o miniaturas y para qué. Cualquier unidad o miniatura movida sin anunciar la intención previamente será considerada activada en esa fase y el jugador no podrá elegir activar otra unidad en vez de esa, o dar marcha atrás a su decisión. Un jugador que mueve una miniatura o unidad a propósito sin anunciarlo y fuera del protocolo de activar unidades o miniaturas está cometiendo una falta. Los jugadores son responsables de sus errores y penalizar o reportar a un oponente que no ha cometido esta infracción es una falta.
- Si la intención de un jugador fuese imposible de aplicar en el estado concreto de la mesa, por ejemplo, si la intención fuese llegar a un marcador de objetivo a través del avance de una unidad, y esta no llegase, siempre prima la limitación del estado concreto de la mesa (sea esto medición, tamaño de los terrenos, la existencia de muros que impidan el paso de peanas, etc.). Cualquier intento de contravenir este principio, será considerado una falta.
- Un jugador no puede manipular, tocar o interactuar de cualquier manera con miniaturas activas en la partida a menos que anuncie su intención de hacerlo (como al cargar, retirar bajas, etc). Cuando una miniatura está situada en una posición precaria, un jugador puede ajustar su posición ligeramente para evitar que caiga, pero esto debe declararse previamente para tener la autorización verbal del oponente. Cualquier jugador que manipule miniaturas sin anunciar previamente su intención para hacerlo de manera legal, está cometiendo una falta.
- Los dados que no terminan sobre una superficie de juego, como es el caso de los dados que acaban en el suelo, no cuentan para el juego y se debe

repetir su tirada. Los jugadores deben tirar los dados a la vista de su oponente.

- **Solo contará como dado válidamente lanzado el cual se encuentre plano sobre la superficie de la mesa de juego, la bandeja, o cualquier otra utilizada por los jugadores para hacer los lanzamientos de dado respectivo.**
- **Un jugador debe llevar una copia oficial impresa de todas las reglas requeridas para su ejército, adicionalmente a la referencia digital disponible en aplicaciones.** Si no puede mostrar la confirmación digital o impresa de una regla, se considera equivocado en cualquier disputa sobre reglas que implique a un árbitro. Las aplicaciones de terceros o la impresión no oficial de reglas no se consideran fuentes oficiales de información.
- Cualquier medición debe ser reconocida por el oponente como precisa y aceptada. Una vez aceptada, esa medición se considera la distancia medida, más allá de lo que otro instrumento de medición pueda decir. Ningún jugador puede mover una unidad (a menos que tenga alguna regla especial) de vuelta a su posición inicial o a una posición alternativa después de que haya sido colocada, a menos que tenga el permiso de su oponente. Un jugador que lo haga está cometiendo una falta.
- Aparte de un árbitro y los dos jugadores, nadie puede interactuar físicamente con miniaturas, terreno o dados durante la partida. Un jugador que sabiéndolo, lo permita o invite a alguien a hacerlo, está cometiendo una falta.
- Las bonificaciones o penalizaciones persistentes, de estrategias o poderes psíquicos, deben estar claramente marcados con una carta o token cuando se aplican sobre una unidad en particular.

- Es responsabilidad de cada jugador llevar un registro de su puntaje obtenido en la partida, el cual debe ser transparente, y contar con un registro de cómo se obtuvo este puntaje (que misiones secundarias cumplido, por ejemplo). Para este registro, será **obligatorio** el uso de la aplicación **Tabletop Battles** por al menos uno de los jugadores para reportar la partida.

