

LEÓN

SEGUNDO TORNEO
NACIONAL DE CLUBES
TOURNAMENT PACK



INTRODUCCIÓN

Este documento proporciona toda la información que necesita sobre el formato del Evento, información sobre el formato, horarios y premios, Misiones y el terreno.

¿QUÉ ES?

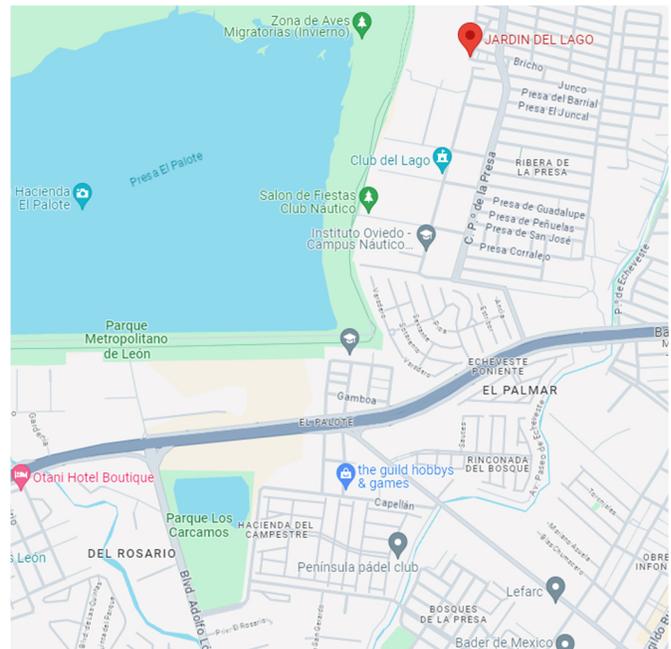
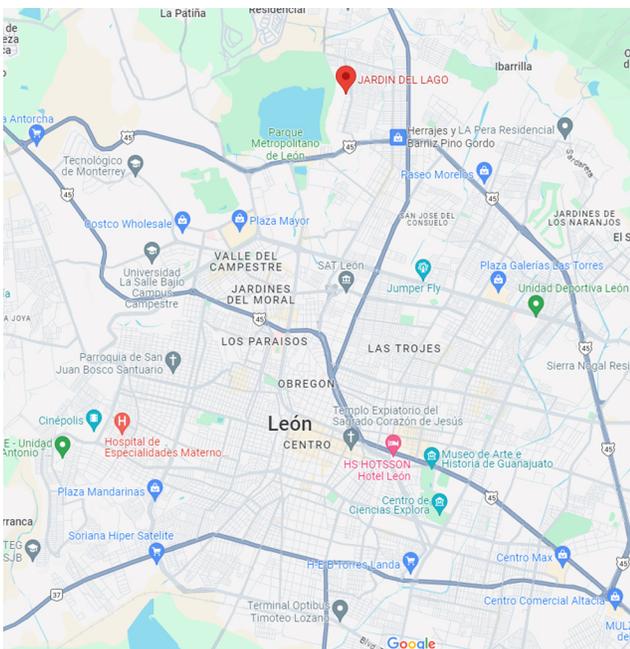
Un torneo de Warhammer 40k formato wtc que consta de 5 rondas. Todos los asistentes jugarán 5 rondas (3 el sábado, 2 el domingo). Los asistentes traerán un ejército de Juego Equilibrado de 2000 puntos y jugarán todas las rondas usando el mazo de misiones aprobadas por el capítulo.

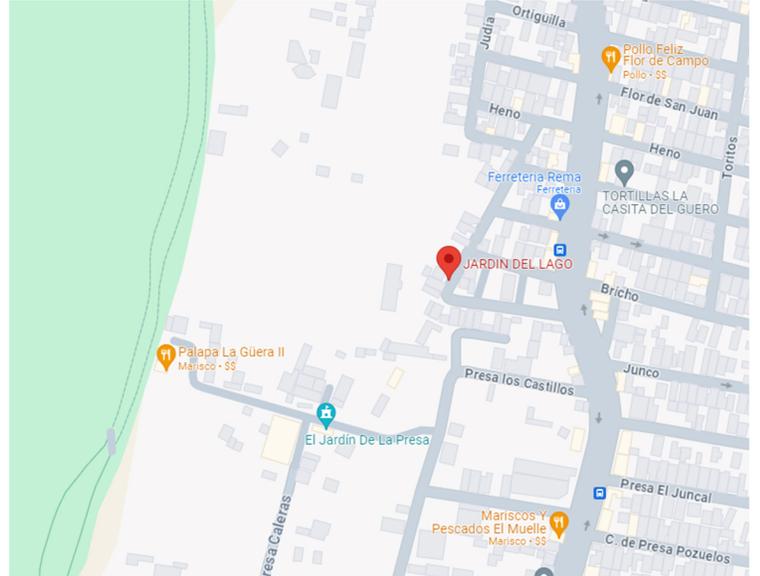
LO QUE NECESITAS TRAER

- Tu ejército de 2000 puntos pintado y con base.
//importante, si la base solo trae una piedrita(ajonjolí) no cuenta como BR la base debe estar totalmente texturizada y pintada.
- Datos, cinta métrica y seis marcadores de objetivos.
- Un reloj de ajedrez o una aplicación de reloj de ajedrez.
- Las reglas básicas de Warhammer 40k.
- Aplicación Tabletop Battles para llevar los puntos de victoria. (colocar formato wtc scoring.)
- Todos los índices, códigos, suplementos y preguntas frecuentes relevantes para su ejército.

DONDE?

El evento será llevado a cabo en León Guanajuato, Dulcinea del Toboso 139, Valle Hermoso II III y IV, 37108.





HORARIOS DEL EVENTO

Para evitar salir tarde del evento se realizaran los pareos de los grupos antes del evento. Cuando llegue el sábado, diríjase directamente a la mesa de pareos de equipos. Puedes comenzar tu juego tan pronto como tú y tu oponente estén listos. Habrá un breve anuncio que marca formalmente el inicio de la primera ronda.

Sábado

Puertas abiertas 09:20
Registro 09:20 – 9:50
Bienvenida 9:50
Ronda 1 10:00 – 13:40
Descanso 13:40 – 14:40
Ronda 2 14:40 – 17:40
Ronda 3 17:50 – 21:50

Domingo

Puertas abiertas 09:20
Llegada 09:20 – 10:00
Ronda 4 10:00 – 14:00
Descanso 14:00 – 15:00
Ronda 5 15:00 – 19:00
Premiación 19:00



TERRENO Y MISIONES

El terreno para tus juegos estará en cada mesa para que tú lo organices. Consulta nuestro paquete de terreno y misión para saber cómo organizar el terreno y qué misiones jugar. Si falta o no puede localizar un terreno, avise a un juez.

Cabe mencionar que **el formato del terreno será en WTC, SE USARA EL GT PACK COMPANION** junto con las misiones GT de pariah nexus.

ACOMODAR EL TERRENO

Cada ronda utiliza una combinación de misión principal, regla de misión y mapa de despliegue y tiene un diseño de terreno único para combinar. Cuando llegue a la mesa, acomode los objetivos para su misión y luego acomode el terreno de acuerdo con estos mapas en los tiempos, se está dando 10 min extras para acomodar el terreno. Los mapas enumeran dimensiones donde la ubicación del terreno no es obvia al hacer referencia a la zona de despliegue o a los objetivos. Como ayuda adicional, los mapas están en una cuadrícula de 1" por 1" y las zonas de control de objetivos están marcadas para dejar clara la intención de la ubicación del terreno.

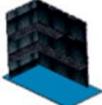
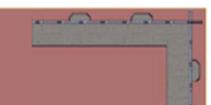
NOTA SOBRE EL MOVIMIENTO Y EL TERRENO

Familiarícese con las reglas de las Ruinas en lo que respecta al movimiento y el terreno y tenga en cuenta que los modelos que no son de infantería/bestias no pueden, a menos que se indique lo contrario, los modelos pueden moverse hacia arriba, sobre y hacia abajo de las características del terreno siguiendo las reglas normales de movimiento.

		Misión	Misión Primaria	Regla Misión	Deployment
FASE DE GRUPOS	RONDA 1	D	Scorched Earth	Swift Action	Tipping Point
	RONDA 2	C	Linchpin	Fog of War	Tipping Point
	RONDA 3	B	Purge the Foe	Smoke and Mirrors	Tipping Point
PARESO SUIZOS	RONDA 4	L	TAKE and Hold	Hidden Supplies	Search & Destroy
	RONDA 5	P	Scorched Earth	Inspired Leadership	Crucible of Battle



INDICE DEL TERRENO

Ruina de 3 pisos 3D View 	Ruina de 3 pisos Map View 	Dimensiones Longitud 9" Anchura 5" Altura 9.5" FOOTPRINT 12" X 6"	Reglas Categoria de terreno: ruinas
Ruina de 2 pisos 3D View 	Ruina de 2 pisos Map View 	Dimensiones Longitud 9" Anchura 5" Altura 5.01" FOOTPRINT 12" X 6"	Reglas Categoria de terreno: ruinas Clarificación: todo el primer piso no hay ventanas
Contenedores 3D View 	Contenedores Map View 	Dimensiones Longitud 5" Anchura 2.5" Altura 5" FOOTPRINT: 5N FOOT-PRINT ADICIONAL	Reglas Categoria de terreno: contenedores Clarificación: no puedes establecer vision entre contenedores o el piso



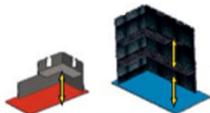
Esta parte del terreno es menos de 4" por el proposito de permitir modelos con habilidades de moverse sobre terreno de 4" y menor como si no estuvieran ahí.

Esto no permite que los modelos terminen el movimiento dentro de un muro.

Si se ve cualquier parte de tu modelo "puntita del motor de tu forgefiend" o cualquier otra y estas tocando el footprint te pueden ver desde afuera"



Modelos no pueden establecer linea de visión atravez de los huecos que han sido marcados con este simbolo. (del nivel del suelo hasta la parte superior de la ruina corta).



Los pisos son de 3" y 6" de altura respectivamente. Ruinas de dos pisos tienen un piso adicional, Ruinas de 3 pisos tienen 2 pisos adicionales ademas del piso.



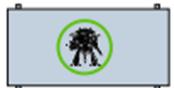
Las miniaturas no pueden controlar el objetivo marcado detrás del muro de la ruina más cercana.



Una base del tamaño de un caballero (base ovalada de 110 mm) NO puede pasar normalmente por el espacio marcado.



Una base del tamaño de un caballero (base ovalada de 110 mm) PUEDE pasar normalmente a través del espacio marcado.



Una base del tamaño de un caballero (base ovalada de 110 mm) PUEDE moverse normalmente alrededor del contenedor desde todos los lados.

