



GRAND TOURNAMENT

BARRANQUILLA 2020





La versión final de este documento será entregada en copia impresa el primer día del evento a cada uno de los participantes para su cómoda referencia. Mientras se acerca el GT, podrán consultar en este formato toda la información concerniente al torneo y las actualizaciones que puedan surgir. Escriban todas sus inquietudes al correo electrónico blackshieldbag@gmail.com y con gusto responderemos.

Versión 2019.1 (9/10)

- Con base a la encuesta donde se define el formato de 2.000 puntos con parámetros estándar ITC.

Versión 2020.2 (25/01)

- Se elimina el Paso 5 de la etapa de *Mapa de Despliegue y Objetivos* en la página 21.

Versión 2020.3 (19/02)

- Se elimina el enunciado *“Ejércitos que contengan modelos que no cumplan con el mínimo requerido serán calificados con 0 en la categoría de premiación de Modelismo y Pintura”* (p.5, 1.0 Modelos Pintados)
- Se modifica la tabla de Requisitos de Participación para la categoría Virtuoso (Modelismo y Pintura).

Versión 2020.4 (29/02)

- Se cambian las misiones por las de ITC Champion's Missions 2020.

Versión 2020.5 (10/03)

- Se agrega línea de texto al cuadro de Reglas Aplicables *Se tendrán en cuenta las restricciones sugeridas en los documentos de Warhammer Legends.* (p.4)
- Se cambia mapa de Misión 3 (p.32)

Versión 2020.6 (16/03)

- Por aplazamiento se cambian las fechas del evento. (p.4)
- Se cambian a veinte días el periodo de tiempo de publicaciones previas al torneo que no aplican. (p.4)
- Se agrega el enunciado *“Ejércitos que contengan modelos que no cumplan con el mínimo requerido serán calificados con 0 en la categoría de premiación de Modelismo y Pintura”.* (p.5, 1.0 Modelos Pintados)
- Se modifica la tabla de Requisitos de Participación para la categoría Virtuoso. (Modelismo y Pintura)

GUÍA DE TORNEO WARHAMMER 40,000

El Grand Tournament Colombia de Warhammer 40,000 es la mayor congregación nacional de wargaming, creado por la comunidad guarjamera para ella misma. Es un gran despliegue de habilidades estratégicas en la representación abstracta de un campo de batalla; así como una vitrina del gran trabajo artístico producto de la dedicación de los congregados. Este evento anual se hace con el fin de integrar las distintas colectividades del país afines al hobby donde se potencializa la experiencia construyendo una mejor escena nacional. Si quieres probarte con lo mejor de Colombia, enseñar la obra de tu ejército de colección, jugar en un entorno competitivo y de camaradería, el Grand Tournament Colombia es para ti.

Regla de Oro

Este evento se organiza y desarrolla con pasión para ustedes, la comunidad guarjamera. Actúen con respeto y consideración hacia los demás participantes, jueces, organizadores y sobre todo al juego; la armonía impera sobre todo lo demás.

¡Gocen el GT!

PARÁMETROS ESENCIALES

REGLAS APLICABLES	Manual de Warhammer 40,000 de 8ª edición (reglas de base, reglas avanzadas, <i>matched play</i> y juego organizado) y todas las publicaciones oficiales de Games Workshop y Forge World vigentes para Warhammer 40,000 de 8ª edición tales como Códex, Índice, Chapter Approved, libros de campaña, revista White Dwarf, Erratas y Comentarios de los Diseñadores publicados en el sitio oficial de Warhammer Community. Reglas Beta oficiales vigentes. Reglas especiales consignadas en el presente documento. Se tendrán en cuenta las restricciones sugeridas en los documentos de Warhammer Legends. Las reglas publicadas dentro de los veinte (20) días previos al inicio del torneo no serán tenidas en cuenta.
TAMAÑO DE EJÉRCITO	2,000 puntos.
SELECCIÓN DE EJÉRCITO	<i>Battle-forged</i> . Hasta tres destacamentos por lista de ejército. Excluyendo Tropas y Transporte Dedicado, cada Hoja de Datos puede ser incluida en la selección de ejército hasta tres veces.
HERRAMIENTAS	El evento proveerá las tablas de juego y terrenos. Se espera que los jugadores aporten todos los demás elementos necesarios para el juego: modelos de miniatura, dados, sistemas de medición, marcadores de objetivos, publicaciones de reglas y copia impresa legible de su lista de ejército.
NÚMERO DE RONDAS	5
FORMATO DE RONDAS	Suizo.
DURACIÓN DE PARTIDA DE RONDA	180 minutos.
CATEGORÍAS DE RECONOCIMIENTO	Hombre del Renacimiento (Mejor promedio de torneo, modelismo y deportividad) Gran Mariscal (Ganador del Torneo) Virtuoso (Mejor ejército modelado y pintado) Camarada Ejemplar (calificaciones impecables en deportividad y camaradería)
LINEAMIENTOS Y MISIONES	ITC: Código de conducta y puntuación de juego. <i>Champion's Missions</i> . Los lineamientos especiales consignados en este manual prevalecen sobre los estándares de ITC para el presente torneo toda vez que pueda haber conflicto en la normatividad.

PROGRAMACIÓN

Sábado, 27 de junio		Domingo, 28 de junio	
Apertura	9:00AM – 9:30 AM	Ronda 4	9:00AM – 12:00PM
Ronda 1	9:30AM – 12:30PM	Almuerzo	12:00PM – 1:00PM
Almuerzo	12:30PM – 1:30PM	Ronda 5	1:00PM – 4:00PM
Ronda 2	1:30PM – 4:30PM	Descanso	4:00PM – 4:30PM
Descanso	4:30PM – 5:00PM	Clausura	4:30PM – 5:30PM
Ronda 3	5:00PM – 8:00PM		

NORMATIVIDAD

1.0 MODELOS PINTADOS

Todas las miniaturas de un ejército deben estar pintadas con al menos 3 colores y peana. Ejércitos que contengan modelos que no cumplan con el mínimo requerido serán calificados con 0 en la categoría de premiación de Modelismo y Pintura. Ejércitos que contengan más de una tercera parte de sus modelos incompletos no podrán participar de las rondas hasta que cumplan con el mínimo requerido de pintura; se concederá la victoria a su oponente por cesión en cada ronda hasta que esté habilitado. La imprimación cuenta como color. Las peanas transparentes como las de los gravíticos no tienen que estar pintadas. El pintado de peana puede consistir en textura sencilla, o un color sólido, o un material consistente. Lo que se busca es una sensación de acabado. En caso de duda, se invita a suscribir la inquietud al correo electrónico blackshieldbaq@gmail.com.

2.0 CONVERSIONES Y “CUENTA-COMO”

Todas las miniaturas deben estar representadas fielmente con su equipo y armamento en un estándar razonable. Se tendrán en cuenta las dimensiones de los modelos originales Citadel y Forge World como referencia para avalar la representación de una hoja de datos cuyo modelo haya sido convertido o representado con una figura diferente (*cuenta-como*). Las miniaturas convertidas o *cuenta-como* no podrán verse beneficiadas en la mesa de juego por su

modelado mas sí son sujeto de las desventajas que les puedan afectar. Por ejemplo, si un Caballero Imperial se modela más alto de lo convencional, éste no podrá obtener una ventaja adicional para medir su línea de visión pero sí podrá ser visto con mayor facilidad cuando se identifica como objetivo apuntado. No se pretende castigar la creatividad de los participantes pues en la categoría de Modelismo y Pintura este factor favorece su calificación; el propósito de esta norma es de evitar ventajas injustas de cualquier tipo por modelos siendo más grandes, más pequeños o lucir poses distintas que compriman o expandan sus dimensiones de manera considerable con relación a las miniaturas oficiales de la unidad representada.

Modelos convertidos y *cuenta-como* deberán ser declarados con claridad durante la presentación del ejército a cada oponente emparejado. Si la experiencia de un juego o de un oponente se ven afectadas de manera negativa debido a la falta de claridad de la composición de un ejército por modelos *cuenta-como*, los jueces y organizadores podrán modificar la lista del ejército en cuestión o remover modelos de la misma.