Tiempo:

- El tiempo de la ronda de torneo se determina por el Organizador de Torneo, y se mantiene por los árbitros y sólo los árbitros.
- El temporizador de la ronda es vinculante. Los jugadores no pueden empezar sus partidas después de que se haya llamado al inicio de la ronda, ni tampoco pueden continuar jugando cuando se anuncia el final de la ronda. Los Organizadores de Torneo y árbitros pueden ajustar esto como necesiten.
- Si un árbitro declara que “No se tiran más dados”, la partida termina de inmediato y ninguna otra acción puede hacerse en juego. Los jugadores que ignoren esta orden voluntariamente cometen falta.
- Durante una partida, sólo un árbitro puede parar el reloj.
- Durante una partida, sólo un árbitro puede alterar el tiempo que resta.
- Se espera que los jugadores conozcan y entiendan la duración de las partidas en el evento al que están asistiendo.
- El tiempo corre desde que el juez manda el inicio de ronda, esto considera el despliegue y la explicación del ejército si fuese necesario. El tiempo es inamovible.
- El tiempo entre rondas es de libre uso de los jugadores para explicarse listas, estrategias o desplegar ejércitos, pero no pueden iniciar la partida (movimientos pre partidas, estrategias o resolución de dados) antes del inicio de la ronda.

- **El robo de tiempo se considera una falta grave para el desarrollo del juego fluido y sano, por lo cual se sancionará directamente con una Tarjeta Roja, si se comprueba su realización.**
- **Se consideran causas de robo de tiempo:**
 1. **El no lanzar dados rápidos cuando no existe una justificación plausible. Los dados rápidos son considerados el estándar en la mecánica de juego. El árbitro que detecte esto y no presume mala fe podrá advertir al jugador sin sanción, pero si es sorprendido nuevamente, se incurre en falta de robo de tiempo.**
 2. **El cuestionamiento de reglas de forma repetida, que ya han sido explicadas o la intención de paralizar el juego para discusión de reglas, será considerado robo de tiempo.**
 3. **La demora excesiva en toma de decisiones, resolución de bajas, uso de estrategias o reglas propias de acciones defensivas de un jugador que no utilicen el reloj de dicho jugador para resolverse, serán consideradas como robo de tiempo. Cabe destacar en este punto que una decisión demorosa se considera cualquiera superior a 15 segundos sin activar su reloj.**

Estrategemas/Habilidades:

- Cada vez que un jugador use una estrategia, regla o habilidad durante la partida, debe informar claramente de lo que hace si se le pregunta, o presentar la regla por escrito la primera vez que se le pregunte.

Decoro:

- Un jugador nunca debe usar lenguaje burlón, abusivo, vulgar o prejuicioso hacia otro jugador o personal del evento. Cualquier jugador que lo haga comete una falta.

- Un jugador nunca puede amenazar físicamente o usar violencia física con otro jugador o personal del evento. Cualquier jugador que lo haga está cometiendo una falta de Tarjeta Roja, y será expulsado del evento sin derecho a devolución del costo de la entrada.
- Un jugador no puede destruir la propiedad de otros durante el evento. Si lo hace de forma voluntaria comete una falta de Tarjeta roja.
- Un jugador no puede engañar a propósito a otro jugador, ya sea con desinformación maliciosa, información incompleta o información vaga. Un jugador que lo haga comete una falta. Toda pregunta realizada por un jugador a otro sobre cualquier regla, habilidad, perfil de arma, u otro que pueda ser relevante para tomar una decisión de juego, debe ser respondida de manera clara, honesta y con información completa. Cualquier patrón de desinformación o engaño “accidental” puede considerarse falta a discreción de los árbitros.
- Un jugador que llega con un retraso de 15 minutos o más al inicio de una ronda se considera que ha cometido una falta de Tarjeta Amarilla.
- Un jugador no puede dar ni aceptar ayuda en una partida en la que no participa activamente. Si lo hace, comete falta.
- El juego lento evidenciado de forma consistente con relojes de ajedrez, reportes de jugadores o a discreción de los árbitros, se considera una ruptura severa del decoro y por tanto es una falta.
- Al jugar en este evento, todos los jugadores aceptan que los árbitros tienen autoridad final sobre todas las reglas. Un jugador tiene derecho a comunicar respetuosamente su posición, pero la decisión del árbitro es vinculante. Cualquier jugador que no haga caso a la decisión arbitral o que debata con un árbitro de forma verbalmente abusiva o irrespetuosa, comete falta.