Cualquier duda favor de consultar el documento de terreno oficial del WTC

MAPAS

TIPPING POINT

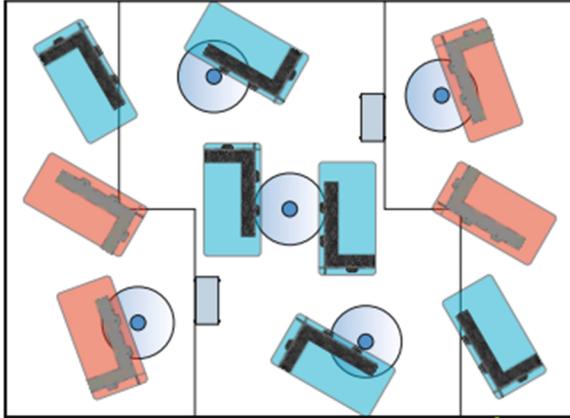


Table 1 - Heavy - #49

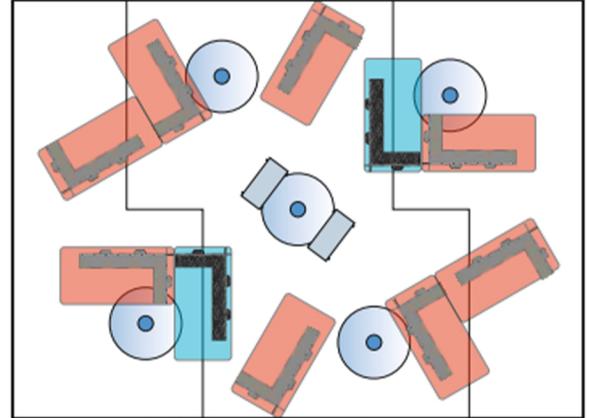


Table 7 - Light - #55

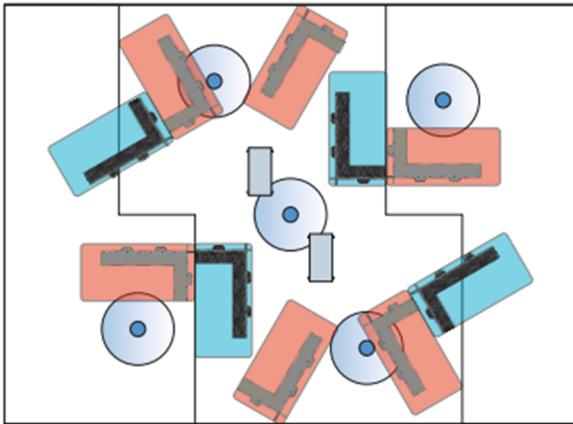


Table 4 - Medium - #52

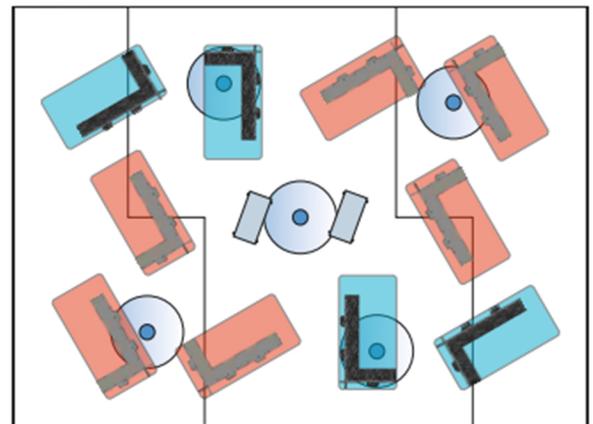


Table 5 - Medium - #53

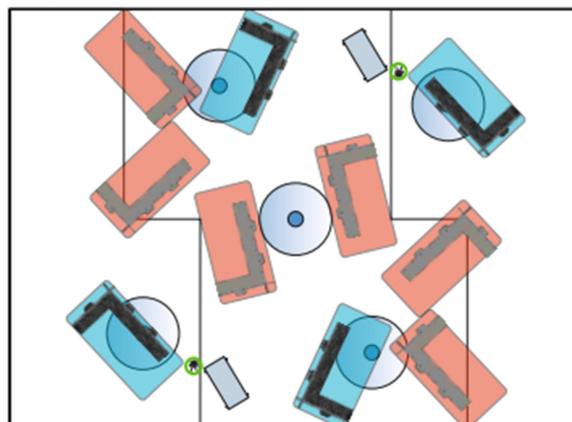
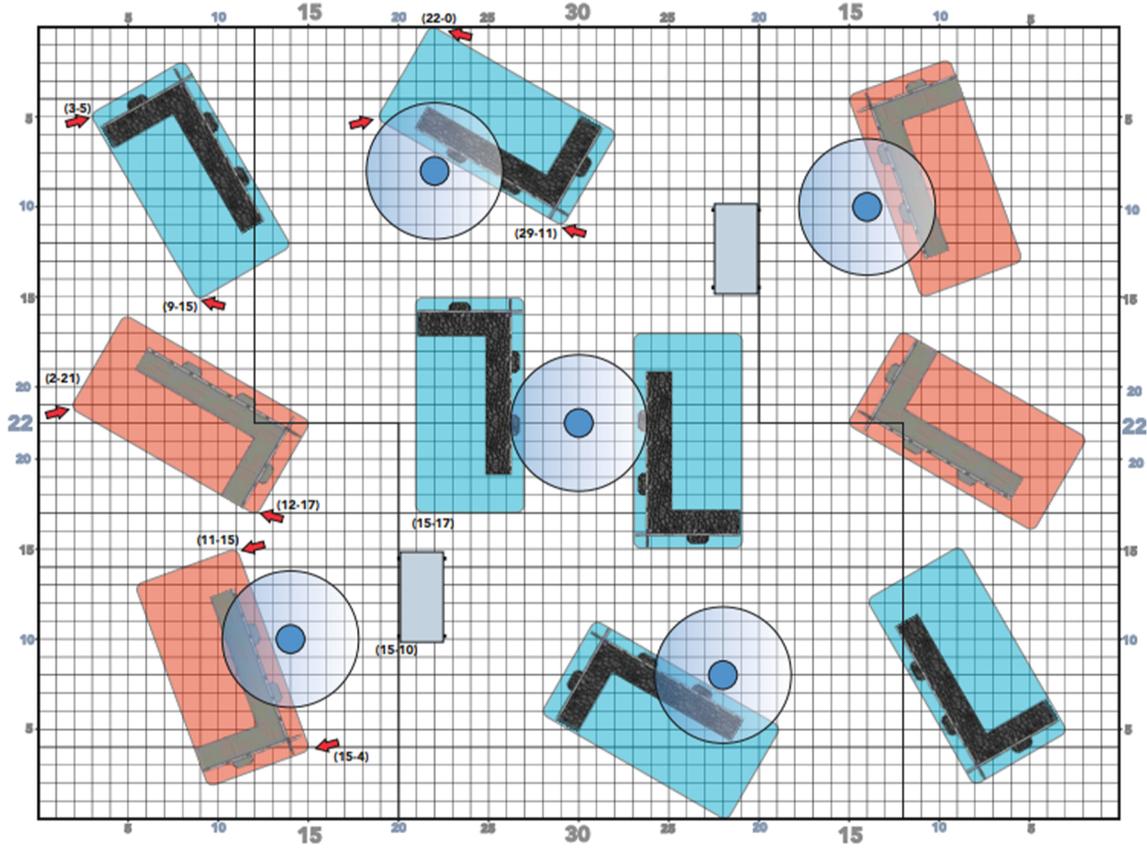