Los esquemas de pintura no se tienen en consideración para determinar si un modelo *cuenta-como* una unidad diferente excepto en los casos donde un ejército esté compuesto por modelos similares con distintas palabras claves de facción. Por ejemplo, es inaceptable incluir Marines Espaciales <Iron Hands> y <Raven Guard> en un mismo ejército sin marcas distintivas para su clara identificación. No tendrá repercusión alguna

emplear esquemas de pintura distintos a los canónicos para representar determinadas

facciones mientras que se puedan distinguir dentro de un mismo ejército. Además, modelos Primaris no podrán ser utilizados para representar unidades de modelos que no contengan la palabra clave Primaris en su hoja de datos.

Es posible hacer concesiones para dar vía libre a proyectos creativos de modelismo, para obtener permiso con anticipación se invita a suscribir la solicitud al correo electrónico blackshieldbaqa@gmail.com.

3.0 BASES DE MODELOS

Los modelos deberán ser jugados sobre peanas cuyas dimensiones sean iguales a las que se proveen para los modelos originales Citadel y Forge World; los modelos que incumplan con el parámetro no podrán ser jugados en las partidas del torneo. En el evento que existan dos tamaños de peana provistas por GW para un mismo tipo de modelo, cualquiera de las dos podrá ser usada; no obstante, todos los modelos del mismo tipo de unidad deberán posar sobre peanas del mismo tamaño. Es posible elaborar bases escénicas siempre y

cuando su circunferencia sea igual a la de la peana original. Cualquier modelo presentado sobre una base escénica de tamaño inapropiado se verá afectado por cualquier desventaja que le pueda perjudicar en juego sin gozar de las ventajas aparentes; la circunferencia de la base deberá ser siempre de medida estándar, de lo contrario el modelo no podrá ser jugado en las partidas del torneo. En caso de duda, se invita a suscribir la inquietud al correo electrónico blackshieldbaqa@gmail.com.

4.0 TIEMPO

Cada partida tendrá un tiempo límite de tres (3) horas; con un desempeño eficiente todas las partidas deberían finalizar dentro del rango establecido. Los emparejamientos se anunciarán quince (15) minutos antes de cada partida. No se podrá iniciar una ronda de batalla dentro de los últimos quince (15) minutos previos a la culminación del horario de la partida al menos que sea la sexta ronda de batalla. Se permitirá iniciar la sexta ronda de batalla faltando no menos de diez (10) minutos para finalizar el horario de la partida.

5.0 CÓDIGO DE CONDUCTA ITC PARA EL GT COLOMBIA 2020

El Código de Conducta ITC provee a los árbitros y jugadores con el conocimiento del comportamiento apropiado de los jugadores y procedimientos para manejar infracciones y resolver disputas durante un torneo ITC. El código de conducta existe por dos razones primarias: mantener y asegurar la integridad de los eventos, y proteger a los participantes de abusos.

Este código ha sido adaptado para el GT Colombia 2020 conservando los lineamientos esenciales propuestos por ITC. Está diseñado para usarse junto al reglamento de Warhammer 40.000.

5.1 Filosofía de Arbitraje ITC:

- 5.1.1 **Justicia natural:** No será permitido el abuso de las reglas por parte de los jugadores con el fin de obtener ventajas injustas. Siempre que sea posible, las reglas se implementarán considerando una lectura correcta, el sentido común y el espíritu de la regla; si los argumentos de un jugador están sobrecargados de tecnicismos e interpretaciones creativas que se excusan en la tendencia de “Rules as Written” (se regula como se escribe), lo más probable es que el juez no estará de acuerdo.
- 5.1.2 Los fallos de los jueces para casos particulares no serán necesariamente precedentes vinculantes. Si un árbitro se llega a equivocar en una interpretación, no está obligado a continuar haciéndolo mal. Ellos son voluntarios, no jueces profesionales.
- 5.1.3 **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.
- 5.1.4 **Juicio activo:** los árbitros pueden mencionar reglas básicas de Warhammer 40k mientras estén presentes. Medidas, tiradas, despliegues y otros elementos pueden corregirse cuando un jugador lo está haciendo incorrectamente.
- 5.1.5 **Juicio pasivo:** los árbitros pueden resolver discusiones de reglas entre jugadores cuando la solución entre ambos no se alcance con facilidad.
- 5.1.6 **Gestión del tiempo:** los árbitros controlan el reloj del evento.
- 5.1.7 **Conducta de los jugadores:** los árbitros supervisan la deportividad de los jugadores y que esté dentro del contrato social.
 - 5.1.7.1 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.
- 5.1.8 **Presunción de autoridad:** los árbitros tienen autoridad total para definir reglas vinculantes para arbitrar una discusión entre jugadores durante una partida. El árbitro está ahí para dar una resolución neutral cuando los

jugadores llegan a un punto muerto al interpretar una regla, y la prioridad es llegar a una resolución rápida del problema. Los jueces tienen la última palabra para resolver cualquier percance del torneo. Podrán instruir a los jugadores para que inicien una nueva ronda sin importar el tiempo, forzar una derrota a un jugador que haya sido encontrado haciendo trampa, reajustar la posición de cualquier miniatura, etc. Esto se hace con el fin de asegurar integridad y honestidad.

5.1.9 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.*

5.1.10 Conducta de los Árbitros: *se espera de los árbitros que cumplan sus tareas de forma profesional. Los jugadores pueden contactar a la administración ITC si ven que un árbitro se está comportando de una forma que incumple este código.*

5.1.11 Fast Track para resolución de conflictos:

En un sistema de juego de representación abstracta y reglas complejas no es extraño que puedan surgir situaciones donde los jugadores no estén de acuerdo con la interpretación de algún lineamiento. Con el fin de estimular el dinamismo de las partidas y mejorar la experiencia del jugador, cualquier conflicto de juego deberá ser resuelto siguiendo los pasos a continuación:

A. Si se trata de un caso de interpretación de regla, refiéranse DE INMEDIATO a las publicaciones pertinentes. Si es el caso de una medición difícil debido a la ubicación de modelos y terreno, los oponentes se pondrán de acuerdo para establecer puntos de referencia antes de remover cualquier elemento de la tabla de juego, tomar la medida buscada y reubicar nuevamente los elementos removidos. Si este paso no resuelve el conflicto, se procede a llamar al árbitro disponible más cercano.

B. En el caso de un conflicto por interpretación de regla, deberán explicar al árbitro los hechos del caso y mostrar la publicación consultada. El árbitro cuenta con 3 minutos para resolver el conflicto a partir de recibida la inquietud. Para el caso de medición, el árbitro tomará sus propias medidas para concluir. Si este paso no resuelve el conflicto, procedan al numeral C.

C. Con la orden del árbitro, *roll-off*.

5.2 El Espíritu del Juego:

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

5.2.2 *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 ITC, el juego de Warhammer 40k es de competición deportiva entre dos individuos. Cualquier acción antideportiva no está dentro del espíritu del juego.*

5.3 En partida:

- 5.3.1 *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.*
- 5.3.2 *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.*
- 5.3.3 *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.*
- 5.3.4 *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.*
- 5.3.5 *Un jugador debe llevar una copia oficial, digital o impresa, de todas las reglas requeridas para su ejército. 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.*
- 5.3.6 *Los acuerdos verbales entre jugadores que alteren las reglas, interpretación de las reglas o la razón en discusiones son vinculantes y se cumplirán durante la partida en la que ese acuerdo se haya alcanzado. Ambos jugadores deben claramente anunciar su intención de aceptar dicho acuerdo, y deben tener a un tercero que sea testigo del acuerdo.*
- 5.3.7 *Cualquier medida debe ser reconocida por el oponente como precisa y aceptada. Una vez aceptada, esa medida se considera la distancia medida, más allá de lo que otro instrumento de medida 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.*
- 5.3.8 *Cada jugador debe comprometerse a completar su turno de una forma eficiente y en tiempo. Cualquier jugador que use una cantidad desproporcionada de tiempo, particularmente si eso le da una ventaja táctica, está cometiendo una falta.*
- 5.3.9 *Aparte de un árbitro y los dos jugadores, nadie puede interactuar físicamente con miniaturas o dados durante la partida. Un jugador que sabiéndolo, lo permita o invite a alguien a hacerlo, está cometiendo una falta.*

