

### ¿Qué es un reloj de ajedrez?

El reloj de ajedrez es un dispositivo que contabiliza el tiempo invertido por cada jugador. Al pulsar el botón encima del reloj, éste se detiene y pone en marcha el otro (los relojes nunca funcionan simultáneamente), haciendo correr el tiempo de su oponente.

Todos sabemos que muchas partidas no se acaban en tiempo, por diferentes motivos. Este año hemos decidido que **los jugadores que así lo soliciten**, podrán disponer de un reloj de ajedrez para controlar el tiempo.

En este torneo, **cada jugador dispondrá de 1 hora y 45 minutos** para jugar sus turnos. En caso de que el reloj se solicite a mitad de partida cada jugador dispondrá de la mitad del tiempo restante de partida. Si anteriormente se ha estado controlando el tiempo “manualmente” y un jugador debe disponer de más tiempo se tratará con el árbitro.



La organización dispondrá de un número limitado de relojes, cada jugador es libre de traer su propio reloj o usar alguna aplicación móvil como “Chess clock”

### ¿Cuándo comienza el tiempo?

El tiempo empezará con la primera acción prepartida que implique una tirada de dados.

### ¿Cuándo finaliza la partida?

La partida finalizará cuando el juego termine de forma natural o a ambos jugadores le queden **5 minutos o menos**. Si te quedan 5 minutos o menos estarás en tu último turno.

## Reglas del reloj

1. **Cada jugador es responsable de su propio tiempo** y es responsabilidad de cada jugador que su tiempo se esté contabilizando correctamente.

Ejemplos a la hora de pasar el tiempo al contrario:

- Le haces 20 heridas a una unidad que tiene diferentes salvaciones, como por ejemplo una invulnerable y un no hay dolor. En este caso le pasas el tiempo al oponente y cuando termine te lo devuelve.
- Tu oponente tiene que realizar varios chequeos de moral. Le pasas el tiempo al oponente y cuando termine te lo devuelve.
- Destruyes un vehículo y le explota o tiene que colocar una unidad grande que iba dentro del mismo.
- Le haces heridas con armas de distinto perfil a tu oponente. Le pasas el reloj para que decida en qué orden las quiere salvar.
- Asaltas y te tiene que hacer un disparo defensivo con varias unidades o muchos disparos. Le pasas el reloj al oponente y cuando acabe de realizar los disparos, te lo devuelve.

**En tiradas en general que no conlleven un tiempo significativo no será necesario pasar el reloj a tu rival.**

2. Ante cualquier discusión mayor, se podrá parar el tiempo y llamar a un árbitro. El reloj se pondrá de nuevo en activo una vez se solucione la disputa.
3. En la fase de asalto, un jugador puede elegir no atacar con su unidad. Si decide realizar esta acción para ganar tiempo, su oponente decidirá el resultado del asalto. Por ejemplo su oponente podrá dejar la unidad trabada, o retirarla directamente del juego. Esto debe hacerse antes de realizar cualquier tirada.

*Ejemplo:* El jugador A tiene una unidad de 3 Genestealers trabada con 10 Berzekers. Al jugador A le toca atacar primero en ese combate pero decide no hacerlo, según el reglamento está obligado pero le queda muy poco tiempo en el reloj así que decide ahorrarlo. El jugador B podría simplemente retirar los Genestealers de la mesa cuando llegue su momento de atacar y se contabilizarían como una baja a todos los efectos (misión, cartas, etc). O podría dejar un solo Genestealer para rodearlo y quedarse trabado por ejemplo y que no le puedan disparar el siguiente turno.

**El objetivo de esta regla no es simular que pasaría en el combate o aumentar la rapidez del juego, sino para prevenir a un jugador retirar miniaturas sin realizar la secuencia correcta de juego para que no se le acabe el tiempo.**

4. Si el tiempo de un jugador llega a 0, no podrá realizar ninguna acción excepto las siguientes:
  - a. Terminar de mover una unidad si estaba en medio de un movimiento.
  - b. Realizar tiradas de salvación.
  - c. Realizar chequeos de moral.
  - d. Puntuar objetivos que ya haya cumplido ese turno.

Se podría dar el caso de que a un jugador no le quede nada de tiempo y al otro le queden 20 minutos (caso extremo), por lo que este último podría jugar más de un turno mientras que el que no tiene tiempo solo podría efectuar las acciones descritas en el punto anterior.

**Esto son simplemente ejemplos del uso. Cada jugador es responsable de gestionar su tiempo.**