- Si se acusa a alguien de comportamiento antideportiva o cualquier otra ruptura del decoro, los árbitros pueden consultar con jugadores de las mesas cercanas para determinar la verdad de la situación.

Herramientas:

- Los dados usados en el evento deben estar completos, sin alterar, y con todas sus caras representando cada número y fácilmente distinguibles por ambos jugadores. Cualquier jugador que se detecte usando dados que no cumplan estos criterios está cometiendo una falta, y dependiendo de la gravedad de la infracción podría pedírsele desde que utilice dados alternativos, o recibir una Tarjeta Roja. En caso de identificarse dados “cargados” o alterados, el jugador será expulsado del evento.
- **Se espera que los jugadores puedan entender sin problema los dados de su oponente. Un jugador con dados no estándar (con caras que no son números o puntos que indiquen numeración del 1 al 6) debe acordar con su oponente qué cara corresponde a cada número, y su oponente le puede solicitar el uso de dados estándar en esa partida si lo estima necesario.** Esto sólo puede ocurrir antes de que empiece la partida. Considerando esto, ambos jugadores deben mostrar a su oponente antes de empezar sus dados no estándar. Si no lo hacen, cometen falta.
- Las apps de dados no pueden ser utilizadas en el evento. El tiempo de lanzamiento de dados debe ser considerado en el tiempo de juego destinado a la partida.
- Los instrumentos de medición deben ser precisos en la distancia que miden. Un jugador que utilice un instrumento de medición no consistente cometerá falta y será automáticamente descalificado de la partida. En estos

casos, el jugador deberá cambiar su instrumento de medición a uno preciso, si los jueces no dispusieran de uno que entregarle para su siguiente partida.

- Cualquier reloj o medidor de tiempo, o aplicación, debe ser precisa y accesible por igual para ambos jugadores. Cualquier jugador que utilice instrumentos de medida de tiempo no consistentes cometerá falta y será automáticamente descalificado de la partida.
- Con respecto al seguimiento del puntaje en partida, el uso de la aplicación “Tabletop Battles” para llevar un registro de la puntuación será de carácter **obligatorio**.

Llamando a los árbitros:

- Cada jugador tiene el derecho de llamar a los árbitros.
- Un árbitro podría llamarse para dar una opinión neutral o decidir una pregunta sobre reglas. También podría llamarse si un jugador cree que su oponente ha cometido una falta o se está comportando de forma antideportiva.
- Los jugadores no deben abusar de llamar a los árbitros. Si los árbitros deciden que un jugador los está llamando para ralentizar la partida o que está abusando de las llamadas de alguna otra forma, se le asignará una falta y una penalización a discreción arbitral.
 - Ningún jugador tiene derecho a más tiempo de árbitro del que es razonable para una disputa inmediata. Un jugador que requiera una cantidad desproporcionada de tiempo arbitral está cometiendo falta y puede recibir una Tarjeta Amarilla a discreción arbitral.
- Un árbitro puede decidir reglas de dos maneras: con “reglas rápidas” o con “reglas detalladas”. Cuando un jugador llama a un árbitro puede pedir una o la otra, pero su decisión es vinculante con independencia del resultado. El

tiempo dedicado por el árbitro se consume del tiempo del jugador que lo ha llamado, a menos que el árbitro decida pausarlo.