5.3.10 *Las bonificaciones o penalizaciones persistentes, de estratagemas o poderes psíquicos, deben estar claramente marcados con una carta o token cuando se aplican sobre una unidad en particular.*

5.4 Tiempo:

- 6.4.1 *El tiempo de la ronda de torneo se determina por el Organizador de Torneo y se mantiene por los árbitros y sólo los árbitros.*
- 6.4.2 *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.*
- 6.4.3 *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.*
- 6.4.4 *Durante una partida con tiempo controlado, sólo un árbitro puede parar el reloj.*
- 6.4.5 *Durante una partida con tiempo controlado, sólo un árbitro puede alterar el tiempo que resta.*
- 6.4.6 *Se espera que los jugadores conozcan y entiendan la duración de las partidas en el evento al que están asistiendo.*
- 6.4.7 *Cualquier jugador en una partida puede requerir usar un Reloj de Ajedrez. Si el evento no tiene más relojes disponibles, los jugadores pueden usar uno propio.*
- 6.4.8 *Los jugadores no tienen que estar de acuerdo en usar reloj. Si uno de ellos quiere usarlo, se debe usar.*
- 6.4.9 *Una vez se empieza a usar un reloj, las reglas de “partida a la que se le ha puesto tiempo” anteriores entran en efecto y se cumplirán por parte de un árbitro.*

5.5 Listas:

- 5.5.1 *Es responsabilidad del jugador cumplir los requerimientos de listas del evento un evento o sufrir penalizaciones.*
- 5.5.2 *En general, es responsabilidad de cada jugador llevar al evento una copia legible e impresa de su lista. Esta lista puede ser diferente en su formato que la que se ha enviado online a través de la App BCP. Este formato de lista debe incluir el total de puntos del ejército, el total de puntos de cada unidad y el desglose de puntos de cada opción de la unidad. Los puntos de mando y destacamentos deben verse claramente. Con respecto a las reservas, cada unidad debe tener su Nivel de Poder claramente marcado. El señor de la guerra del ejército debe estar identificado, así como su rasgo si es fijo como en el caso de los personajes con nombre. Las Tácticas de Capítulo y otras reglas de destacamentos deben indicarse con cada destacamento. La lista debe identificar también la Facción primaria ITC y el nombre del jugador. Las listas escritas a mano no se aceptan sin el permiso previo de los árbitros.*
- 5.5.3 *Cualquier jugador que use una lista que no cumpla los estándares del evento no podrá participar en el torneo a menos que presente una lista que sí los cumpla.*
- 5.5.4 *Al final de la primera ronda de un torneo, cada jugador debe tener su lista de ejército subida a la App BCP. Si no tiene medios para usarla aplicación, debe presentar una copia impresa de la lista a un árbitro que podrá subirla a la App.*

Los jugadores son responsables de asegurar que sus listas están subidas a la App, ya sea manualmente o por los árbitros.

- 5.5.5 Esto podría no ser factible en algunos eventos en función de la conectividad o cobertura. Si fuera así, se debe avisar a los jugadores.*
- 5.5.6 Cualquier miniatura o unidad que no esté en la lista de un jugador no podrá desplegarse en mesa en ningún momento, y cualquier jugador que utilice miniaturas o unidades que no estén en lista o que estén incorrectamente en lista, está cometiendo una falta.*
 - 5.5.6.1 Las unidades que se invocan durante la partida deben estar en lista como puntos de sobra de la lista. Es responsabilidad del jugador explicar por qué deja esos puntos sin usar y cómo se pueden utilizar para invocar unidades durante la partida.*
 - 5.5.6.2 De la misma forma, algunas unidades creadas durante la partida (como las minas espora) no tienen que estar reflejadas en la lista.*
- 5.5.7 Cualquier jugador que use equipo que no esté claramente identificado en su lista está cometiendo una falta.*
- 5.5.8 Los poderes y habilidades variables como los rasgos o los poderes psíquicos deben anotarse en tinta en la lista del jugador o en un papel, identificando claramente la ronda de torneo que es y qué poderes o rasgos son. Cualquier jugador que utilice poderes o rasgos que no estén anotados previamente está cometiendo una falta.*

5.6 Estratagemas/Habilidades:

- 5.6.1 Cada vez que un jugador use una estratagema, 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.*

5.7 Decoro:

- 5.7.1 Un jugador nunca debe hacer nada que dé mala fama al hobby de Warhammer.*
- 5.7.2 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.*
- 5.7.3 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, expulsado del evento, y perdiendo la posibilidad de recibir puntos ITC en futuros eventos durante un tiempo determinado por el personal administrativo de ITC.*
- 5.7.4 Un jugador no puede destruir la propiedad de otros durante el evento. Si lo hace de forma voluntaria comete una falta de Tarjeta roja.*
- 5.7.5 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. Cualquier patrón de desinformación o engaño "accidental" puede considerarse falta a discreción de los árbitros.*
- 5.7.6 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.*

- 5.7.7 *Un jugador no puede dar ni aceptar ayuda en una partida en la que no participa activamente. Si lo hace, comete falta.*
- 5.7.8 *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.*
- 5.7.9 *Al jugar en un evento ITC, 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.*
- 5.7.10 *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.*

5.8 Herramientas:

- 5.8.1 *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 a recibir una Tarjeta Roja y que se le nieguen puntos ITC en futuros eventos. En caso de dados “cargados”, o dados alterados, además el jugador será expulsado del evento.*
- 5.8.2 *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) pueden ser requeridos por su oponente para que usen dados estándar en esa partida. 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.*
- 5.8.3 *Las App de dados que no sean productos oficiales de Games Workshop deben ser aprobados por el organizador del evento antes de utilizarse.*
- 5.8.4 *Los instrumentos de medida deben ser precisos en la distancia que miden. Un jugador que utilice un instrumento de medida no consistente cometerá falta y será automáticamente descalificado de la partida, y tendrá 0 puntos ITC en el evento. A discreción de los árbitros, puede ser descalificado del evento completo y perder puntos ITC de futuros eventos durante un período de tiempo a discreción del personal administrativo de ITC.*
- 5.8.5 *Cualquier reloj o medidor de tiempo, o aplicación, debe ser preciso 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, y tendrá 0 puntos ITC en el evento. A discreción de los árbitros, puede ser descalificado del evento completo y perder puntos ITC de futuros eventos durante un período de tiempo a discreción del personal administrativo de ITC.*

5.9 Llamando a los árbitros:

- 5.9.1 *Cada jugador tiene el derecho de llamar a los árbitros.*
- 5.9.2 *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 cometió una falta o se está comportando de forma antideportiva.*
- 5.9.3 *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.*
 - 5.9.3.1 *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.*
- 5.9.4 *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. Si hay reloj de ajedrez en la partida, el tiempo dedicado por el árbitro se consume del tiempo del jugador que lo ha llamado, a menos que el árbitro decida pausarlo.*
- 5.9.5 *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 sujetos a error humano. Puede contradecir reglas anteriores o del torneo, pero aún así debe jugarse siguiendo este criterio en esta partida.*
- 5.9.6 *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 pararlo, el tiempo no se para 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 árbitros para que haya consistencia en este tipo de decisiones durante todo el torneo.*
- 5.9.7 *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.*
- 5.9.8 *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.*
- 5.9.9 *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.*

5.10 Penalizaciones:

- 5.10.1 *Una falta se define como una acción tomada por un jugador que viola el espíritu del juego, las reglas del juego, y/o las reglas y guías de este documento. Las faltas pueden variar en severidad y en general caen en tres categorías: Aviso*

Verbal, Tarjeta Amarilla y Tarjeta Roja. Si un jugador comete una falta, puede ser penalizado de las siguientes maneras a discreción de los árbitros. Un árbitro es libre de aplicar las penalizaciones que crea necesarias.