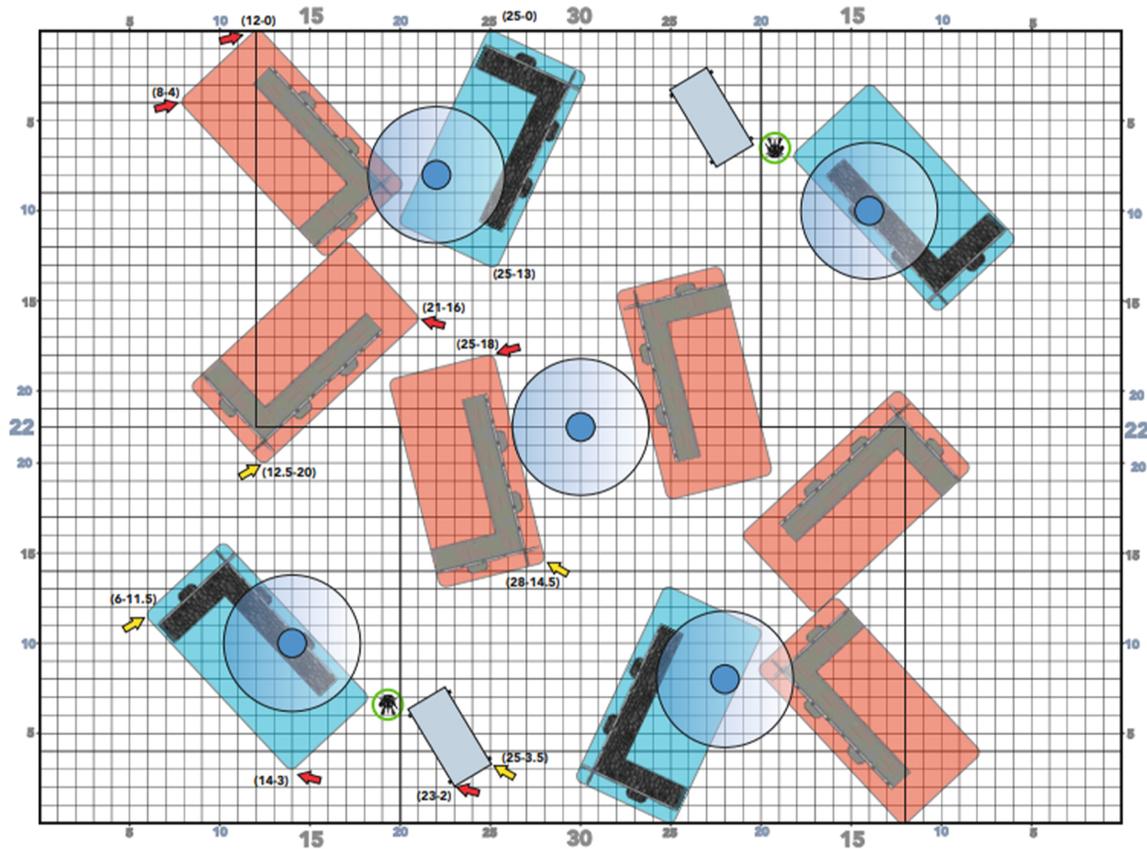
Table 3 - Medium - #51



MAP 49: Heavy - Tipping Point

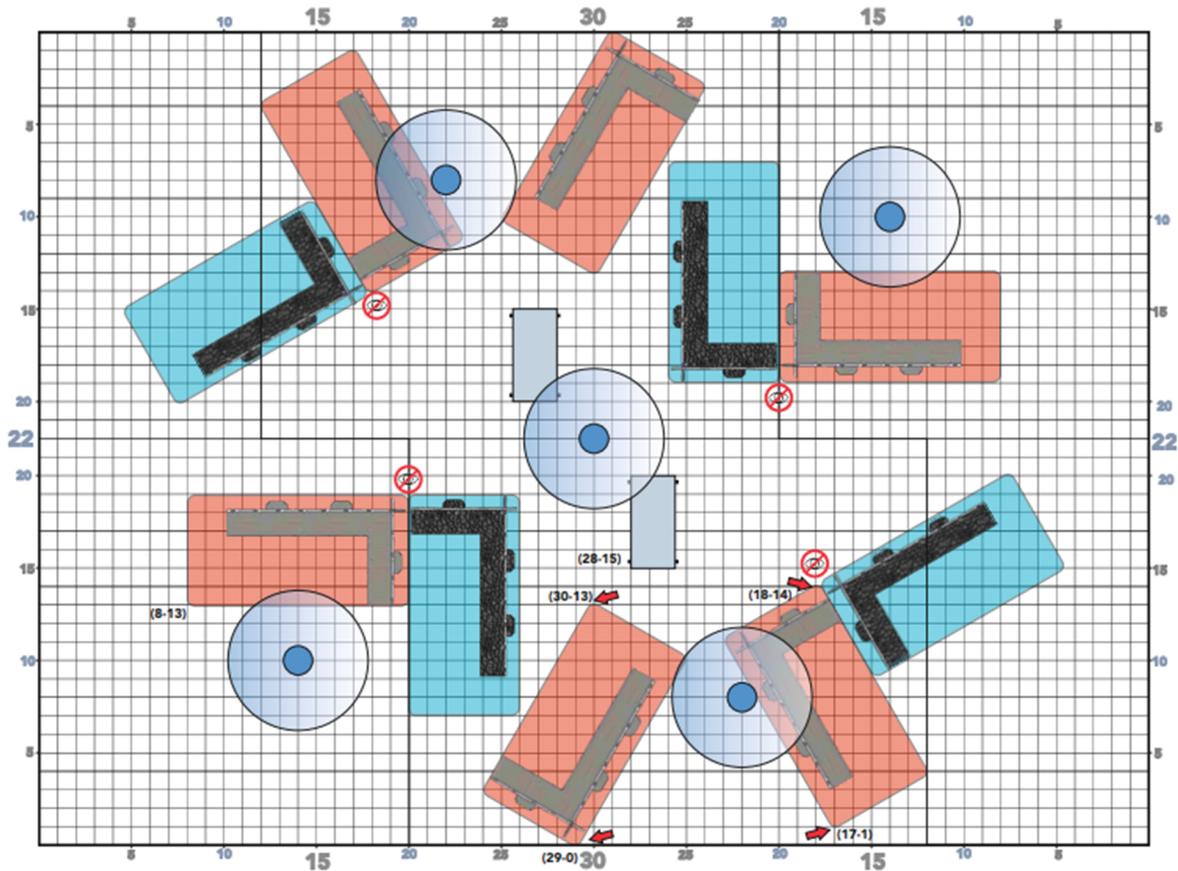


MAP 51: Medium - Tipping Point

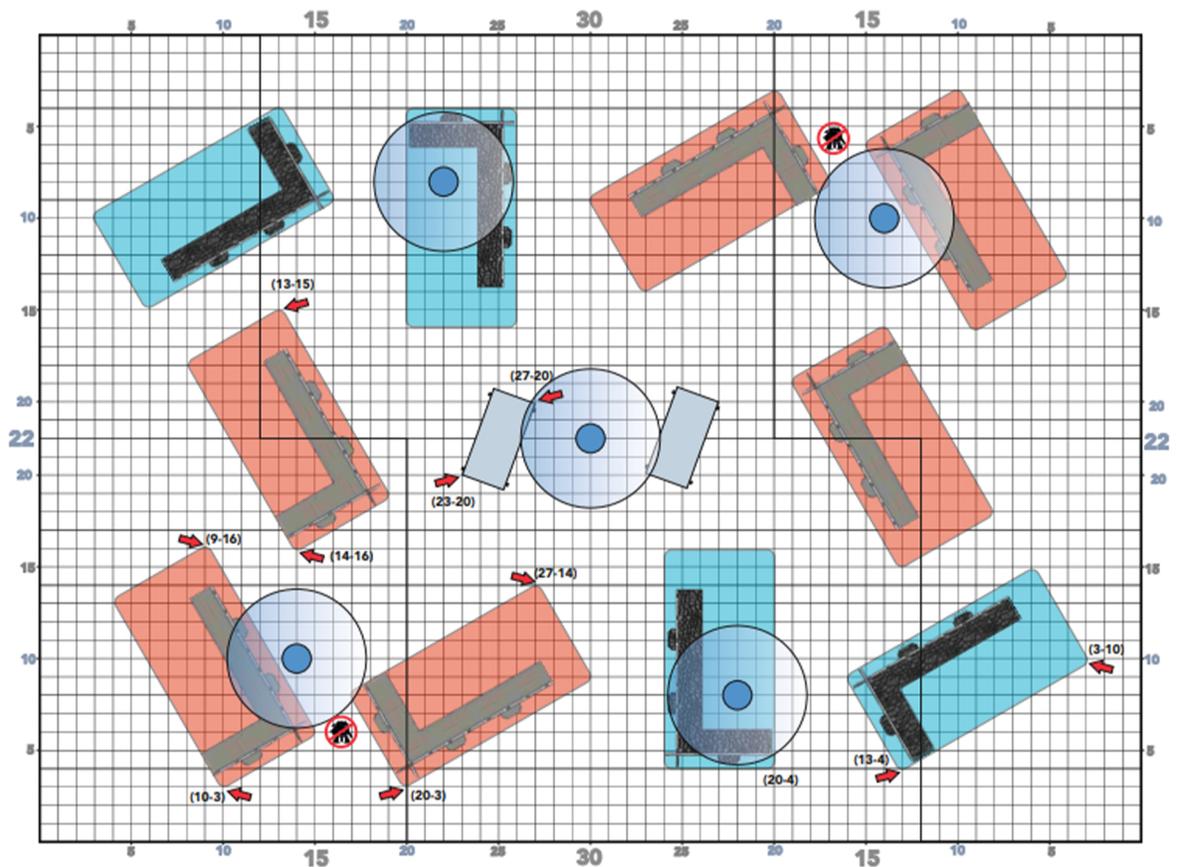




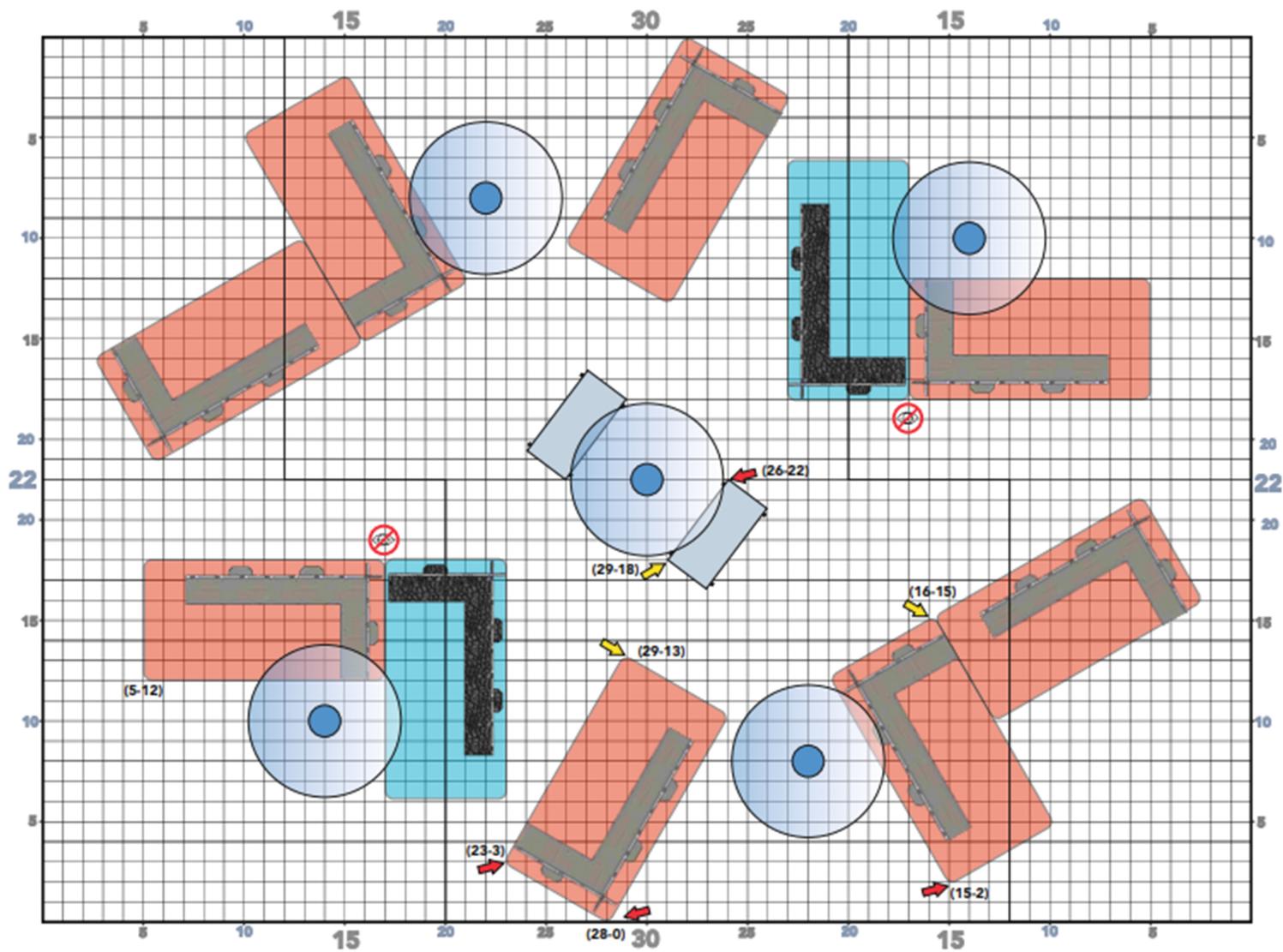
MAP 52: Medium - Tipping Point



MAP 53: Medium - Tipping Point



MAP 55: Light - Tipping Point





MAPAS