- Las reglas rápidas son juicios del árbitro basados en la información que ven en la mesa en el momento. Son vinculantes para la partida y están sujetas a error humano. Puede contradecir reglas anteriores o del torneo, pero aun así debe jugarse siguiendo este criterio en esta partida.
- Las reglas detalladas implican una revisión e investigación de la pregunta, consultando incluso a otros árbitros o revisando material oficial. A menos que el árbitro decida detenerlo, el tiempo sigue corriendo mientras el árbitro investiga la cuestión. La decisión tomada es vinculante para el evento y debería ser anotada por el árbitro y compartida con el resto de los árbitros para que haya consistencia en este tipo de decisiones durante todo el torneo.
- Un árbitro no debería ser llamado para resolver disputas personales. Solo debería intervenir si es imposible para los jugadores resolver sus problemas de forma amigable, o si uno de los jugadores rompe las normas de decoro; por ejemplo, si uno se vuelve verbalmente o físicamente agresivo con su oponente.
- Excepto durante las rondas finales del evento, los árbitros no participan activamente en las partidas ni hacen correcciones inmediatas. Si una partida que no determina el campeonato requiere presencia activa de árbitros por disputas constantes entre los jugadores, se considerará que ambos reciben un aviso por su comportamiento, y por lo tanto los árbitros podrían penalizarlos.
- **En casos de partidas grabadas o retransmitidas, un árbitro puede utilizar lo que se ha grabado para determinar si un jugador ha cometido falta o se**

ha comportado de forma antideportiva, y por tanto aplicar penalizaciones retroactivamente.

- Es de exclusiva responsabilidad de los jugadores el registro de puntos auditable y constante, desde el primer momento de la partida, ya sea mediante aplicación, hoja de torneo u otro medio escrito. Si en algún momento de la partida el árbitro solicita este y no existe registro alguno, la partida se declarará Nula (derrota con 0 puntos para ambos jugadores) y se cursará una tarjeta amarilla a cada jugador.
- Es responsabilidad de los jugadores registrar el puntaje obtenido en el medio utilizado por Warhammer Chile para el registro de puntajes del torneo. Esto debe ser dentro del tiempo asignado para ello y, una vez informado el puntaje al medio requerido, no se admitirán modificaciones posteriores.

Disposición de Mesas:

- Los jugadores **no pueden** modificar la disposición de las mesas durante la partida, pero pueden solicitar ayuda a un árbitro para movilizar escenografía para el correcto desarrollo del juego en caso de que ambos lo consideren necesario. El incurrir en esta conducta acarrea una falta inmediata en el código de conducta.

Sanciones

Para evitar la contravención del código de conducta, los abusos de reglas, malas prácticas al momento de interpretar reglas, intentos de alterar las mismas para beneficio injusto en el marco de la partida, se considerará un sistema de faltas y sanciones asociadas.

Estas sanciones serán asignadas por algunos de los jueces del evento en función de la cantidad de faltas, las cuales se irán acumulando a lo largo del evento.

Algunos de los motivos por los que se pueden recibir las sanciones, pero no los únicos, son los siguientes:

- Los jugadores que intentan sacar ventaja del Código de Conducta se considerará que cometen una falta.
- Cualquier tipo de comportamiento antideportivo, que implique violencia física, verbal o de cualquier otro tipo a jugadores y jueces del evento.
- Cualquier uso de perfiles de unidad, arma, keywords, habilidades, y cualquier otra relevante que no coincida con las datasheet de las unidades inscritas en la lista de torneo, será motivo de sanción. Se espera que los jugadores conozcan su lista presentada de manera suficiente, y que frente a cualquier duda, puedan tener como referencia toda la información oficial para validar cualquier decisión, o consecuencia de dichas decisiones, de manera inequívoca.
- Usar estratagemas no existentes, de ediciones anteriores, con modificaciones o cambios en su efecto, o haciendo target a una unidad no válida.
- El movimiento de un modelo fuera de la fase de movimiento o de carga, sin el acuerdo y consentimiento expreso del oponente.
- Llamadas reiteradas al juez con el objetivo de entorpecer el desarrollo expreso de la partida.

- Cualquier otro elemento o comportamiento que contravenga lo expresado en el código de conducta esperado del evento.

Las faltas se cursarán con un sistema de tarjetas, amarillas y rojas, descritas a continuación:

Tarjeta Amarilla: un total de puntos de victoria restados equivalentes a la cantidad total de tarjetas amarillas acumuladas por el jugador, multiplicadas por 10.

