

## **OLD WORLD YUNGAY**

Desde el viejo mundo de Yungay hacia la comunidad. Este documento abre sus páginas para convocar a todos aquellos dispuestos a forjar su leyenda. Que resuenen los tambores de guerra y se forjen nuevas alianzas.

## **OLD WORLD YUNGAY**

### **WARHAMMER magic THE OLD WORLD**

#### **PRIMER TORNEO DE DOBLES**

#### **BASES OFICIALES:**

##### **I. INTRODUCCIÓN Y ESPÍRITU DEL TORNEO**

Bienvenidos al I Torneo de Dobles de Warhammer: The Old World. Este evento está diseñado bajo un formato de camaradería con un enfoque especial en acercar a jugadores novatos al entorno de juego equilibrado, garantizando partidas dinámicas, fluidas y con el tiempo suficiente para disfrutar del hobby. El espíritu principal del torneo es pasar un gran día en parejas, desplegar ejércitos vistosos y resolver disputas estratégicas en el Viejo Mundo en un ambiente de juego limpio y aprendizaje.

##### **II. FORMATO DEL TORNEO**

- **Modalidad:** Torneo en Parejas (Equipos de 2 jugadores).
- **Número de Rondas:** 2 rondas consecutivas.
- **Fecha:** Sábado 11 Julio 2026
- **Lugar:** Magic4Ever
- **Horario:** 11.30am
- **Puntuación por Bando:** Cada batalla se disputará a 2.000 puntos por bando.
- **Puntuación por Jugador:** Cada jugador de la pareja debe confeccionar una lista de ejército independiente de exactamente 1.000 puntos.

Aquí tienes el nuevo apartado listo para integrarse a las bases del torneo, manteniendo el formato claro, ordenado y profesional del documento anterior.

##### **III. INSCRIPCIÓN Y FINANCIAMIENTO**

- **Costo de la Inscripción:** El valor de la inscripción es de \$10.000 por pareja (\$5.000 por cada jugador).

- **Método de Pago:** La inscripción debe realizarse exclusivamente a través del link oficial de la tienda [Insertar Link Aquí].
- **Validación del Cupo:** Una vez realizado el pago, la pareja debe asegurar su cupo enviando de inmediato el comprobante de transferencia o pago junto con el detalle de ambos jugadores al correo electrónico: zamorator@gmail.com

**Información requerida en el correo de validación:**

- Comprobante de pago/inscripción adjunto.
- Nombre completo del Jugador 1 + Ejército/Facción que jugará.
- Nombre completo del Jugador 2 + Ejército/Facción que jugará.

*(Nota: Este paso es fundamental para agilizar la organización y permitirnos abrir a la brevedad un canal oficial de comunicación directa entre todos los participantes).*

**IV. PREMIOS Y RECONOCIMIENTOS**

Para premiar el esfuerzo estratégico, el torneo se adhiere a una política de recaudación íntegra. El 100% del dinero recaudado a través de las inscripciones se destinará directamente al pozo de premios de la comunidad, canjeable en productos o saldo de la tienda organizadora.

La distribución del pozo acumulado se realizará según los siguientes porcentajes basados en la clasificación final de las parejas:

**Tabla de Distribución del Pozo**

<b>Puesto</b>	<b>Reconocimiento</b>	<b>Porcentaje del Pozo</b>
1º Lugar	Campeones Absolutos del Torneo	50% del total
2º Lugar	Subcampeones del Viejo Mundo	35% del total
3º Lugar	Tercer Lugar General	15% del total

Además de los premios en tienda por posición, se entregarán menciones honorosas durante la ceremonia final para destacar el espíritu de hobby de los participantes (como la pareja mejor pintada o el mejor trasfondo narrativo).