SEARCH & DESTROY

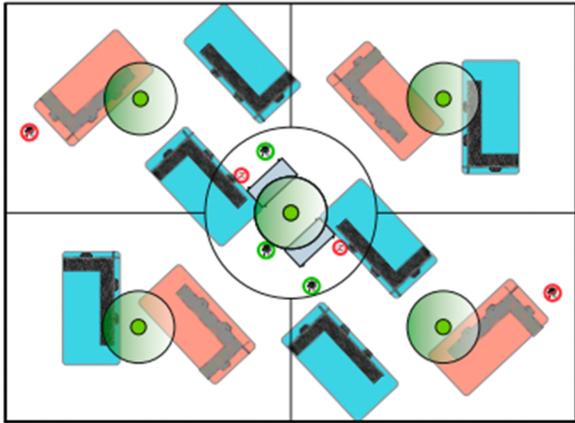


Table 1 - Heavy - #25

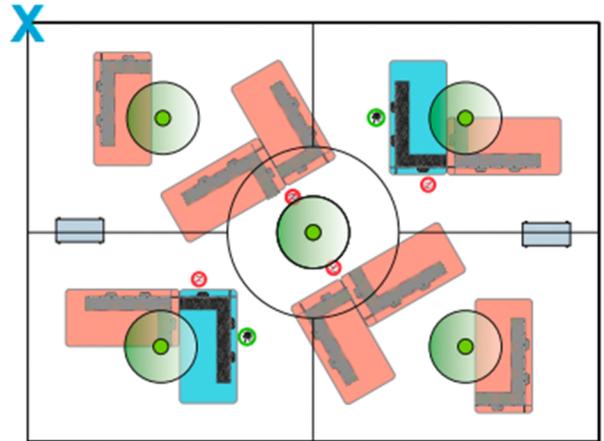


Table 8 - Light - #45

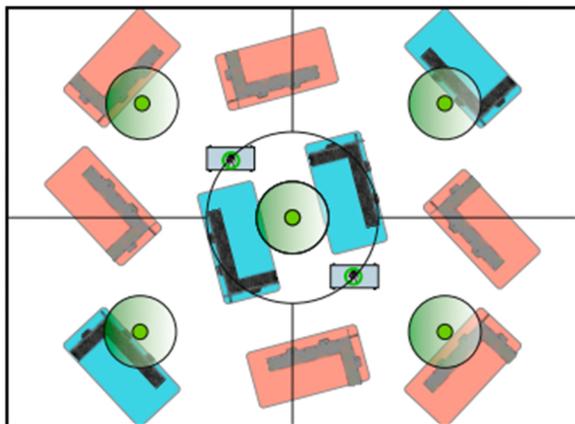


Table 3 - Medium - #1

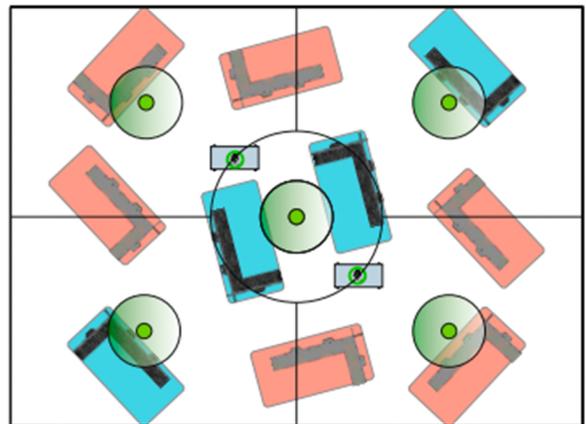


Table 4 - Medium - #1

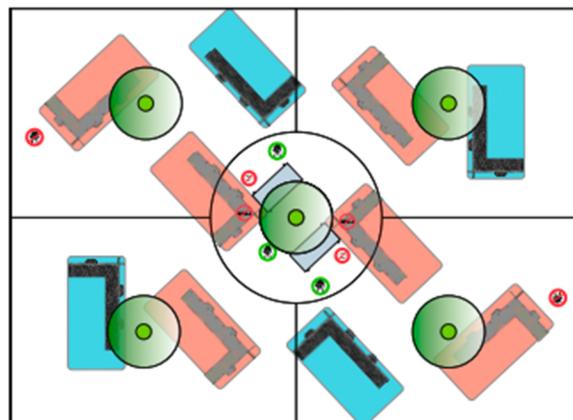
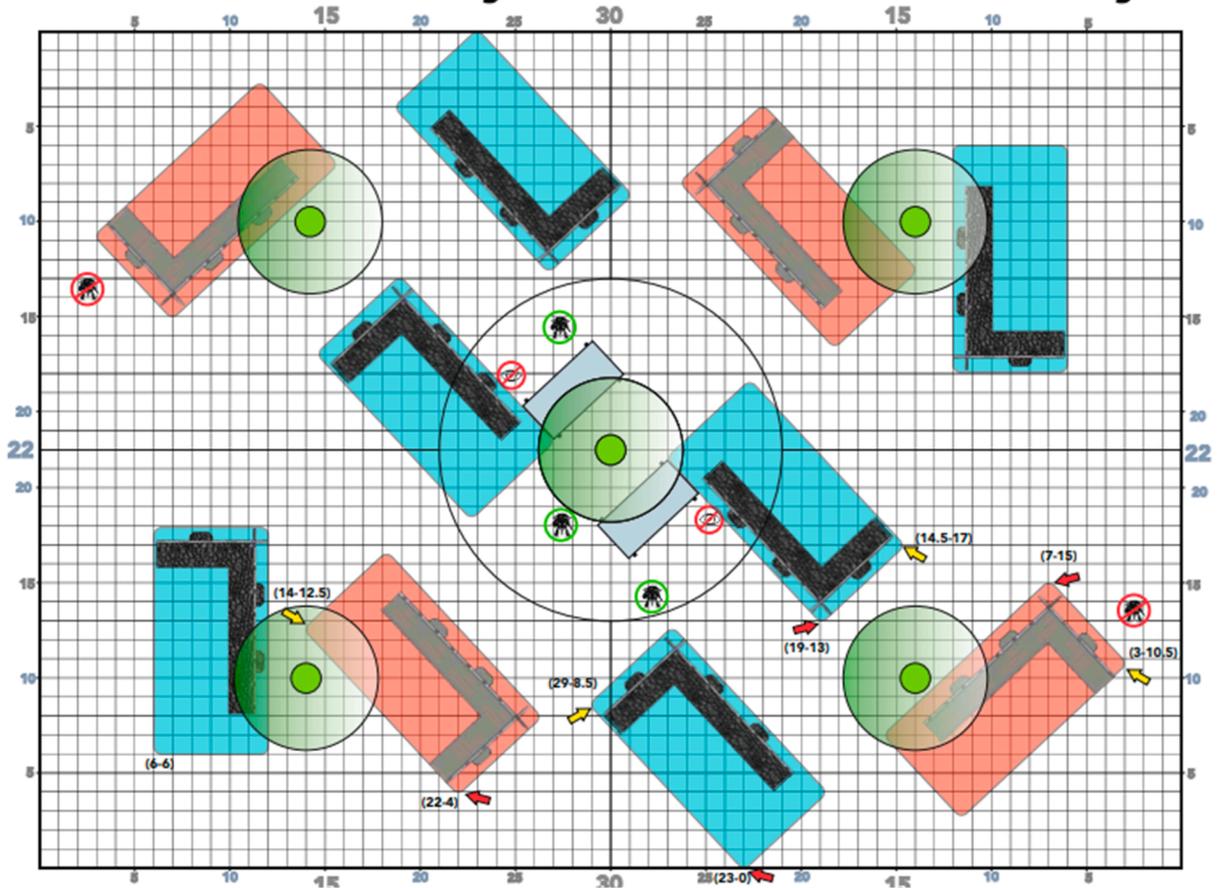