5.10.1.1 Múltiples Avisos Verbales pueden convertirse en Tarjeta Amarilla

5.10.1.2 Las Tarjetas Amarillas se dan por ofensas que no descalifican

5.10.1.2.1 Un jugador sólo puede acumular 2 Tarjetas Amarillas en un evento. Si recibe la tercera, pasar a Tarjeta Roja y descalificación.

5.10.1.2.2 Las Tarjetas Rojas se dan por ofensas que descalifican, o por múltiples Tarjetas Amarillas.

5.10.1.3 Si un jugador recibe una o más Tarjetas Rojas en un evento, puede ser expulsado del evento y de futuros eventos a discreción del Organizador.

5.10.2 Cumplimiento de Reloj (Tarjeta Amarilla) - Un árbitro puede penalizar a un jugador obligando a que utilice las reglas de partida con tiempo controlado. El árbitro determina el tiempo de cada jugador y el resultado de uso del reloj es vinculante para esa partida.

5.10.3 Pérdida de tiempo (Tarjeta Amarilla) - Un árbitro puede penalizar a un jugador quitándole tiempo de su reloj si está haciendo juego ralentizado de forma deliberada o parando de forma incorrecta su reloj.

5.10.4 Pérdida de turno (Tarjeta Amarilla) - Un árbitro puede terminar el turno o la fase de un jugador si queda claro que a través de una falta u otro juego fraudulento el jugador estaba poniendo a su oponente en desventaja evidente, o si la partida sólo puede corregirse de forma justa haciendo esto.

5.10.5 Reiniciar turno (Tarjeta Amarilla) - Un árbitro puede reiniciar el turno o fase de un jugador, moviendo miniaturas a su posición inicial aproximada, si queda claro que a través de una falta u otro juego fraudulento el jugador estaba poniendo a su oponente en desventaja evidente, o si la partida sólo puede corregirse de forma justa haciendo esto. El jugador penalizado no recibirá tiempo adicional.

5.10.6 Retirada de miniaturas (Tarjeta Amarilla) - Un árbitro puede retirar miniaturas de la partida si están equipadas de forma ilegal, o sobre los puntos, o se ha hecho una conversión o montaje para tener ventaja, o simplemente es inaceptable para los estándares de pintura y representación del evento. Si las miniaturas se retiran, sólo pueden utilizarse de nuevo con la aprobación personal del árbitro tras resolver el problema.

5.10.7 Descalificación de la partida (Tarjeta Roja) - Un árbitro puede descalificar a un jugador de su partida. Ese jugador recibe 0 puntos esa partida, una derrota, y su oponente puntúa como un bye a menos que su puntuación actual fuera mayor.

5.10.7.1 Descalificación del evento (Tarjeta Roja) - Un árbitro puede descalificar a un jugador del evento. Ese jugador se retira inmediatamente de la lista de participantes y del lugar de celebración del evento, su partida actual se puntúa como 0, su oponente puntúa como si hubiera asolado desde ese momento. El jugador penalizado no recibirá puntos ITC de ninguna de las partidas jugadas ese evento.

5.10.7.2 Baneado (3/6/8/12 meses) - Por faltas y/o comportamientos especialmente escandalosos o repetidos, un árbitro puede pedir a ITC un baneo del jugador durante un tiempo determinado. Mientras está

baneado, el jugador no podrá asistir a eventos patrocinados por Frontline Gaming como el BAO, LVO o SoCal Open. Mientras está baneado, no podrá recibir puntos ITC. Nota: otros eventos ITC podrían adherirse a este baneo a su propia discreción.

5.11 Tipos de Partida:

- 5.11.1 Partida Estándar: Una partida jugada entre dos jugadores usando las normas del torneo sin ninguna estipulación adicional de los árbitros o el Organizador de Torneo.*
- 5.11.2 Partida con tiempo controlado: Una partida que tiene reloj de ajedrez. Esto puede ocurrir porque es una ronda avanzada del torneo, porque los jugadores han pedido reloj, o porque el árbitro lo ha impuesto.*
- 5.11.3 Rondas de Campeonato: Generalmente el top 8 de un evento grande. Todas estas partidas son con tiempo controlado y están activamente arbitradas.*
- 5.11.4 Partida de Campeonato: Son partidas con tiempo controlado y un juez activo dedicado.*

5.12 Índice de Términos:

5.12.1 El Espíritu del Juego:

- 5.12.1.1 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.*
- 5.12.1.2 Para ITC, el juego de Warhammer 40k es de competición deportiva entre dos individuos. Cualquier acción antideportiva no está dentro del espíritu del juego.*

*5.12.2 **Juego Ralentizado:** cuando un jugador toma acciones para ralentizar intencionadamente la velocidad de la partida para sacar provecho de ello.*

Contribuyen:

Reece Robbins, John Weyermuller, Adam Solis, Chris Morgan, Daniel Ruiz, Travis Simpson, Matt Root, Thomas Hegstrom-Oakey, Jason Horn, Frankie Giampapa, Neil Kerr, y los ITC Tournament Organizers del Grupo de Facebook.

Traducción:

La Voz de Horus

Edición para GT Colombia 2020:

Blackshieldbaq

6. PUNTUACION Y RECONOCIMIENTOS

Siendo Warhammer 40,000 un hobby multifacético se hará un reconocimiento con premiación a los mejores exponentes de cada una de las disciplinas más relevantes: *Virtuoso*, o el exponente con la mejor calificación de su ejército modelado y pintado; y *Gran Mariscal*, el jugador con el mayor puntaje de la competencia del juego. El mayor honor del GT Colombia 2020 corresponde al *Hombre del Renacimiento*, quien se determinará considerando por partes iguales los puntajes de las categorías de Virtuoso y Gran Mariscal. Ambos puntajes se normalizan en un porcentaje de posibilidad y luego se suman. El nuevo puntaje mayor combinado ganará El Hombre del Renacimiento.

El *Camarada Ejemplar* es la categoría que hace un reconocimiento especial a todos los participantes cuyo comportamiento noble y ejemplar haya sido intachable a lo largo del calendario del torneo; se podrán hacer menciones especiales a quienes ante circunstancias adversas sobresalen de la mejor manera, dignos de contar sus anécdotas como referencias ejemplares en el futuro. Los jugadores podrán ser penalizados en los puntajes de las categorías de Virtuoso y Gran Mariscal por conducta antideportiva e incluso pueden llegar a ser descalificados sin derecho al reembolso monetario.

6.1 Gran Mariscal

La puntuación de torneo se otorgará así:

- 1.000 Puntos de Torneo + los Puntos de Batalla por cada victoria.
- 500 Puntos de Torneo + los Puntos de Batalla por cada empate.
- 0 Puntos de Torneo + los Puntos de Batalla por cada derrota.

Este formato determinará los emparejamientos, con el registro de Victorias/Empates/Derrota es el criterio principal. Los jugadores se emparejarán en orden descendente, con las dos mayores puntuaciones jugando entre ellas, después el 3° contra el 4°, etc., hasta el último en la tabla. Recordemos que la App BCP tiene esta puntuación definida por defecto al usarla.

6.2 Virtuoso

Un panel calificador se hará cargo de la evaluación de los inscritos. Se calificarán los conceptos establecidos en el formato de evaluación. Cada concepto logrado otorga un número de puntos que se indica al lado de cada. Luego de señalados los conceptos logrados con satisfacción se suman los puntos obtenidos para determinar el puntaje final de la calificación. El panel calificador ahondará en detalle las técnicas aplicadas para identificar el mayor logro de acabados y nombrar al ganador de la categoría en caso de un empate por puntos por el primer lugar.