**V. REGLAS DE CONFECCIÓN DE EJÉRCITOS**

Para garantizar el equilibrio y la variedad en las mesas, se aplican las siguientes restricciones en la creación de las listas:

1. **Formato de Composición:** Se utilizarán estrictamente las reglas de Grand Melee junto con las limitaciones de Combined Arms (Armas Combinadas). Esto restringe la repetición abusiva de ciertas unidades y personajes según los límites adicionales del suplemento oficial de Juego Equilibrado.
2. **Facciones Permitidas:** Se permite el uso de todos los ejércitos Oficiales (facciones de las Grandes Crónicas) y ejércitos Legacy (facciones con PDF oficial de reglas).
3. **Variantes de Composición:** Se permite el uso de los Ejércitos de Infamia (Army of Infamy) y variantes de composición específicas publicadas para las facciones oficiales, así como también las renegade para los ejércitos Legacy.
4. **Listas Independientes:** Cada jugador de la pareja confecciona su lista de 1.000 puntos de forma autónoma, respetando sus propios porcentajes de Comandantes, Héroes, Básicas y Singulares. Los puntos sobrantes de un jugador no se pueden transferir al otro.
5. **Fuerza Principal:** Se debe declarar cuál de los dos jugadores será la fuerza principal de alianza.

## VI. SISTEMA DE ALIANZAS (EVENTOS DOBLES)

De acuerdo con las reglas oficiales para eventos de dobles de Warhammer: The Old World, la fuerza combinada de la pareja se gestiona utilizando las reglas de Contingentes Aliados.

- **Tratamiento de la Alianza:** Cada jugador trata las fuerzas de su compañero como un contingente aliado.
- **Nivel de Alianza Estándar:** Por defecto, la mayoría de las parejas jugarán bajo el estado de Aliados de Confianza (Trusted Allies).

### Ejemplo Aclaratorio de Alianzas:

Carlos (Imperio) y Andrés (Bretonia) forman pareja. Al ser facciones del Orden, se consideran Aliados de Confianza. Sus unidades pueden beneficiarse mutuamente de la cercanía del General o del Estandarte de Batalla (si la regla lo permite) y no se estorbarán en el despliegue.

Por ejemplo, Danny y Connor han decidido formar equipo para un evento de Dobles. Connor toma el mando de la fuerza Primaria y ha confeccionado su lista de ejército utilizando la Lista de Composición de Gran Ejército del Imperio del Hombre. Danny considera confeccionar su lista utilizando la Lista de Composición de Gran Ejército de los Reinos de los Elfos Silvanos, pero finalmente elige la Lista de Composición del Ejército de Infamia de la Orden de Caballería. Al hacerlo, la relación entre ambos ejércitos pasa a ser de Aliados de Confianza en lugar de Aliados Sospechosos.

## VII. ESCENARIOS

Los escenarios se elegirán al azar o por designación de la organización al inicio de cada ronda, seleccionados estrictamente de la sección de Eventos Dobles del reglamento oficial:

1. **Rodeo Doble (Double Rodeo):** Centrado en la captura de cuadrantes y flanqueos coordinados en pareja.
2. **Líneas de Batalla Avanzadas (Advanced Battle Lines):** Choque frontal donde las zonas de despliegue están más próximas, acelerando el combate (ideal para novatos).
3. **El Viejo Puesto de Avanzada (The Old Outpost):** Un escenario de control de objetivo donde un elemento de escenografía central (la torre abandonada) otorga puntos clave y ventajas estratégicas si se mantiene bajo control.

## VIII. PUNTUACIÓN DE TORNEO Y TRASFONDO

Al finalizar cada ronda, la pareja sumará sus Puntos de Victoria (PV) logrados en la misión para determinar los Puntos de Torneo (PT) de la ronda. Además, se añaden factores de hobby:

- **Puntos Adicionales por Trasfondo**
- **Premio a la Narrativa (+1 PT):** Las parejas que presenten un documento escrito con el trasfondo (historia) que justifique la unión de sus dos ejércitos, su alianza y la composición de sus fuerzas antes del inicio del torneo, obtendrán 1 Punto de Torneo adicional fijo en su clasificación general.

## IX. EVALUACIÓN Y MOTIVACIÓN DE PINTURA

Para fomentar que las mesas luzcan espectaculares, se evaluará el pintado. La evaluación la realizarán los jueces de la tienda de manera objetiva para garantizar total transparencia. A diferencia de los puntos de escenario, el pintado se evalúa a

cada jugador por separado, por lo que el comportamiento de cada miembro afecta individualmente al total de la pareja.