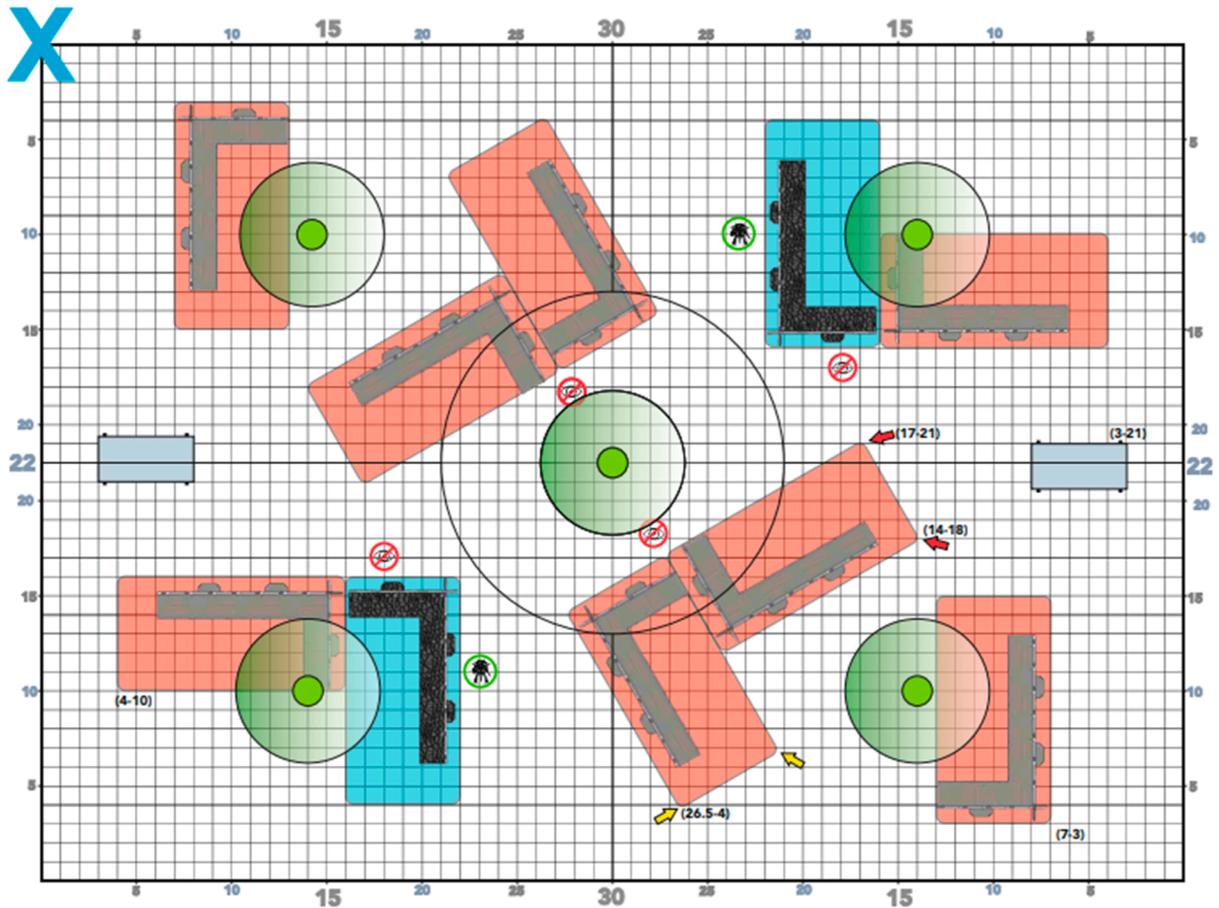
Table 5 - Medium - #9



MAP 25: Heavy - Search and Destroy

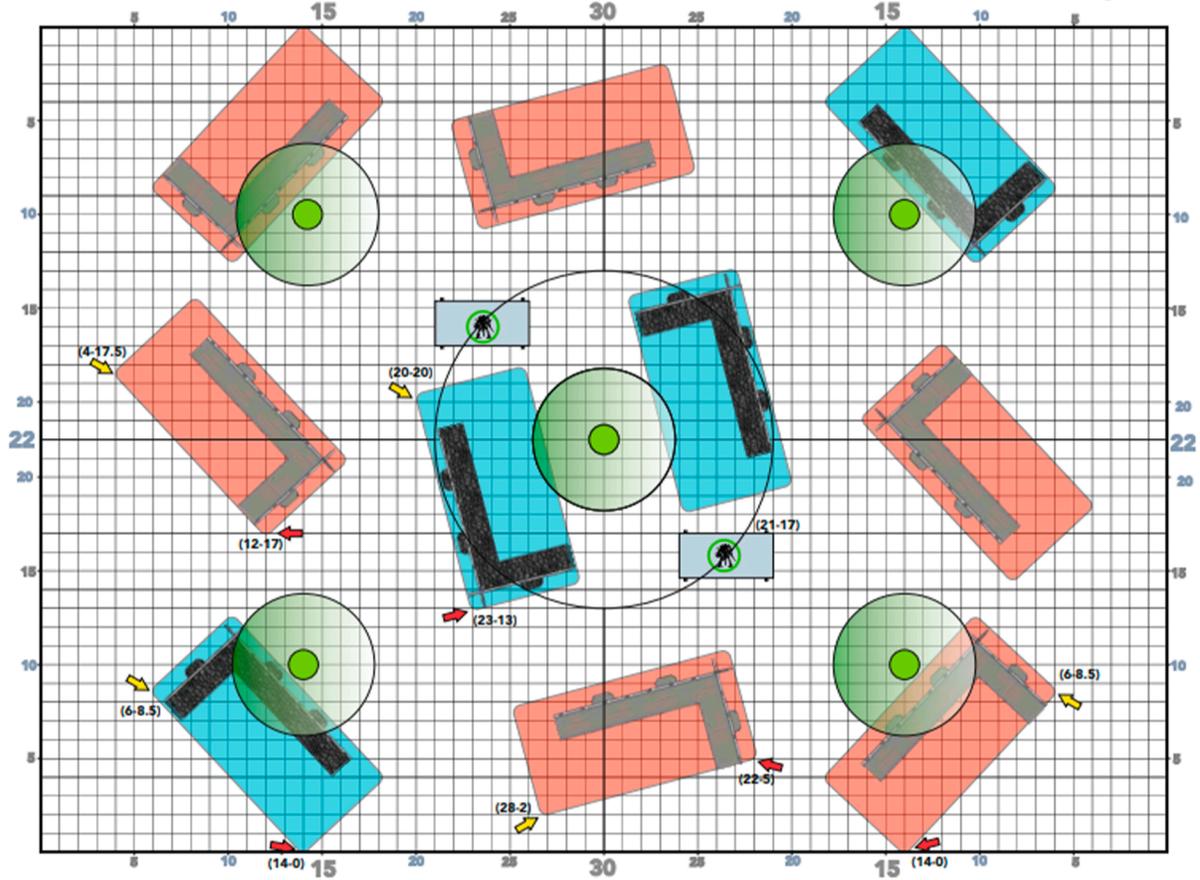


MAP 45: Light - Search and Destroy

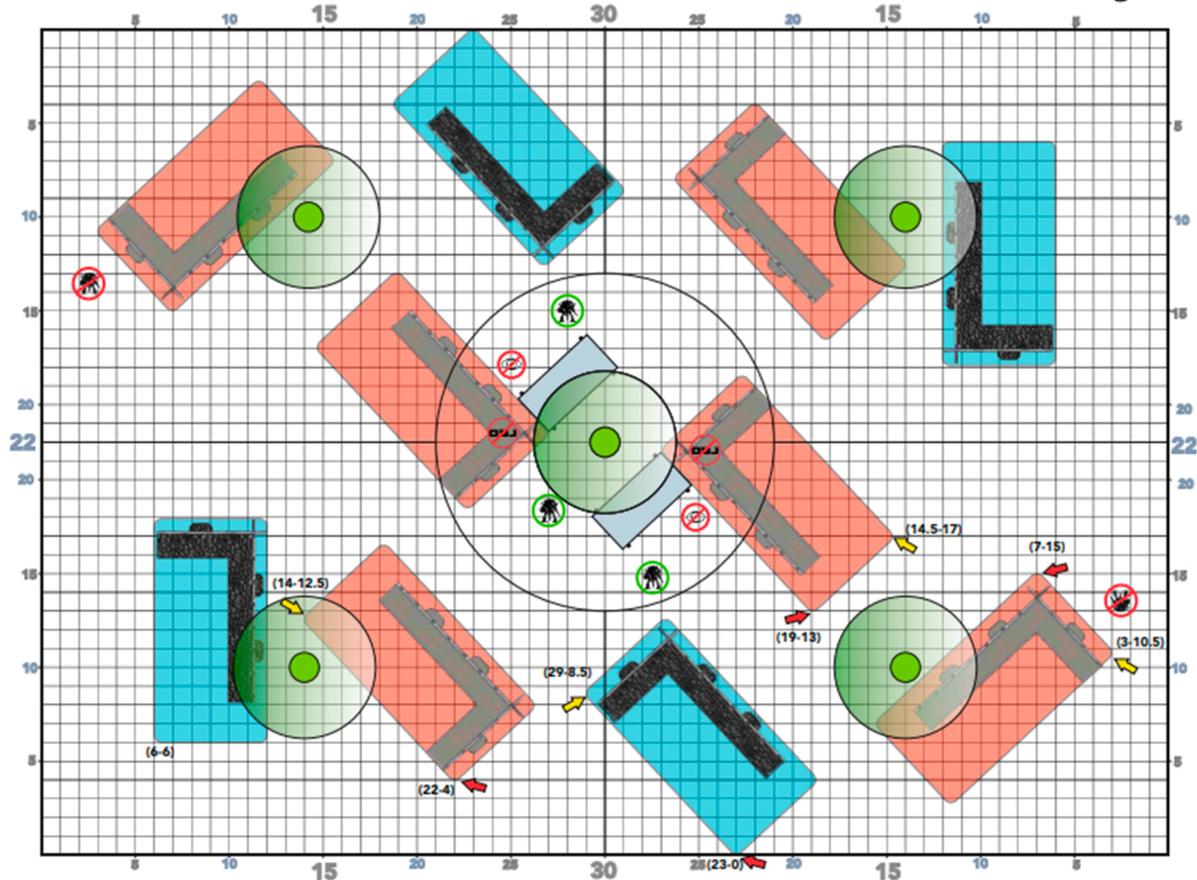




MAP 1: Medium - Search and Destroy



MAP 9: Medium - Search and Destroy





MAPAS

CRUCIBLE OF BATTLE

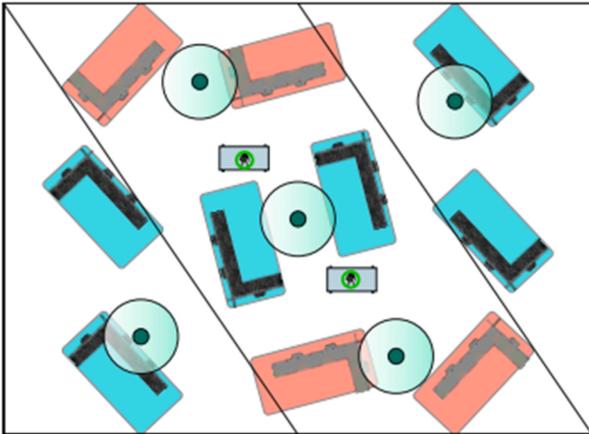


Table 1 - Heavy - #18

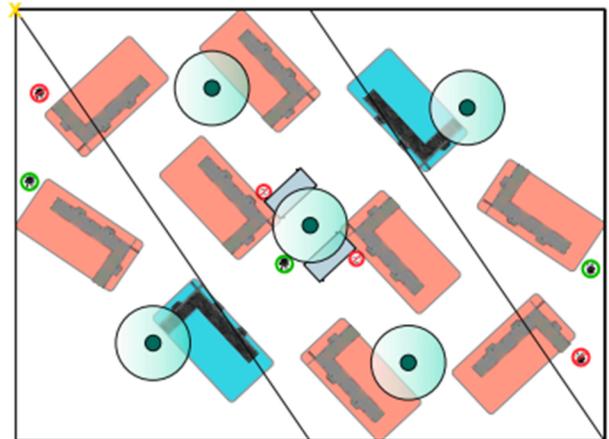


Table 8 - Light - #42

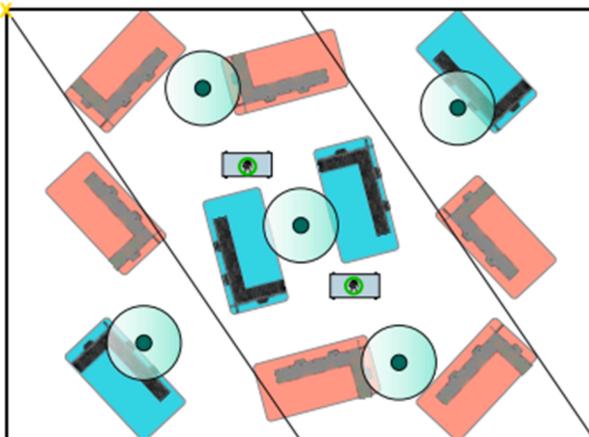


Table 3 - Medium - #2

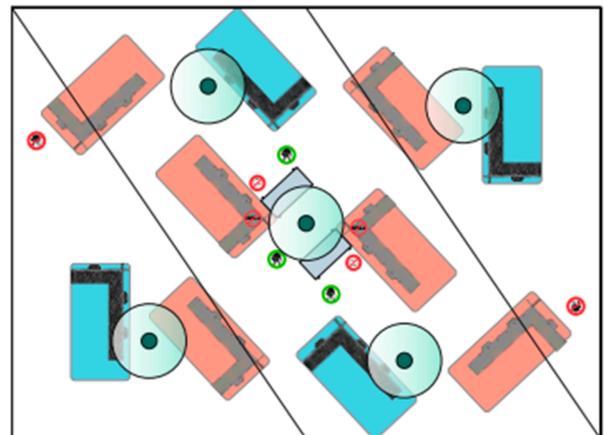


Table 4 - Medium - #10

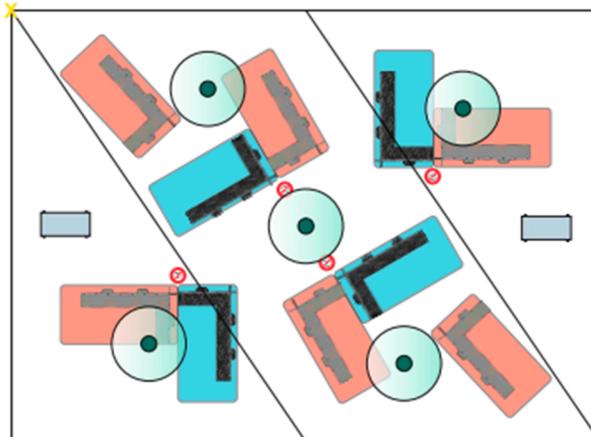
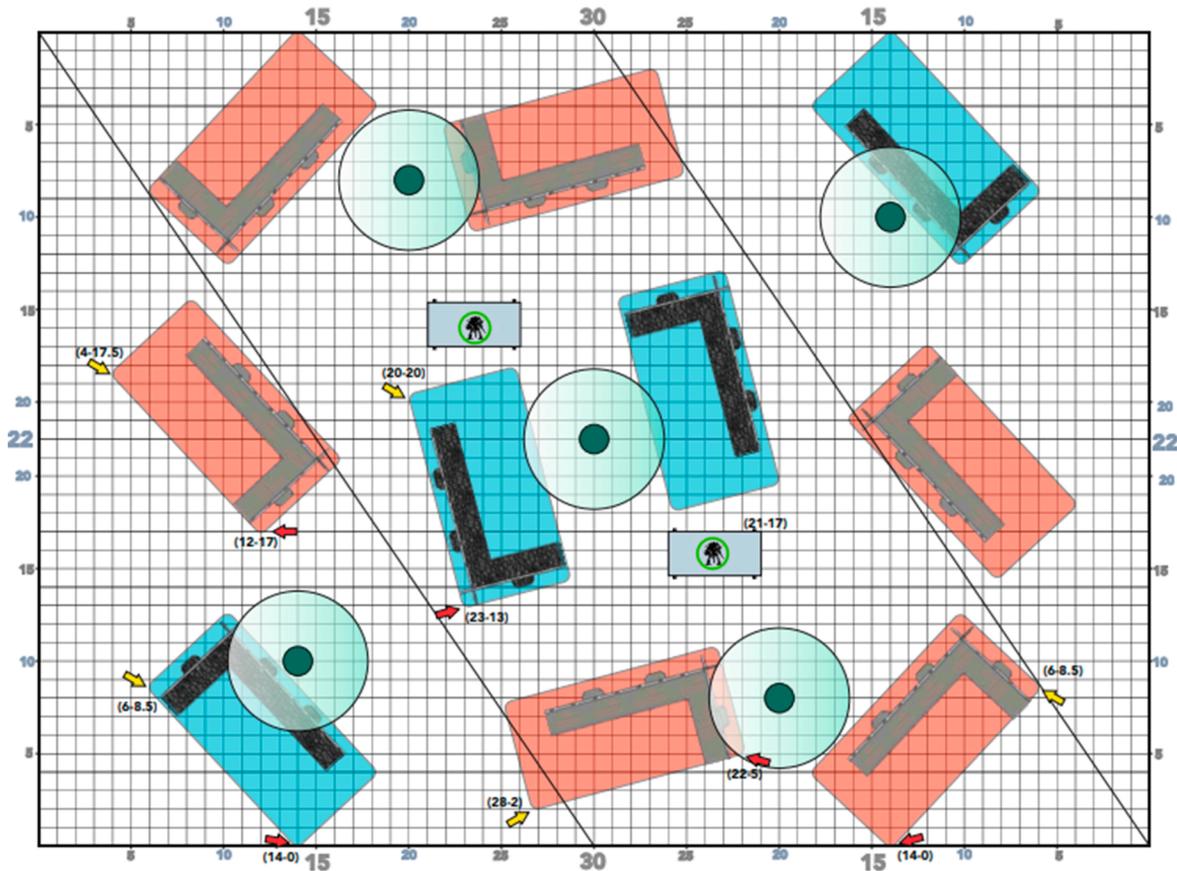


