

PENALIZACIONES

PENALIZACIONES PRE-TORNEO

Listas con formato incorrecto: Las listas con formato incorrecto serán reenviadas al capitán para su corrección con un warning. Los siguientes errores conllevarán **5 puntos de batalla** por jugador y por ronda.

Listas ilegales: En el caso de que un equipo envíe una lista ilegal, se penalizará al equipo con **5 puntos de batalla por jugador** y por ronda con lista ilegal. Tomaos en serio el envío de listas.

Omisión de corrección: En el caso de que un equipo no aporte ningún feedback sobre las listas asignadas para corrección, será penalizado con **un punto de ronda**.

Esto es para cada ronda, es decir, que el equipo tendrá siempre X puntos menos en cada ronda por jugador que haya cometido la penalización. Por ejemplo, el equipo A y B obtienen un resultado de 55-65, lo que sería un empate. El equipo A tiene 5 puntos de penalización por lo que el resultado final sería 50-65 por lo que el equipo A obtendrá 0 puntos de ronda. El equipo B seguiría obteniendo 1 punto como si fuera un empate.

Todas las penalizaciones son **acumulativas**.

PENALIZACIONES DURANTE EL TORNEO

Todas las penalizaciones son **acumulativas** y se contabilizan a **nivel de equipo**.

Se sigue el siguiente patrón:

- 1º Infracción - Warning
- 2º Infracción - 5 puntos de batalla
- 3º Infracción - 10 puntos de batalla
- 4º...

Además, un jugador que cometa tres infracciones será **expulsado** del torneo y todas sus partidas restantes serán un 0-20.

A mayores, los árbitros podrán aplicar penalizaciones según su criterio en situaciones no descritas en los puntos siguientes. Cobrarán especial gravedad todas aquellas acciones que contravenga el código de conducta y espíritu del evento.

A continuación, os explicamos las infracciones más comunes y las consecuencias en la puntuación del torneo:

Timing/slow play: Todas las partidas han de terminar como mínimo en en turno 5. Los jugadores que tengan una queja por no haber terminado en turno 5 estarán **obligados** a usar el reloj en sus siguientes partidas. Los jugadores que no cumplan con esta norma serán automáticamente expulsados del torneo y todas sus partidas contarán como 0-20.
En caso de que no queden relojes libres se dispondrá de hojas de control de tiempo.

Consulta de reglas excesiva: Si un jugador está continuamente realizando preguntas por reglas recibirá a criterio de los árbitros una penalización.

Trampas en Tiradas de dados, movimiento y reglas: Los jugadores están **obligados** a realizar las tiradas de dados de forma visible y ambos jugadores pueden usar los dados del oponente.
En cuanto a las tiradas de dados sobre escenografía, miniaturas y demás, los jugadores deberán ponerse de acuerdo de cómo tratar el problema antes de que suceda.

Un jugador está **obligado** a declarar todas las acciones que va a realizar claramente a su rival, no está permitido mover una miniatura a menos que se declare lo que se va a hacer con ella.

En caso de dudas sobre reglas se debe consultar el material correspondiente. En caso de falta de entendimiento se puede recurrir a un árbitro o, de forma más ágil que sea un dado el que "desempate" la situación.

Ejemplos de infracción serían "olvidarse" de reglas de tu propio codex o reglamento.
Cometer una infracción al respecto conllevará una penalización a criterio de los árbitros.

Retraso en el horario de llegada: Si un jugador o equipo llega tarde se le impondrá una penalización de 5 puntos de batalla.

Si un jugador no se presenta, se marcará la partida como 0-20 a favor del contrario.

Si un equipo no se presenta tras 15 minutos de haber empezado la ronda se descalificará al equipo en cuestión y todas sus partidas contarán como un 0-20 a favor del equipo contrario.