### **Escala de Puntuación de Pintura (Por Jugador)**

- **Manchas Grises:** Más de la mitad del ejército se presenta en plástico/resina gris, solo con imprimación o con 1 solo color base sin detalles. *Penalización: -1 Punto de Torneo (PT)*
- **Battle Ready (Listo para la batalla):** Todo el ejército está completamente pintado con al menos 3 colores claramente identificables en cada miniatura y las peanas tienen un color uniforme (arena, marrón, verde, etc.). *Puntuación: 0 Puntos de Torneo (PT) (Es el estándar esperado).*
- **Pintor Digno:** Más de la mitad del ejército cuenta con técnicas avanzadas (luces, sombras, lavados), más de 3 colores aplicados con limpieza, y las peanas están decoradas con elementos de textura (césped electrostático, piedras, corcho, etc.). Ejércitos listos para lucirse. *Bonificación: +2 Puntos de Torneo (PT)*

### **Ejemplo Aclaratorio de Evaluación de Pintura:**

- Pareja 1: El Jugador A trae su ejército gris con imprimación negra (-1 PT) y el Jugador B también lo trae sin pintar (-1 PT). La pareja sumará -2 PT al total del torneo.
- Pareja 2: El Jugador A cumple el estándar Battle Ready (0 PT) y el Jugador B ha dedicado mucho tiempo y sus miniaturas son de nivel Pintor Digno (+2 PT). La pareja sumará +2 PT en total.
- Pareja 3: Ambos jugadores se han esforzado al máximo y presentan ejércitos completamente detallados y decorados (+2 PT cada uno). La pareja sumará +4 PT directos a la clasificación general.

## **APÉNDICE: REGLAS ADICIONALES DE EVENTOS DOBLES Y PUNTUACIÓN**

### **1. Reglas Oficiales de Eventos Dobles (Resumen de Ajustes)**

- **Punto de Ruptura (Break Point):** Para las condiciones de final de partida que requieran calcular la retirada del ejército, se sumará la Potencia de Unidad (PU) combinada de los ejércitos de ambos integrantes de la pareja para fijar el umbral de ruptura general.

- **El General de la Alianza:** Al puntuar objetivos de eliminación, acabar con el General de la lista Primaria del bando enemigo otorga 100 PV, mientras que eliminar al General de la lista Secundaria otorga 50 PV.
- **Trofeos de Guerra:** Cada estandarte capturado al bando enemigo otorgará una bonificación de 50 PV. Eliminar al Portaestandarte de Batalla Primario otorga 50 PV extra, y al Secundario 25 PV extra.

## 2. Tabla de Clasificación de Puntos de Torneo (PT)

Al término de la batalla, resten los Puntos de Victoria totales de ambos bandos. Evalúen la diferencia en la siguiente tabla oficial (columna 1.501-2.000pts) para repartir los PT de la ronda:

Diferencia de PV	Resultado del Ganador	PT Ganador	Resultado del Perdedor	PT Perdedor
0-300 pts	Empate (E)	3	Empate (E)	3
301-750 pts	Victoria Marginal (VM)	4	Derrota Marginal (DM)	2
751-1400 pts	Victoria Contundente (VC)	5	Derrota Contundente (DC)	1
1401 pts o más	Victoria Aplastante (VA)	6	Derrota Aplastante (DA)	0

*(Nota: Los puntos de Trasfondo y Pintura se añaden al total final acumulado tras aplicar esta tabla).*

## 3. Criterios de Desempate (En orden de prioridad)

En caso de que dos o más parejas terminen el torneo con la misma cantidad de Puntos de Torneo (PT) totales, se aplicarán estrictamente los siguientes desempates para definir los primeros puestos de la clasificación general:

1. **Primer Desempate:** Mayor cantidad de Puntos de Torneo por Trasfondo y Pintura (¡Pintar es clave!).

2. **Segundo Desempate:** Mayor cantidad de Puntos de Victoria (PV) brutos destruidos al enemigo a lo largo de las 2 rondas.
3. **Tercer Desempate:** Mayor puntuación combinada obtenida en la evaluación de Pintura por los jueces de la tienda.