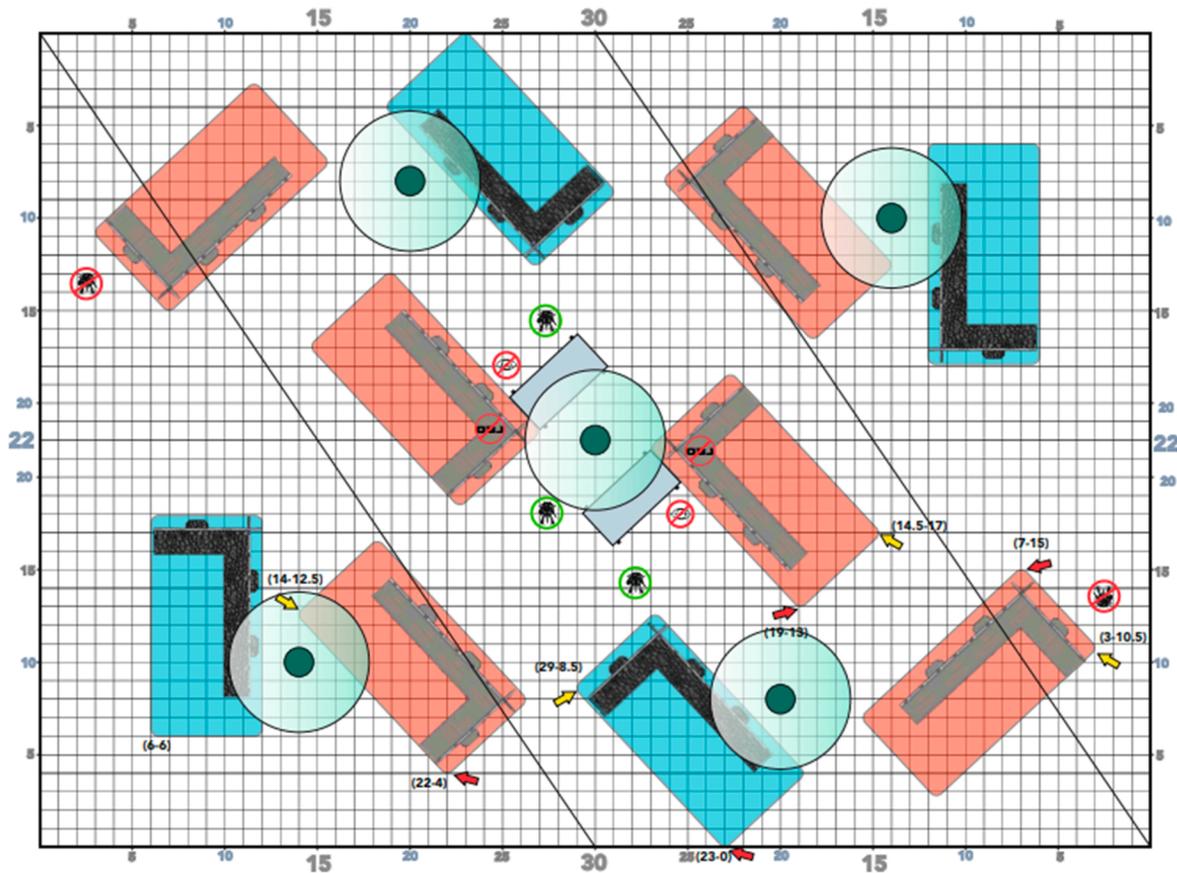
Table 6 - Medium - #14



MAP 2: Medium - Crucible of Battle

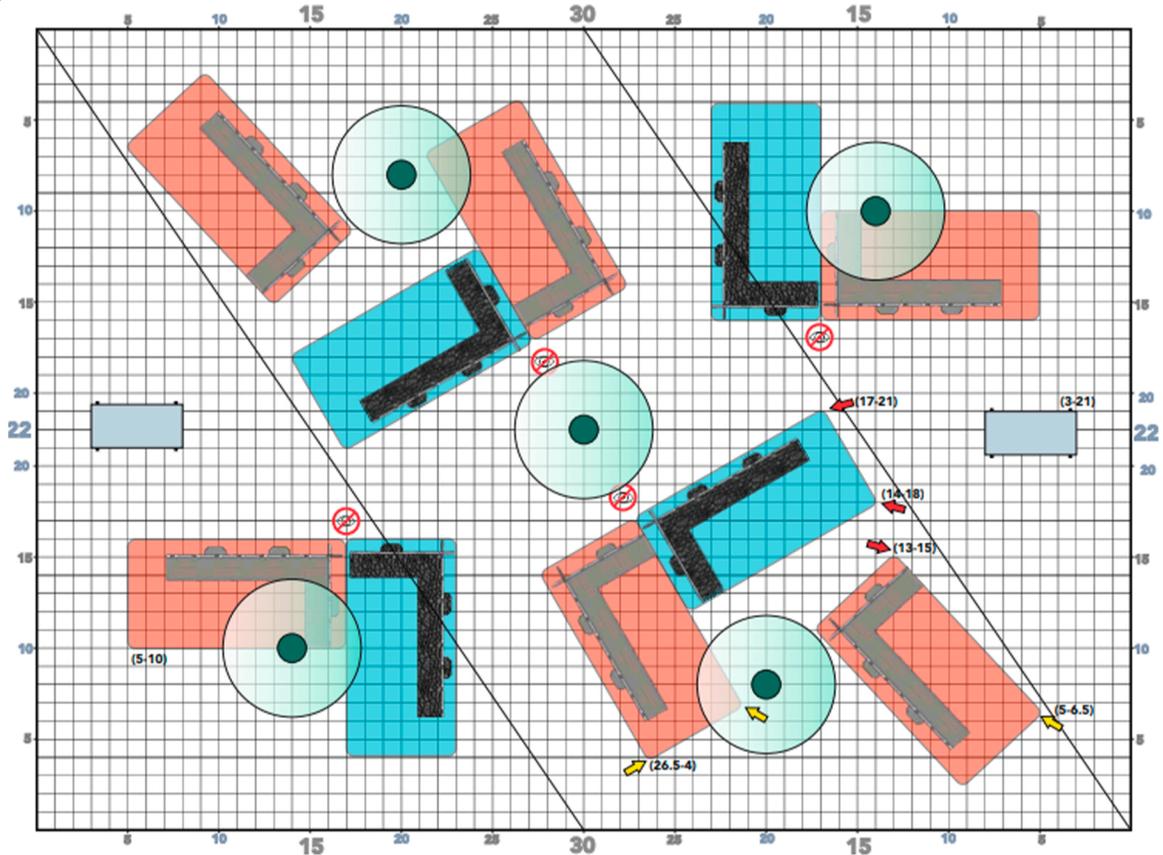


MAP 10: Medium - Crucible of Battle

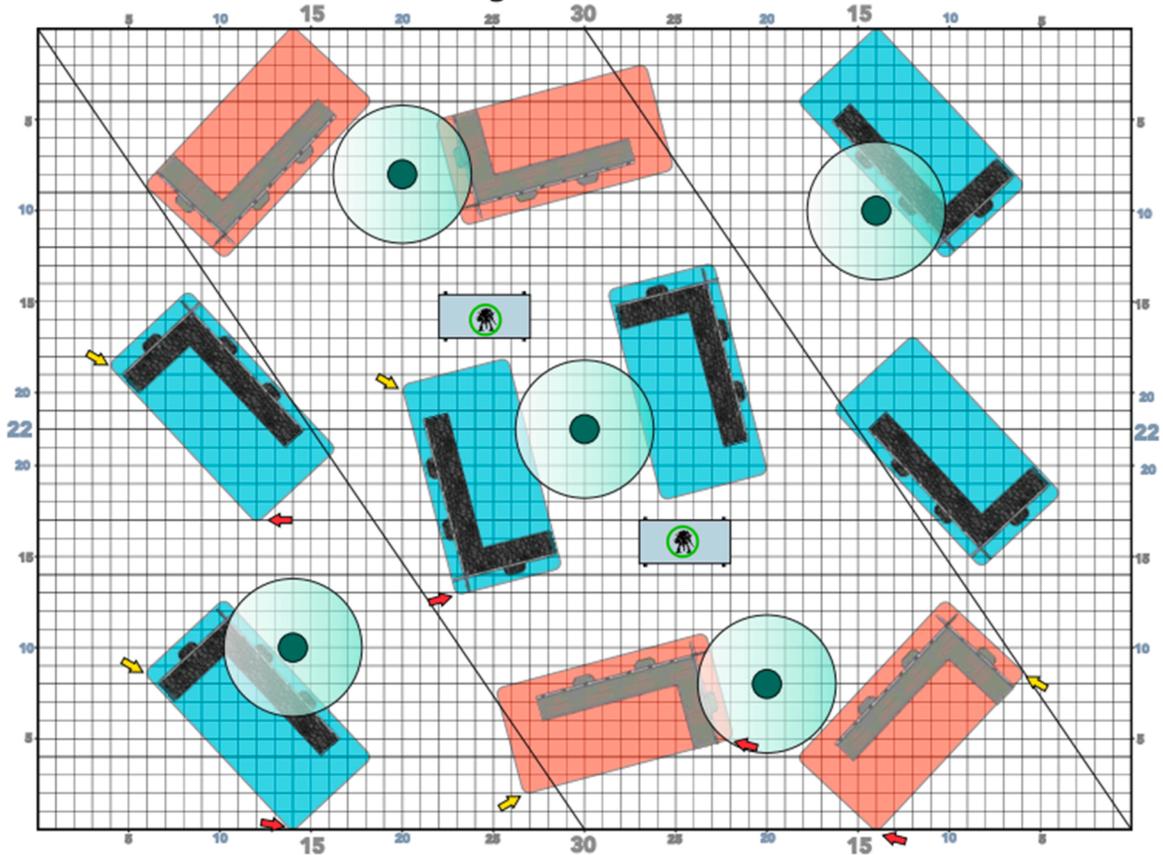




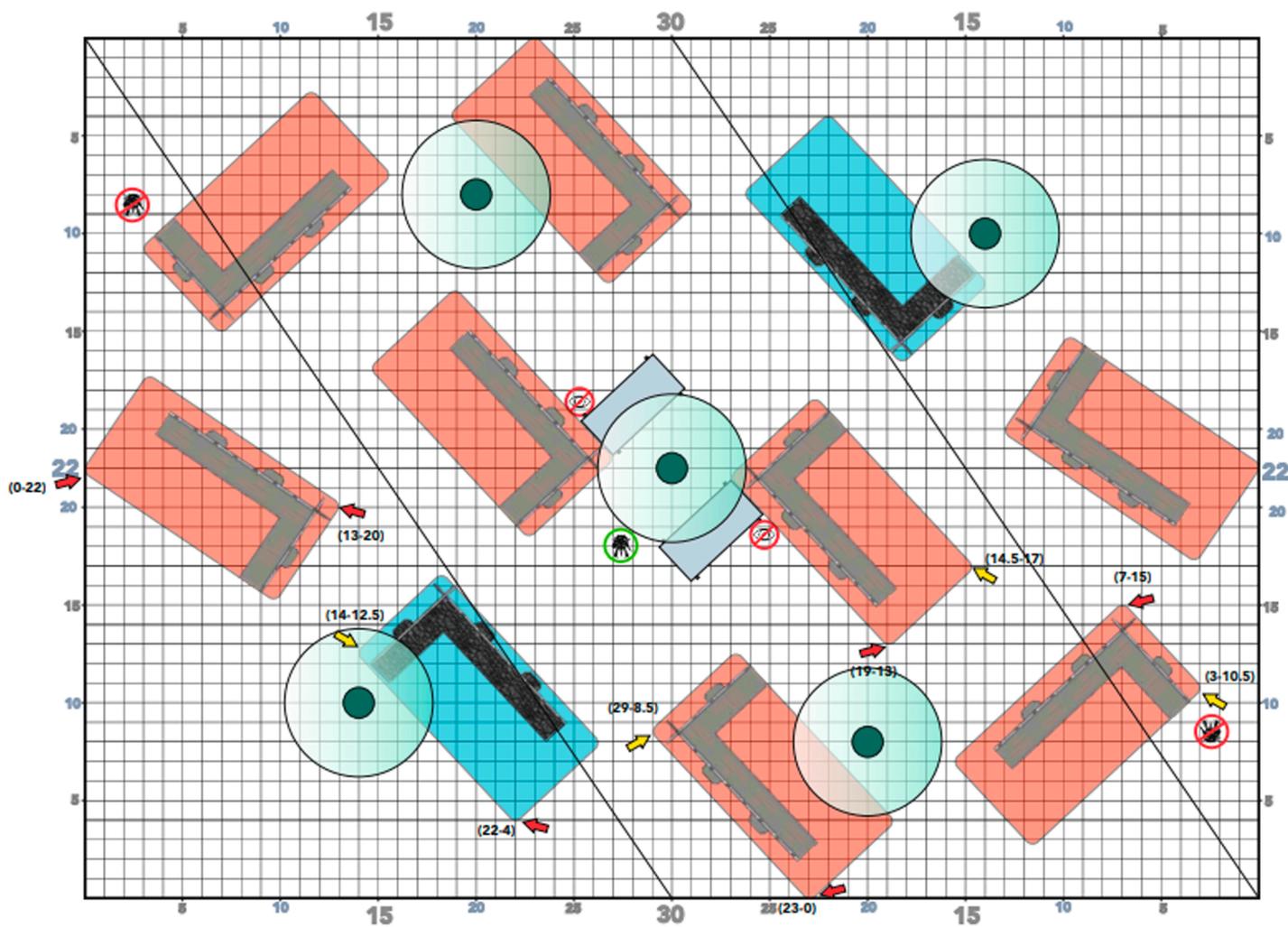
MAP 14: Medium - Crucible of Battle



MAP 18: Heavy - Crucible of Battle



MAP 42: Light - Crucible of Battle





PAIRINGS

Una vez finalizada la inscripción y se sepa qué equipos asistirán, todos los equipos serán dividido en Grupos. Esto se hace por varias razones. Conociendo a tus primeros tres adversarios por delante tiempo generará más oportunidades para un tiempo de preparación de calidad con su equipo.

El sistema en grupos aumentará la sensación de competitividad de nuestro evento, y podemos implementar un sistema que asegura que los mejores equipos se enfrentarán más adelante en el torneo, como es habitual en todas las grandes competiciones y que al menos durante las dos últimas rondas (rondas 7 y 8), el mejor equipo jugará contra el equipo más igualado para que podamos tener un verdadero campeón del evento, al mismo tiempo que permite para una mayor interacción entre equipos que históricamente están mostrando fuerza en diferentes niveles.

El procedimiento de asignación de grupos funciona según los siguientes principios:

- Los equipos se clasifican del primero al último, dependiendo de su ubicación en el pasado evento nacional de equipos. Con equipos que no han asistido al evento hasta ahora se les asignará aleatoriamente un posición en la parte inferior de la tabla de clasificación ya que no hay forma de medir su fuerza.
- Esta clasificación determinará el orden en el que se distribuirán los equipos en grupos de 4 equipos.
- Al distribuir los equipos en grupos, un equipo de cada nivel será seleccionado al azar asignado a un pod.

En el caso de que no tengamos multiples de 4 equipos, crearemos aleatoriamente uno o más pods que son más grandes para que funcione, asegurándose de que cada equipo tenga 3 juegos en los dos primeros días y que la distribución relativa de fuerza de sus oponentes es aproximadamente la misma.

Después de los 3 juegos de los primeros dos días, los equipos se clasificarán según su puntaje general (un equipo en 3 victorias con 6 puntos deben enfrentarse a otro equipo con 6 puntos, etc.) y la puntuación de desempate (total del equipo vp scoreados) que lograron dentro del grupo y serán emparejados contra elequipo clasificado más cercano.

con la salvedad de que los equipos que ya se enfrentaron en las fases de grupo no pueden reunirse nuevamente durante el transcurso del evento. Despues es pareos SUIZO después de las etapas de grupos y al final de 2 juegos sw decidirán la clasificación final de todos los equipos.



COACHES / PERSONAL DE APOYO

Los entrenadores deben ayudar a montar las mesas antes de cada ronda para aligerar la carga en ambos jugadores de las naciones y hacer que los emparejamientos funcionen mejor.

- Los entrenadores deben asegurarse de que el área de juego se mantenga limpia durante y después de una ronda determinada.

independientemente de la fuente del desorden y debe buscar activamente la ayuda de los demás entrenadores de los equipos a mantener un ambiente de juego limpio y ordenado.

- Los entrenadores deberán controlar el bienestar físico y mental de sus jugadores. Los entrenadores deben informar a los entrenadores/capitán del otro equipo si notan que uno de los jugadores del otro equipo no se siente bien/parece tener dificultades.