REQUISITOS DE PARTICIPACION	
Concepto	Habilitación
Uno o más modelos tienen menos de 3 colores, incluyendo el primer.	No habilitado para participar
Todo el ejército tiene al menos 3 colores base (aparte de la imprimación), no es visible el primer ni regiones sin pintar.	Habilitado para participar
Todo el ejército está completamente pintado con más de 3 colores base, luces y sombras.	Habilitado para participar

BASES	
Concepto	Puntos
Peanas limpias y completas, sin adornos	200
Superficie de un solo tipo de textura/acabado	400
Superficie con distintas texturas y acabados	600

CONVERSIONES	
Concepto	Puntos
Kit-bashing en algunos héroes o líderes de unidad, o scratchbuild básico	200
Conversiones multikit en todo el ejército, escultura de detalle	400
Modelos desde scratch, escultura completa, conversión multikit compleja	600

DOMINIO DE LAS TECNICAS	
Concepto	Puntos
Colores planos	0
Luces y sombras	200
Pintura por capas, blending, glazing, etc.	400
Técnicas avanzadas en la mayoría del ejército como Degradados, iluminación OSL, wetblend, NMM.	600

DIORAMA / BASE ESCÉNICA

Concepto	Puntos
Cada miniatura tiene su propia peana, no una base escénica para el ejército	0
Una base escénica sencilla para el ejército, de una sola textura/acabado	200
Diorama con algunos elementos de relieve	400
Diorama con estructuras complejas con elementos de relieve muy precipitado o piezas de mayor altura tales como: edificaciones en ruinas, vehículos ajenos al ejército registrado, árboles, estatuas, etc. Todos con acabados en gran detalle	600

HERÁLDICA

Concepto	Puntos
Insignias con decals correctamente aplicados	200
Detalles en freehand, insignias a mano o decals con trabajo extra, desgaste (weathering)	400
Freehands de gran calidad, desgaste (weathering), o detalles como insignias de escuadrón, pintura de guerra, etc. en todo el ejército	600

6.3 Camarada Ejemplar

En cada ronda del torneo, cada participante recibirá una forma donde calificará el desempeño de su oponente en cuanto a la actitud y deportividad. La forma será un cuestionario donde el participante señalará con una marca las casillas correspondientes a cada uno de los puntos en los que ha fallado su oponente. Los aspectos tales como la puntualidad para presentarse a un encuentro, la cortesía, el uso de lenguaje ofensivo contra otro jugador, la agresión física y la trampa voluntaria sobre las reglas son los aspectos a

calificar. Al final del torneo se hará un reconocimiento a todos los jugadores que consigan cero marcas en sus calificaciones en todas las rondas. Se evaluará con detenimiento el comportamiento de aquellos participantes que vayan acumulando marcas; estos pueden llegar a ser penalizados con deducciones de puntos en otras categorías, desventajas en la mesa o descalificados del torneo.

DEPORTIVIDAD

- ¿El oponente se ha presentado con más de tres (3) minutos de retraso al encuentro programado para la ronda?
- ¿El oponente usó lenguaje ofensivo contra ti antes, durante o después de la batalla?
- ¿El oponente te agredió de manera física antes, durante o después de la batalla?
- ¿El ejército del oponente contiene modelismo ventajoso?
- ¿El oponente intento aprovecharse de vacíos o interpretaciones dudosas de las reglas?
- ¿El oponente se negó a darte la mano antes y después de la batalla?
- ¿El oponente se negó a permitirte examinar su lista antes y durante la partida?
- ¿El oponente se negó a explicar o responder preguntas acerca de su ejército?
- ¿El oponente midió distancias de manera imprecisa o descuidada?
- ¿El oponente recogió los dados apresuradamente entre tirada y tirada sin permitir revisión?
- ¿El oponente agarro, movió o manipulo tus modelos sin permiso?
- ¿El oponente perdió tiempo deliberadamente, o abandonó la partida sin un motivo válido?
- ¿El oponente trató de distraerte mientras tomabas alguna decisión?
- ¿El oponente recibió ayuda estratégica, consejos o insinuaciones de personas ajenas a la partida?
- ¿El oponente ignoraba activamente la batalla por factores externos?
- ¿El oponente puso sobre el tablero de juego objetos ajenos a la partida en curso? (objetos personales, miniaturas destruidas, miniaturas en reserva, etc.)
- ¿Al oponente le faltaron herramientas necesarias para el juego aparte del ejército?
(Publicaciones con las reglas necesarias para jugar su ejército, medidor, dados, copia de la lista de ejército)

7. TERRENOS DE JUEGO

Ruinias: para este evento, los muros de nivel inferior de todas las ruinas se considera que bloquean línea de visión aunque realmente no lo hagan. Esto significa que las aperturas que tengan como ventanas, puertas, agujeros de

bala y demás, bloquean línea de visión. Esta regla no significa que los jugadores puedan crear muros donde no los hay. Si hay dudas sobre cómo se definen estas barreras, se debe aclarar con el oponente antes de que la partida empiece.

PREPARTIDA, DESPLIEGUE E INICIO

Prepartida

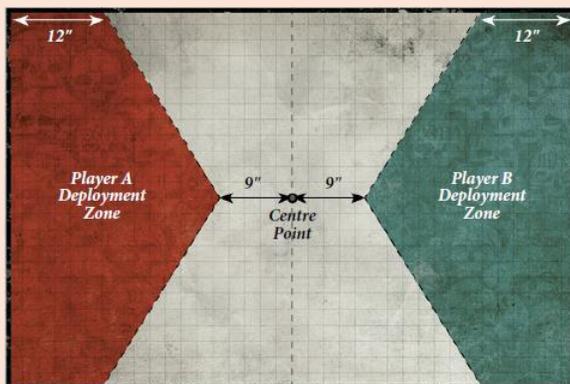
Paso 1: Antes de lanzar ningún dado, los jugadores ajustan y definen la escenografía de la mesa. Después ambos jugadores eligen su rasgo de señor de la guerra, poderes psíquicos, gastan puntos de mando predespliegue, eligen su reliquia gratuita y las reliquias adicionales que deseen utilizar. Todo esto debe quedar anotado para su consulta durante la partida.

Paso 2: Los jugadores se revelan simultáneamente lo que han anotado en el Paso 1.

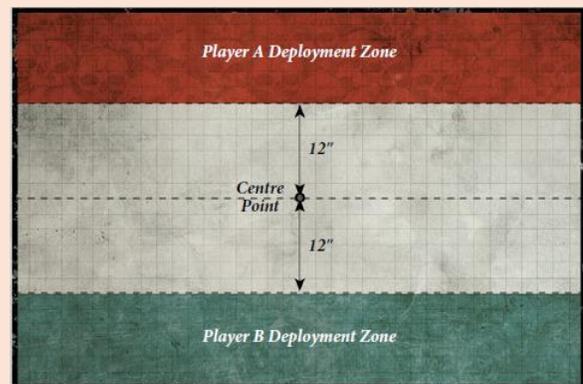
Mapa de Despliegue y Objetivos

Paso 1: Ambos jugadores lanzan un dado a la tirada más alta.

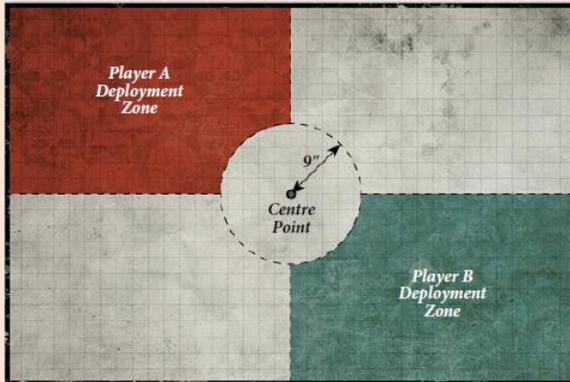
Selección de Mapa de Despliegue	
D6	
1.	Asalto Punta de Lanza
2.	Amanecer de la Guerra
3.	Busca y Destruye
4.	Yunque y Martillo
5.	Asalto Frontal
6.	Ataque de la Vanguardia