Tarjeta Roja: Pérdida automática de la partida. Cada nueva Tarjeta Roja reducirá en 10 puntos de victoria el puntaje máximo por el cual se pierde la partida.

Dichas faltas y tarjetas son acumulativas a lo largo del evento, que tendrán los siguientes efectos a lo largo de una misma partida:

1. Una falta: Conducente de manera inmediata a Tarjeta Amarilla, aplicándose un descuento automático de 10 puntos de victoria para el jugador en falta en la partida que esté en curso.
2. Dos faltas: Tiene como sanción la obtención de una Tarjeta Roja, que implica la derrota en la partida en la que se encuentre en curso, por un puntaje total de 100-0 en contra del jugador infractor.

Luego de la primera tarjeta amarilla, cada nueva tarjeta amarilla sumará 10 puntos al total de puntos de descuento para la partida en la que se obtenga. Así, la segunda tarjeta amarilla costará 20 puntos de victoria al jugador en curso. La obtención de la tercera tarjeta amarilla implicará tarjeta roja de manera directa.

Vale destacar que además existen otras condiciones según las cuales un jugador puede recibir una tarjeta roja de manera directa, así como su eventual expulsión del evento. Esto se dará en el caso de que se comenta acciones impresentables en el marco de un juego

competitivo de espíritu sano, como lo son actitudes de acoso, violencia verbal o física contra algún jugador, miembro del staff de Warhammer Chile, o personal del recinto en donde se realiza el evento.

Al ser un evento dentro del Circuito organizado por Warhammer Chile, existirá un registro de amonestaciones para los jugadores, siendo estas acumulativas y generando las siguientes sanciones acumulativas.

1. **1 Tarjeta roja o 2 Tarjetas amarillas:** el jugador no podrá registrarse en el siguiente evento organizado por Warhammer Chile luego de la obtención de su primera tarjeta roja o su segunda tarjeta amarilla.
2. **2 Tarjetas rojas o 4 Tarjetas amarillas:** el jugador no podrá registrarse en eventos organizados por Warhammer Chile por 6 meses luego de la obtención de su segunda tarjeta roja o cuarta tarjeta amarilla.
3. **3 Tarjetas rojas, 6 Tarjeta amarillas o expulsión del evento:** el jugador no podrá registrarse en eventos organizados por Warhammer Chile por un periodo de un año.

Cualquier denuncia a posterior al evento (sea a través de un miembro del Staff, jugador, árbitro, o personal del recinto en donde se realice el evento), será revisada por el equipo de Warhammer Chile mediante registros tanto audiovisuales (stream, imágenes, fotografías, etc.) como conversacionales. Frente a estos casos, la Organización está facultada para cursar cualquier tipo de sanción a sus jugadores, las que podrían llegar a afectar a las partidas de las personas involucradas en los siguientes eventos cuando éstas no incurran una sanción que prohíba al jugador registrarse en estos, aplicando los respectivo descuentos en puntaje y/o llamada de atención según corresponda a la falta. En esta situación, se dará aviso de manera directa y privada a las personas involucradas vía telefónica o redes sociales.

FAQ

Las FAQ de Games Workshop pueden localizarse en el siguiente enlace. Hay que leer y conocer bien la última actualización. Que los jugadores se las descarguen o impriman para tenerlas a mano durante los torneos se recomienda encarecidamente.

- [Games Workshop's FAQs](#)

Además, se considerarán las siguientes adiciones a las reglas disponibles en el manual básico de Décima Edición

No bajar de vehículo el mismo turno que se entra por reservas a menos que la regla específica del vehículo en cuestión lo permita

Misiones y Reglas de Escenografía

Misiones

Los eventos utilizarán el Pariah Nexus Tournament Companion mediante el pack de misiones **10ma Edición, Pariah Nexus**. Las misiones serán definidas previo al evento y se anexarán a estas reglas.