- Los entrenadores ayudan a traer agua/refrigerios/otras necesidades para los jugadores de cada equipo.

- Es razonable que un jugador pida cosas como agua a los entrenadores del equipo contrario.

MIEMBROS DEL EQUIPO QUE NO JUEGAN

Un equipo puede tener hasta 2 miembros/entrenadores que no juegan.

Entrenadores y no jugadores del equipo pueden:

Ser el capitán del equipo

Hacer o ayudar con los Pareos.

Ser un reemplazo de jugador.

SUSTITUCION DE UN JUGADOR EN EL EQUIPO

La sustitución de un jugador sólo podrá realizarse tras obtener el consentimiento explícito del TO. Esta regla existe para permitir que los equipos mantengan un complemento de jugadores en caso de enfermedad o lesiones u otras emergencias.

Un jugador de reemplazo puede jugar con uno de los 5 ejércitos presentados por el equipo en reemplazo de otro miembro del equipo durante toda una ronda (o más según necesario y aprobado).

El Capitán del equipo siempre debe solicitar al árbitro principal cualquier cambio de jugador durante el evento antes de que el jugador reemplazante juegue cualquier juego para el equipo.



TEAM MERCENARIOS

Cuando surge la necesidad de formar un Equipo de MERCENARIOS (que es el caso cuando un número impar de equipos o cuando un equipo tiene que abandonar el torneo después de la fecha límite de registro, o para asegurarse que el evento puede ser lo más inclusivo posible para los equipos nuevos o que regresan), se nombrará uno de los TO para liderar la carga de formar el Equipo de MERCENARIOS del NACIONAL. Jugadores interesados en ser parte del equipo mercenario.

FACCIONES DEL TORNEO DE EQUIPOS

Tenga en cuenta que a los efectos de las facciones en el formato de torneos WTC un solo libro, como Codex: Space Marines, o Codex: Aeldari, siempre utilizará el espacio tan pronto como uno de los ejércitos/facciones que figuran en la lista que contiene, o proviene de cualquier suplemento que se libere, se toman en equipo. Esto significa por ejemplo, que cuando un equipo agregara modelos Arlequín a una fuerza Drukhari, ese ejército Utiliza los espacios de facción Drukhari y Aeldari para el equipo. A continuación se muestra una lista de los libros de códices que están disponibles como facciones para el TORNEOS DE EQUIPOS. Un libro códice puede tener varias facciones en él. Cuando este sea el caso, tan pronto como una de esas facciones sea tomada por equipo, ningún otro jugador del equipo puede utilizar otras facciones de ese libro específico.

Adeptus Titanicus no es una facción jugable en este torneo.

Adepta Sororitas	Chaos Knights	Leagues of Votann
Adeptus Custodes	Chaos Space Marines	Necrons
Adeptus Mechanicus	Death Guard	Orks
Aeldari	Drukhari	Space Marines
Agents of the Imperium	Genestealer Cults	T'au Empire
Astra Militarum	Grey Knights	Thousand Sons
Chaos Daemons	Imperial Knights	Tyranids
		World Eaters



DEADLINES

registro / pago	miercoles 16 de octubre
Corte de reglas FAQ	miercoles 16 de octubre
Subir listas	lunes 28 de octubre
Publicar listas	lunes 4 de noviembre

EJERCITO / MINIATURA MEJOR PINTADO

Se anima a todos los jugadores a dedicar tiempo a pintar sus ejércitos. Tenga en cuenta que su ejército debe cumplir los siguientes requisitos:

Tu Army está pintada más allá del estándar Battle Ready.

Tu ejército tiene una cantidad moderada de detalles adicionales aplicados.

Los modelos de tu ejército siguen un tema y parecen un ejército.

Los modelos de tu ejército fueron pintados por ti mismo.