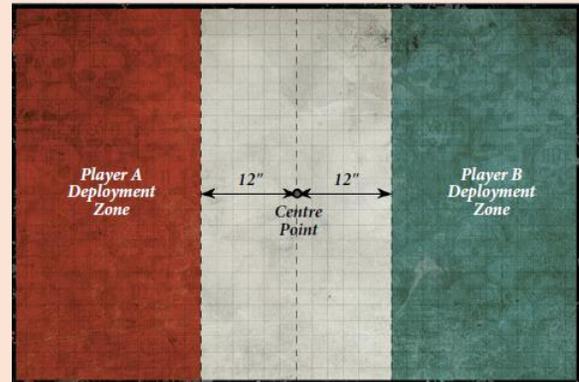
Asalto Punta de Lanza



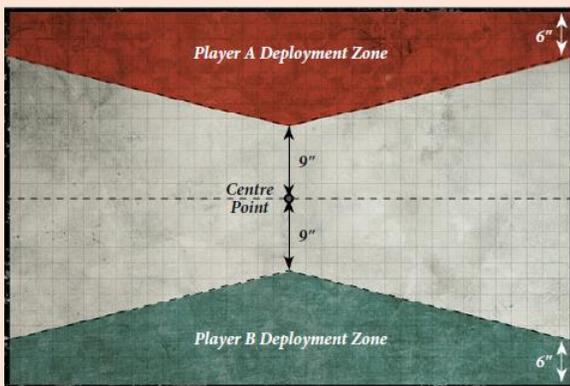
Amanecer de la Guerra



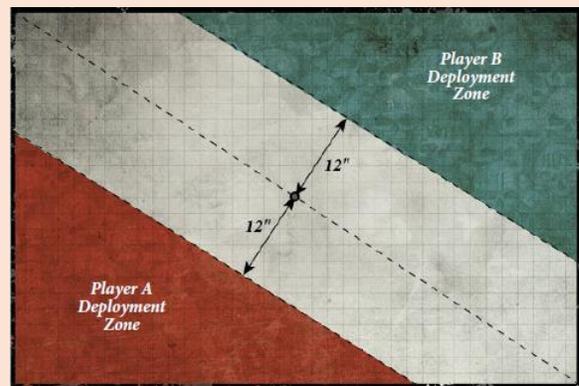
Busca y Destruye



Yunque y Martillo



Asalto Frontal



Ataque de la Vanguardia

Paso 2: El jugador que saca resultado más alto puede elegir si quiere ser Atacante o Defensor. Si el Defensor fue el ganador de la tirada más alta (es decir, si ha elegido ser Defensor), tira un dado para determinar del mapa de despliegue y puede repetir el dado una única vez si quiere. Si el Defensor fue el perdedor de la tirada más alta (es decir, si el otro jugador ha elegido que sea Defensor), puede tirar 2d6 (repetiendo dobles hasta que haya dos resultados distintos en la tirada) y elegir cualquiera de esos dos mapas de despliegue. Además el Defensor elige su zona de despliegue y el Atacante tendrá que usar la otra zona de despliegue.

Paso 3: Los jugadores colocan los objetivos según se indique en la misión. A la hora de

colocarlos, se deben tener en cuenta estas instrucciones:

A: Todos los objetivos deben situarse en el suelo y no pueden colocarse dentro de edificios cerrados. Se debe mover la escenografía si es necesario para cumplir este criterio.

B: Las distancias se miden desde y hasta las miniaturas hasta el punto más cercano del marcador de objetivo cuando se determina qué miniaturas están al alcance de controlar dicho objetivo.

Paso 4: Cada jugador elige 3 de las Misiones Secundarias que se detallan más abajo. Una de ellas debe ser de la categoría Buscar y Destruir, y otra debe ser de la categoría Maniobras. La tercera misión puede ser de

cualquiera de esas categorías o ser Vieja Escuela. Un jugador sólo puede elegir la misma misión una vez. Tras elegir las, los jugadores se las muestran de forma simultánea.

Paso 5: Los jugadores empiezan a desplegar. El Atacante despliega primero su ejército por completo y va a ser el que juegue el primer turno. El Defensor despliega segundo su ejército por completo y va a ser el que juegue el segundo turno. No hay tirada para robar iniciativa.

Duración de la partida, Asolar y Conceder

Cada partida se compone de 6 rondas de batalla. Al final de la partida, el vencedor es el jugador que tenga una mayor puntuación total. Si un jugador decide conceder la partida antes de que el juego acabe de forma natural o si es asolado (es decir, si todas sus unidades han sido destruidas o son objeto de la regla de Muerte Súbita), mantendrá la puntuación que tenía hasta ese momento y todas sus unidades se considerarán destruidas a efectos de la puntuación del resto de turnos de la partida, haciendo que su oponente gane todos los puntos de misiones primarias de Matar y Matar Más en cada turno que reste de partida. El jugador que no ha concedido o no ha sido asolado puede seguir jugando lo que falta de partida para puntuar objetivos adicionales y aumentar su puntuación final. En caso de concesión, el jugador que concede pierde automáticamente la partida sean cuales sean sus puntuaciones.

Si un jugador recibe un *bye*, es decir, no juega una ronda debido a un número impar de participantes, deberá ser siempre el jugador con la menor puntuación total hasta ese momento y conseguirá de esa ronda una victoria y una puntuación de 30 puntos.

Los jugadores deben recordar con cuidado que asolar a su oponente no les otorga la máxima puntuación de la misión. ¡Conceder tampoco otorga la máxima puntuación al ganador!

OBJETIVOS PRIMARIOS

PRIMARIOS: PUNTUACIÓN AL FINAL DEL TURNO DE JUGADOR	
Cada jugador puntúa al final de su turno	
1. Controlar uno o más objetivos	1 punto.
2. Destruir por lo menos una unidad enemiga durante tu turno	1 punto.

PRIMARIOS: PUNTUACIÓN AL FINAL DE LA RONDA DE BATALLA	
Cada jugador puntúa al final de la ronda de batalla	
1. Controlar más objetivos que el oponente	1 punto.
2. Han sido destruidas más unidades enemigas que propias en esta ronda de batalla.	1 punto.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

Cada jugador puede puntuar un máximo de 4 puntos por cada una de las siguientes Misiones Secundarias, hasta un total de 12 puntos entre las 3 misiones que escoja. Estos puntos se pueden conseguir en cualquier momento a menos que se especifique lo contrario en la descripción. Las secundarias de Buscar y Destruir no pueden puntuarse a la vez por la misma unidad sobre el mismo objetivo. Las secundarias de Maniobra no pueden puntuarse a la vez por la misma unidad o sobre el mismo objetivo. Vieja Escuela sí que puede puntuarse a la vez que cualquier otra secundaria por o desde la misma unidad.

Ejemplo 1: Un jugador elige Cazalíderes y Caza Mayor como dos secundarias de Buscar y Destruir. Su Caballero destruye a una unidad

que es a la vez Personaje y Vehículo de 10 Heridas. Sólo puede puntuar con esa unidad una de las dos secundarias de Buscar y Destruir, a su elección. Sin embargo, si el mismo Caballero destruyera un Vehículo de 10 Heridas y además una unidad Personaje en la misma fase de disparo, el jugador que lo controla podría puntuar un punto para ambas secundarias.

Ejemplo 2: Un jugador elige Ingenieros y Zapadores como dos secundarias de Maniobra. Si ambas unidades están en el mismo objetivo, el jugador puede elegir usar a sus Ingenieros o a sus Zapadores, pero no a ambos. De forma similar, si hubiera elegido Reconocimiento y Rey de la Colina, y tuviera una unidad a 9" del centro de la mesa y en un cuadrante, el jugador debería escoger cuál de las dos secundarias de Maniobra es para la que cuenta esa unidad.

OBJETIVO SECUNDARIO NO CLASIFICADO

Objetivo	Puntos
Vieja Escuela	<p>Ganas 1 punto por cada uno de los siguientes casos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primer Golpe: Una unidad enemiga es destruida en la primera Ronda de Batalla. • Matar al Señor de la Guerra: El Señor de la Guerra enemigo ha sido destruido cuando termina la partida. • Rompelíneas: Tienes al final de la partida una de tus miniaturas en la zona de despliegue de tu enemigo. • Último Golpe: Una unidad enemiga es destruida en la última Ronda de Batalla.