El formato para definir los emparejamientos será el formato suizo, que determinará qué jugadores se enfrente desde la segunda ronda en adelante en función del registro de Victorias/Empates/Derrotas como criterio principal. Los jugadores se emparejarán en orden descendente, con las dos mayores puntuaciones jugando entre ellas, después el 3º contra el 4º, etc, hasta el último en la tabla. Para este proceso, se utilizará la aplicación Best Coast Pairings, a fin de tener un ordenador imparcial en el orden de los emparejamientos.

Vale destacar que la primera ronda del evento se definirá al azar, mediante la misma aplicación.

Reglas de Escenografía

La escenografía se regirá por las reglas descritas en las págs. 45-48 del Libro de Reglas Actualizado al 15/02/2024 donde se detallan las condiciones bajo las cuales una miniatura se beneficia de cobertura gracias a un elemento de terreno.

Disposición de las Mesas

La disposición del terreno estará fijada por los organizadores del torneo acorde a la ronda y misión que se jugará, de acuerdo con lo determinado por las sugerencias de disposición de Games Workshop, y quedará prohibido modificar estas.

Clasificación del Terreno

La clasificación del terreno implicará, como determinan las guías de Games Workshop, que todo lo dispuesto en mesa es ruina, con las alturas reales de los edificios dispuesto en mesa salvo y cuando el paquete de misiones y la distribución del escenario indiquen lo contrario. En dichos casos, primará la altura sugerida por Games Workshop en el Tournament Companion Pariah Nexus.

Toda duda de terreno puede ser resuelta con los jueces durante el transcurso del evento.

Políticas de Pintura, proxys y sustituciones

Cada jugador es responsable de llevar sus miniaturas acorde al ejército que está jugando en el torneo. Este torneo considerará el Battle Ready en la totalidad del ejército de cada jugador para la obtención de los puntos de pintura.

- **Pintura**

Se considera una miniatura está en estado de Battle Ready cuando esta cumple las siguientes condiciones:

1. Está completamente pintada con 3 colores que representan su esquema de pintura.
 - **Cada color se define de la siguiente manera:** Una pintura base, con sombras y tonos de luces. Estas pueden ser obtenidas con la técnica de pintura que cada jugador considere apropiada.
 - **Cada color debe ser distinto de sí en su tonalidad,** es decir, se entenderá, por ejemplo, que un blanco con sombras grises o azules, y luces más claras, seguirá siendo un solo color.
2. Su peana tiene alguna textura, diseño o implemento que hace considerar que está terminada.
3. Tener pinado el borde de la peana de un color sólido que permita delimitar la peana de manera correcta.

De no cumplir con los tres puntos anteriores con alguna miniatura de su ejército, este jugador no puede obtener los 10 puntos de victoria base de la partida.

Las miniaturas que usan soportes y peanas transparentes están excluidas de cumplir el punto 2 y 3 siempre y cuando esto sea de fábrica y no por alguna adaptación personal realizada sobre este tipo de bases.

- **Proxys**

Cada jugador tiene la posibilidad de usar proxys en sus listas, los que deben ser aprobados por el equipo organizador mediante fotografía previa a la inscripción de la lista, debiendo ser además declarado en la información de lista subida a la aplicación BCP así como al rival al inicio de cada partida jugada.

Para efectos de este evento, un proxy se referirá al uso de un modelo cuyo equipamiento visual no corresponde al declarado en la lista, pero continúa siendo el modelo efectivamente utilizado; o bien, la representación de un modelo o unidad ya existente en el código por otra igualmente disponible.

Ejemplo:

En la lista se declara el modelo A, pero en la mesa se utiliza el modelo B. En este caso, se declara el uso de un Redeptor Dreadnought con un macro plasma, que en la práctica tiene equipada otra arma.



Modelo A. lo que figura en la lista



Modelo B. Lo que está en mesa

Cada jugador tiene derecho a tener **3 modelos** con proxy en todo su ejército. Además, la miniatura que se esté proxeando debe ser claramente identificable tanto en la mesa como en la lista entregada.