El ejército tiene un "factor sorpresa" que nos hace detenernos y mirar.

Un juez sorpresa y gran pintor estará revisando mejor miniatura como mejor ejército que serán premiados al final del evento.

EL MAS DEPORTIVO

Al final del torneo, los jugadores deben nominar a un oponente para Most Sporting, mencionandolo al juez que recibira el score al final del juego.



PREMIOS

Nuestros premios están diseñados para recompensar el esfuerzo invertido en todos los elementos del hobby de los 40k.

Como tal, es posible que jugadores de todos los niveles ganen algo.

Mejor general: el equipo mejor clasificado.

Mejor general: el segundo equipo mejor clasificado.

Mejor general: el tercerequipo mejor clasificado.

Mejor general en facción (múltiple): los jugadores en los siguientes grupos con la mayor cantidad de puntos de batalla totales:

El más hereje

El más raro de los Xenos

El más fiel al emperador

//Tenga en cuenta que el bracketing se realiza según la cantidad de juegos que gane. Los sorteos no tienen ningún efecto sobre el grupo en el que te encuentras, pero sí afectarán tu clasificación final.

Cuchara de madera: el jugador con el ranking más bajo.

Mejor Ejército Pintado.

Mejor Miniatura Pintada.

El equipo más deportivo: el jugador con más nominaciones de sus oponentes para Most Sporting (según sea necesario)



EVENTO

La inscripción con un costo de \$4500 por equipo se realiza con el pago a la siguiente cuenta:

Beneficiario: Julio Cesar Villarreal Hernandez

CLABE: 722969010064295338

Institución: Mercado Pago W

CLABE

722969010064295338

Beneficiario

Julio Cesar Villarreal Hernandez

Institución

Mercado Pago W

mandando comprobante al numero 4772326209 o al correo clientes.guild@gmail.com

con los siguientes datos:

Club.

Logo del equipo participante.

Nombre completo de los participantes y si son de otro club (mercenarios)

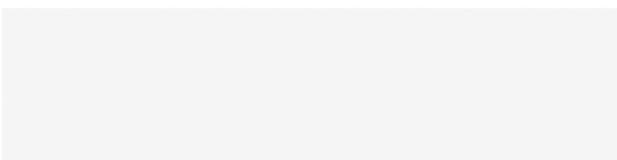
Talla playera.

Contacto de whatsApp.

Si no se tienen los datos completos se contará que su inscripción está incompleta.

Tu pago incluye varios beneficios

Si tienes alguna duda, Contactanos.





POLITICAS

NUEVAS REGLAS Y PREGUNTAS FRECUENTES

Al construir tu ejército, utiliza todo lo más actualizado de Warhammer 40,000 que se encuentra en las siguientes publicaciones de Games Workshop y Forge World antes de la fecha del Miércoles 16 de octubre del 2024.

- Libro básico de Warhammer 40,000
- Códices
- WTC FAQ /erratas
- Balance Data Slates
- Suplementos de juego equilibrado de Warhammer 40,000
- Pariah nexus

REQUISITOS DE PINTURA

Todos los modelos deben pintarse según el estándar Battle Ready (consulte la página 205 de Leviatán). Esto significa que tus modelos están completamente pintados con una base completamente detallada o texturizada. (para poder puntuar los 10 pts de Battle Ready)

CONVERSIONES, PROXIES IMPRESOS Y VINTAGE

Todas las conversiones y proxies deben tener un parecido lógico con el modelo original y deben tener dimensiones comparables al último modelo de Games Workshop. Es tu responsabilidad asegurarte de que tu oponente sea capaz de identificar claramente qué es qué sin ambigüedades. Si su oponente presenta una queja y nuestros jueces deciden que su ejército no cumple con este estándar, se tratará como una falta de deportividad y podrá recibir una penalización.

Los modelos antiguos están permitidos y se tratan como Proxies. Sin embargo, debes usar las dimensiones del modelo actual para las decisiones de juego y debe tener el tamaño de base correcto. Lo mismo se aplica a los tamaños de base en general.

Tenga en cuenta que no aprobamos proxies/conversiones/etc. De uno en uno. Es su responsabilidad asegurarse de que sus modelos cumplan con las normas.



BASES

Todos los modelos deben tener el tamaño de base correcto. Cuando exista ambigüedad con respecto a cuál es el tamaño de la base actual debido a que GW reempaqueta algunos kits (como es el caso de Tyrannid Warriors), envíe una solicitud de resolución y nuestro equipo de jueces lo revisará por usted. Los jugadores deben usar extensores de base si usan miniaturas antiguas que no desean cambiar de base.

REGISTRO

Si no está familiarizado con BCP, consulte su sitio web antes del evento. Si tiene un teléfono inteligente, descargue la aplicación BCP Player antes del evento.

Complete el registro a través del enlace de BCP y configure su facción correctamente. Si esto no coincide con la facción de tu lista de ejército, se marcará como con un error de lista.

Luego, sube tu lista una vez aprobado el pago del equipo. Las listas de ejército deben enviarse y las facciones deben establecerse antes de el lunes 21 de octubre a las 22:59.

Su facción debe estar configurada para evitar una penalización.

LISTAS

Como parte del proceso de registro, se le pedirá que envíe su lista de ejército.

Por favor marque su regla de destacamento, señor de la guerra y mejoras en su lista.

Cualquier envío tardío de una lista de ejército puede estar sujeto a una penalización discrecional de 10 puntos de PV por partida.

CONCESIONES

Si un jugador concede la batalla, trátelo como si no le quedaran miniaturas en su ejército y continúe jugando para calcular su puntuación final; misiones como Asesinar se puntúan automáticamente si fuera posible hacerlo de otra manera.

PUNTUACIONES

Es responsabilidad de ambos jugadores mantener puntuaciones precisas durante todo el juego.

Se recomienda el uso de la aplicación "Tabletop Battles" para llevar el score, si lo desean los días del evento podran pedir al juez hojas de puntuación.

Al final de cada turno de jugador y ronda de batalla, ambos jugadores deben ponerse de acuerdo verbalmente y anotar la puntuación. Esto debe hacerse en el punto del juego dictado por la redacción de la misión, es decir, al final de la ronda de batalla, turno o final del juego, etc.

Si en algún momento estos no coinciden y los jugadores no pueden identificar el motivo del error, se debe llamar inmediatamente a un juez, quien decidirá activamente cuál es el puntaje actual, antes de que el juego comience de nuevo o concluya.



SUBIR RESULTADOS

Suba sus puntuaciones en la aplicación BCP Player. Si no tienes un teléfono inteligente, puedes enviar tus resultados en el escritorio de los jueces, o tu oponente puede hacerlo por los dos.

Es responsabilidad de ambos jugadores asegurarse de que las puntuaciones sean correctas antes de enviarlas. El organizador no podrá corregirlos si se presentan incorrectamente.

Si no se envía un puntaje 5 minutos después de finalizada la ronda, ambos jugadores recibirán una derrota de 0-0 y recibirán una advertencia.

MANTENER EL TIEMPO, JUEGO LENTO, RELOJES DE AJEDREZ

Cada ronda del torneo consta de un juego en el que se deben jugar 5 rondas de batalla. Si un juego no se juega hasta el final, es decir, ambos jugadores terminan su turno 5 de forma natural, se considerará una partida de "juego lento". Tenga en cuenta que no se permite el "MathHammer" de un juego y que todos los juegos deben completarse de forma natural. Las advertencias de cronometraje se anunciarán cuando resten 60 minutos, 30 minutos y 15 minutos. Debes practicar cómo terminar los juegos en el tiempo asignado.

JUEGO LENTO

El término juego lento se puede aplicar a

- a) un juego que no llega a completarse como se define anteriormente y/o
 - b) un comportamiento en el que un jugador ralentiza la progresión natural del juego.
- Ninguno de estos es aceptable.

Si se descubre que un jugador juega lento, se trata de una falta de deportividad y se le puede aplicar una penalización.

Tenga en cuenta que estos problemas solo se pueden controlar si se informan al juez más cercano.

RELOJES DE AJEDREZ

Los relojes de ajedrez son obligatorios para cualquier jugador que pueda llegar a las rondas finales del evento. Esto significa que si crees que pasarás el corte superior después de las rondas en las que todos juegan, entonces debes jugar todas tus partidas en un reloj de ajedrez. Si no lo hace y califica para la final, entonces, a discreción de los jueces, perderá su lugar en la final.

En todos los demás casos, los relojes de ajedrez deben estar en uso a menos que ambos jugadores acuerden no usarlos. Cabe señalar que el reloj debe pasarse al jugador alternativo cuando tenga prioridad para tirar los dados o de alguna manera esté retrasando el progreso del juego mientras toma decisiones. Las aplicaciones gratuitas de Chess Clock se pueden descargar desde App Store o Google Play.

Si un jugador se queda sin tiempo solo puede obtener puntuaciones por primaria, hacer rolls defensivos como lo son Battleshock, tiros de salvadas y usar estrategias defensivas como Armour of Contempt etc.



SISTEMA DE PENALIZACION

El sistema de penalización consta de dos partes:

- 1) penalización en el momento, que normalmente toma la forma de una deducción de puntos VP de la ronda actual o más reciente.
- 2) Un sistema de advertencia/tarjeta como se describe a continuación.

Cualquier forma de discutir con un árbitro resultará en una escalada inmediata de la penalización o tarjeta otorgada.

Estaremos operando un sistema de advertencia

sanción leve <advertencia/penalización dura <tarjeta amarilla<doble amarilla<tarjeta roja por infracciones antideportivas.

Los problemas menores recibirán una advertencia/penalización y los problemas más graves recibirán una tarjeta. Múltiples advertencias pueden convertirse en una tarjeta amarilla, y dos tarjetas amarillas se convertirán en una tarjeta roja.

Las tarjetas amarillas irán acompañadas del jugador al que se le descontarán los premios. Las dobles amarillas irán acompañadas de la anulación de su última victoria. Las tarjetas amarillas pueden, a discreción del juez, ir acompañadas de una suspensión adicional de 1 a 6 meses de los eventos organizados por la Federación Mexicana de Wargames . Las tarjetas rojas irán acompañadas de la descalificación y una sanción de al menos un año. Los jugadores que regresen a un evento organizado por FMWG después de recibir una tarjeta serán notificados antes del evento por mensaje sobre su responsabilidad de mejorar su comportamiento en eventos futuros o enfrentar sanciones cada vez mayores o suspensiones permanentes.

Para fomentar la reforma, las tarjetas amarillas se trasladarán al próximo evento del jugador. Si no hay problemas, la tarjeta será eliminada de su registro. Si un jugador regresa de una suspensión después de recibir una tarjeta roja, comenzará el evento con una tarjeta amarilla como se indica arriba.

Se les recuerda que esta prohibido acomodarse scores(darse puntos entre jugadores para alcanzar mayor score en el torneo),regalar puntos ni acordar partidas , si se les encuentra haciendo esto, seran acredores de una penalización dura.

Si durante la duración del otrneo se le sorprende al jugador utilizando una lista (personajes, habilidades,wargears, enhancements, armas, estratageamas) diferentes a los establecidos en su lista será acreedor de una tarjeta amarilla.

Tratemos de ser lo más deportivos y honestos posibles.

Cualqueir duda o aclaración favor de mandar mensaje al numero 4772326209 o al correo theguild.hg@gmail.com