SECUNDARIAS DE BUSCAR Y DESTRUIR

Objetivo	Puntos
Cazalderes	1 punto por cada Personaje enemigo que es destruido.
Nacido para la Grandeza	<p>Elige una de tus unidades Personaje compuesta por una miniatura. Esta unidad obtiene 1 punto por cumplir cada uno de los siguientes objetivos hasta un máximo de 4 puntos. Cada objetivo sólo puede cumplirse una vez por partida.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Destruir una unidad enemiga que no tenga la clave Personaje. • Destruir una unidad enemiga que tenga la clave Personaje. • Rechazar un poder psíquico enemigo. • Controlar un objetivo fuera de tu zona de despliegue. • Hacer una Intervención Heroica hacia una unidad enemiga. • Empezar y terminar una Ronda de Batalla completamente dentro de la zona de despliegue de tu oponente.
Marcado para Morir	<p>Elige 4 de las unidades de tu oponente cuyo coste en puntos incluyendo su equipo sea de 120 puntos o más. Ganas 1 punto por cada una que destruyas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para ganar este punto contra una unidad que se divide en varias unidades durante la partida, debes destruir todas las unidades individuales que la componen. Si una unidad se une con otra unidad durante la partida, para ganar este punto deberás destruir la unidad completa.
Cazador de Bandas	Por cada 6 heridas infringidas a unidades multi-miniatura de rol distinto a Tropas compuestas

	<p>enteramente por miniaturas de 3 o más Heridas que no tengan las claves Vehículo, Enjambre o Monstruo, ganas 1 punto.</p> <p>Una vez alguna herida hecha a una unidad se contabiliza para tu secundaria de Cazador de Bandas, esa unidad no puede dar puntos a otra secundaria de Buscar y Destruir.</p>
Caza Mayor	1 punto por cada 10 heridas acumuladas hechas a unidades enemigas con la palabra clave Monstruo , Titánica o Vehículo .
La Factura del Carnicero	Destruye a 2+ unidades enemigas durante un turno de jugador para ganar 1 punto.
El Segador	<p>Por cada 20 heridas de miniaturas de tipo Infantería, Enjambre, Moto o Dron destruidas ganas 1 punto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuentas cada herida cuando la miniatura es destruida. Si hay miniaturas que regresan al juego tras ser destruidas durante la partida, puedes contarlas cada vez que sean destruidas. • Cuando se elimina una miniatura de una unidad, si eliges contarla para tu secundaria de El Segador, esa unidad no puede dar puntos a otra secundaria de Buscar y Destruir.

SECUNDARIAS DE MANIOBRA	
Objetivo	Puntos
Reconocimiento	Ten una unidad al menos parcialmente en cada cuadrante de la mesa al final de tu turno. Una unidad sólo puede considerarse parte de un cuadrante a la vez con respecto a esta regla. Ganas 1 punto por turno que cumplas la condición. A partir del turno 2, si tienes dos unidades en cada cuadrante de la mesa, ganas 2 puntos por turno.
Tras Líneas Enemigas	Si al menos una de tus unidades que no tenga el rol de batalla Volador está completamente dentro de la zona de despliegue enemiga al final de tu turno, ganas 1 punto. A partir del turno 2, si tienes tres o más unidades que no tengan el rol de batalla Volador completamente dentro de la zona de despliegue enemiga al final de tu turno, ganas 2 puntos.
Control de Terreno	Ganas 1 punto por cada objetivo que controles al final de la última Ronda de Batalla que se juegue. Si controlas todos los objetivos de la mesa cuando termina la partida, ganas los 4 puntos.
Rey de la Colina	Al final de su turno, el jugador con esta secundaria gana 1 punto si tiene dos unidades que no sean

	<p>personajes y que sean multi-miniatura, o dos unidades Titánicas, completamente dentro de 9" del centro de la mesa. A partir del turno 2, si tienes 4 o más unidades de esas características completamente dentro de 9" del centro de la mesa, ganas 2 puntos. Unidad multi-miniatura significa en este caso una unidad que haya empezado la partida con más de una miniatura.</p>
<p>Ingenieros</p>	<p>Selecciona dos unidades de tu ejército que no sean personajes ni fortificaciones para que sean Ingenieros. A partir de la segunda Ronda de Batalla, si una o más de estas unidades empiezan y terminan tu turno a 3" del mismo marcador de objetivo que controlas, y no hace ningún ataque ni lanza ningún poder psíquico durante tu turno, ganas 1 punto al final de ese turno. Si tienes dos unidades Ingenieras haciendo esto en dos objetivos distintos y uno o más de los objetivos están fuera de tu zona de despliegue, ganas 2 puntos. Estas unidades no pueden puntuar este objetivo si se unen a otras unidades durante la partida o si se dividen en varias unidades. Las unidades seleccionadas como Ingenieros nunca podrán beneficiarse de una regla que impida que sean objetivo de ataques, como por ejemplo Nube de Moscas. Sí que pueden beneficiarse de que la escenografía bloquee la línea de visión hacia ellas.</p>
<p>Zapadores</p>	<p>Selecciona dos unidades de tu ejército que no sean personajes, ni fortificaciones, ni de rol de batalla Volador, para que sean Zapadores. Cuando una unidad de Zapadores termina tu turno dentro de 3" de un Objetivo fuera de la zona de despliegue del jugador que la controla, la unidad de Zapadores puede volver al objetivo No Puntuable para misiones primarias o secundarias del oponente de la unidad de Zapadores mientras siga en este estado. Hay que recalcar que unos Zapadores pueden volver a un objetivo No Puntuable incluso sin controlar dicho objetivo. Una vez que un objetivo se vuelve No Puntuable, se mantiene en ese estado hasta que la unidad de Zapadores se mueva a más de 3" de él, o es destruida, o hace ataques, o lanza poderes psíquicos. Si al final de tu turno tus Zapadores han vuelto algún objetivo No Puntuable, ganas 1 punto. A partir del turno 2, puedes ganar hasta un máximo de 2 puntos por turno por zapar dos o más objetivos. Las unidades seleccionadas como Zapadores nunca podrán beneficiarse de una regla que impida que sean objetivo de ataques, como por ejemplo Nube de Moscas. Sí que pueden beneficiarse de que la escenografía bloquee la línea de visión hacia ellas. Si una unidad de Zapadores se divide en varias unidades durante la partida usando alguna habilidad como la de la regla Escuadras de Combate</p>

	o se combina con otra unidad como con la estratagema de Consolidar Unidades, dejarán de ser Zapadores y perderán todas las habilidades descritas en esta misión para el resto de la partida.
El Cartero	Elige una miniatura de tu ejército que no tenga las claves Vehículo , Monstruo o Titánica (con la excepción de Caballeros Imperiales y Caballeros Caóticos, que pueden ser El Cartero) para que sea El Cartero (esta miniatura puede pertenecer a una unidad). Esta miniatura puede elegir recopilar información de un Objetivo dentro de 3" que controles a final de turno. Sólo puedes recopilar información de cada objetivo una vez por partida. Ganas 1 punto por objetivo del que recopilar información. Si al final de la partida has recopilado información de cada objetivo de la mesa, ganas automáticamente los 4 puntos.