A su vez para este torneo se considerará el WYSWYG (lo que lleva la mini físicamente es lo que debe llevar en la lista), salvo para los siguientes casos:

- El kit original de Games Workshop no cuenta con el arma o wargear declarado para el modelo utilizado, sea por actualización de reglas o edad del kit.

Este tipo de modelos deben cumplir de igual modo la normativa de aceptación por parte de la organización, así como su respectiva indicación en las listas y para los oponentes en la mesa de juego.

Finalmente, para casos de arma de un solo uso se solicita llevar una marca (token) que deje claro, tanto para jueces como para jugadores, si ésta sigue disponible o ya fue utilizada durante la partida.

- **Sustitución**

Estos son modelos cuya escultura no corresponde a la oficial, se encuentran fuera de imprenta, pertenecen a otro sistema de juego de GW, así como cualquier otra adaptación a modelos oficiales realizadas por los jugadores para efecto de su uso en el juego (modelos de AoS, impresión 3D, modelado de masilla, kitbash, modelos OOP, etc.); pero que **representan al modelo original tanto en su tamaño de peana, dimensiones aproximadas y armas asignadas en lista.**

Ejemplo básico.



Modelo Original



Modelo sustitución

Cada jugador tiene la opción de usar hasta el **20% de modelos de su ejército** en sustituciones, siempre y cuando estos modelos sean claros a la hora de identificar el modelo original representado.

En caso de que el modelo que sustituye difiera mucho en tamaño o postura del original, el jugador oponente siempre tiene la última decisión si este es visible o no para efectos de disparo o target de poderes/estratagemas.

En caso de dudas contactar a los TO por los proxys o reemplazos a ser utilizados, para que estos sean aprobados y así evitar problemas el día del torneo.

- **“Recast” o casteo alternativo**

Para los eventos de Warhammer Chile, la procedencia u originalidad del modelo no será problemática siempre y cuando se respeten las reglas de declarado de equipamiento, pintura, sustitución o proxys ya establecidas en los puntos anteriores.

Reglas para uso de relojes de ajedrez

El uso del reloj es obligatorio para efectos del torneo, teniendo como finalidad ayudar en la gestión del tiempo de los jugadores y de la Organización en el cumplimiento efecto del itinerario propuesto. El tiempo de la ronda comenzará a correr cuando los jueces indiquen que está ah iniciado, y con ello, es deber de los jugadores activar los relojes de ajedrez.

El primer jugador en tomar tiempo es aquel que gane la tirada que define defensor y atacante, o en su defecto, quien esté actualmente realizando una acción de despliegue, o bien, quien sea el jugador que tome el primer turno. Esto, en el entendido de que se sugiere que los jugadores realicen su despliegue previo al comienzo de la ronda.

Los jugadores alternarán el uso del reloj cada vez que cada uno de ellos tenga una acción relevante, las que son definidas como las siguientes:

- Desplegar una unidad
- Resolver habilidades prepartida
- Jugar cada uno de sus turnos, con todas sus fases consideradas, de manera completa
- Resolver habilidades reactivas en el turno oponente

El tiempo determinado para cada jugador es de 75 minutos, en el cual este debe resolver cada una de las acciones señaladas anteriormente en el marco de sus 5 turnos de juego. Vale destacar que, salvo en situaciones específicas, jugadas que fuercen al oponente a realizar tiradas de dado, cuentan para el tiempo del jugador activo y no del oponente, siempre y cuando el oponente realice dichas tiradas según la regla de tiradas rápidas.

En casos de que la regla de tiradas rápidas no se siga por parte del defensor, el jugador activo está en su derecho a cambiar el tiempo hacia el defensor, sin que el defensor tenga derecho a réplica.

A su vez, algunos ejemplos de acciones reactivas que ameritan el paso del reloj desde el jugador activo al defensor son las siguientes:

1. En el caso de que el defensor este quiera hacer tiradas de salvación para una secuencia de ataque de a un dado a la vez. Vale destacar que, si el oponente está forzado a realizar distintas salvaciones debido a diferencia de perfiles en su unidad, el tiempo sigue siendo del jugador activo siempre y cuando el oponente utilice la regla de tiradas rápidas para resolver las diferentes tiradas de salvación.
2. El defensor reposiciona modelos en la mesa, sea por efectos de habilidades que permitan que estos vuelvan en alguna fase del turno del jugador atacante, o bien, estratagemas como Ingreso Rápido.
3. Se utiliza cualquier estratagema o habilidad reactiva de parte del defensor en el turno del atacante que implique interacción con la mesa o modelos (por ejemplo, implica realizar tiradas de dado, desplegar una unidad, mover alguna unidad, etc.). En estos casos, se espera que el defensor declare su intención de uso de la habilidad o estratagema para el tiempo corra por su cuenta mientras resuelve su acción.

Se espera que los jugadores estén en conocimiento de las listas oponentes. Esto quiere decir que no es exigencia que ambos jugadores expliquen sus listas antes de desplegar, ya que esto considera tiempo de ronda. Si algún jugador desea que su oponente le explique su lista, el tiempo de ronda que está siendo utilizado es el del solicitante. Si ambos jugadores desean explicar sus listas, el tiempo corre de manera alternada.

Las partidas terminan de forma natural si los jugadores finalizan la cantidad de rondas definidas para cada juego (5 rondas), dentro del tiempo definido para la ronda. Por su parte, si un jugador se queda sin tiempo de reloj mientras la ronda sigue activa, este no podrá hacer más acciones de juego, excepto las definidas a continuación:

- Hacer tiradas de salvación y chequeos de Liderazgo, en caso de ser necesarios.
- Puntuar objetivos primarios que haya estado controlando previamente al término de su tiempo, que sigan en su control durante el curso natural del juego.
- Puntuar objetivos secundarios que ya hubiese cumplido una vez haya finalizado su tiempo.

La única acción adicional que los jugadores pueden realizar es la de la finalización del movimiento de una unidad, en caso de que su tiempo de acabe mientras está acción se está realizando para dicha unidad. Esto puede incluir acciones de movimiento realizadas en la fase de movimiento, así como también en la fase de carga (siempre y cuando el lanzamiento de los dados se haya realizado previo a la finalización del tiempo) y de combate. Cualquier otra acción será detenida inmediatamente.

Vale señalar que si ambos jugadores se quedan sin tiempo de reloj, ninguno obtendrá más puntos de victoria y la partida será considerada como finalizada con el puntaje como se encuentre en el momento en que se termine el tiempo reglamentario, sin derecho a “Mathhammer” de parte de los jugadores.

Sólo un árbitro puede pausar el reloj de una partida en curso. Los jugadores solo pueden pasar los tiempos de un jugador a otro, más nunca detener el reloj de su mesa.

Cada jugador tiene la obligación de asegurarse de que su tiempo se está gestionando correctamente, ya que nadie más que el jugador es responsable de su tiempo. Es deber de cada jugador el pasar el tiempo a su oponente cada vez que éste haga una acción

reactiva, u ocupe tiempo de ronda para tomar una decisión en el turno propio. En casos de dudas respecto al uso adecuado del reloj, se sugiere llamar a un juez habilitado dentro del evento.

Reglas de uso de propiedad privada

Durante el evento se pueden dar varias situaciones donde jugadores prestan de buena fe su propiedad privada a otros jugadores (pegamento, cartas y hasta modelos). Es de responsabilidad de cada uno de ellos recuperar su propiedad al finalizar este, o ponerse de acuerdo con el otro jugador para su devolución.

La Organización no se hará responsable por préstamos que sean hechos entre jugadores, más sí de los préstamos realizados por jugadores u otras entidades a la Organización, en caso de requerirlo.