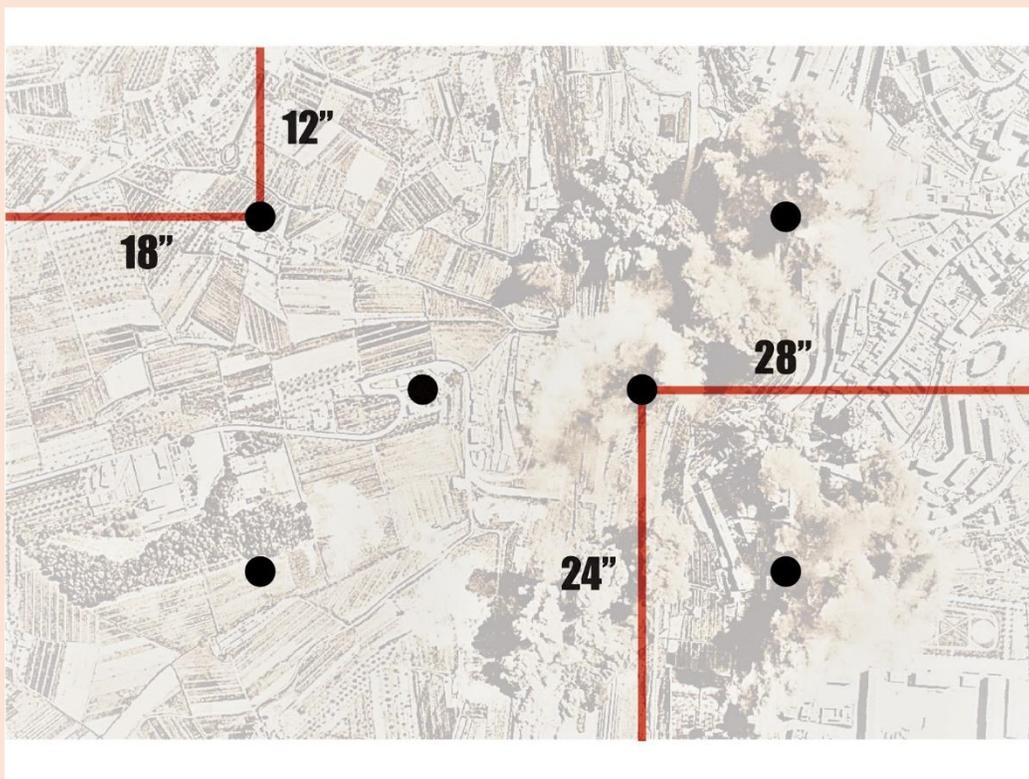
MISIÓN 1: CAPTURAR TERRENO

Despliegue: Aleatorio

6 Marcadores de Objetivo colocados de la siguiente manera (*ver imagen*)

Punto Bono de Capturar Terreno: Si un jugador controla o disputa 4 o más objetivos al final de su turno, gana 1 punto.

Un objetivo se considera disputado si ambos jugadores tienen miniaturas a 3" de él pero ninguno lo controla. Esto ocurre por lo general cuando ambos jugadores tienen el mismo número de miniaturas en rango del objetivo pero ninguna de ellas tiene regla de Objetivo Asegurado, o todas la tienen.



Scenario 1 Score Sheet

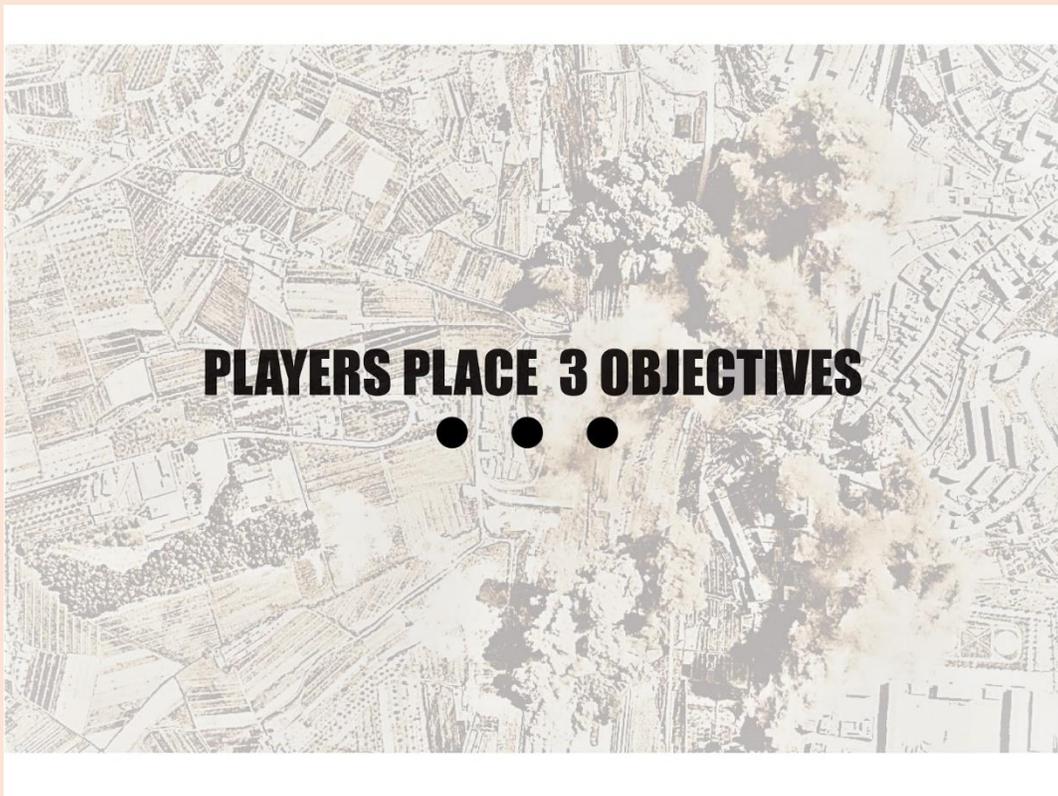
You	Opponent
PRIMARY	
BATTLE ROUND 1	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
BATTLE ROUND 2	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
BATTLE ROUND 3	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
BATTLE ROUND 4	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
BATTLE ROUND 5	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
BATTLE ROUND 6	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
SECONDARY	
Your Secondaries	Opponent Secondaries
Name	Name
1 2 3 4	1 2 3 4
Name	Name
1 2 3 4	1 2 3 4
Name	Name
1 2 3 4	1 2 3 4
POINT TALLY	
Yours	Opponents
1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14	8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21	15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28	22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35	29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42	36 37 38 39 40 41 42

MISIÓN 2: CORTE AL CORAZÓN

Despliegue: Aleatorio

3 objetivos: empezando por el Atacante, cada jugador coloca un objetivo en la zona de despliegue del rival cuyo centro debe estar exactamente a 9" de al menos un borde de la mesa. Un objetivo más se sitúa en el centro de la mesa.

Punto Bono de Corte al Corazón: Si al final de su turno un jugador controla el objetivo central y el objetivo que ha colocado, gana 1 punto.



Scenario 2 Score Sheet

You	Opponent
PRIMARY	
BATTLE ROUND 1	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
BATTLE ROUND 2	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
BATTLE ROUND 3	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
BATTLE ROUND 4	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
BATTLE ROUND 5	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
BATTLE ROUND 6	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
SECONDARY	
Your Secondaries	Opponent Secondaries
Name	Name
1 2 3 4	1 2 3 4
Name	Name
1 2 3 4	1 2 3 4
Name	Name
1 2 3 4	1 2 3 4
POINT TALLY	
Yours	Opponents
1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14	8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21	15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28	22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35	29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42	36 37 38 39 40 41 42

MISIÓN 3: CONTROL DEL NEXUS

Despliegue: Aleatorio

4 objetivos. empezando por el Defensor, los jugadores se alternan colocando objetivos. Los dos primeros a más de 6" de sus zonas de despliegue y a más de 6" de los bordes y más de 12" de otros objetivos. Entonces, empezando por el Atacante, cada jugador coloca los objetivos que faltan en su zona de despliegue a más de 6" de los bordes y más de 12" de otros objetivos.

Punto Bono de Control de Nexus: Si un jugador controla los dos objetivos que están fuera de las zonas de despliegue al final de su turno, gana 1 punto.



Scenario 3 Score Sheet

You	Opponent
PRIMARY	
BATTLE ROUND 1	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
BATTLE ROUND 2	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
BATTLE ROUND 3	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
BATTLE ROUND 4	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
BATTLE ROUND 5	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
BATTLE ROUND 6	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
SECONDARY	
Your Secondaries	Opponent Secondaries
Name	Name
1 2 3 4	1 2 3 4
Name	Name
1 2 3 4	1 2 3 4
Name	Name
1 2 3 4	1 2 3 4
POINT TALLY	
Yours	Opponents
1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14	8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21	15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28	22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35	29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42	36 37 38 39 40 41 42

MISIÓN 4: LO TUYO ES MÍO

Despliegue: Aleatorio

5 objetivos: uno se sitúa en el centro de la mesa. Después, empezando por el Defensor, cada jugador coloca un objetivo en cualquier parte de la mesa a más de 6" de cualquier borde y a más de 12" de otros objetivos. Luego cada jugador coloca un objetivo en la zona de despliegue de su oponente a más de 6" de cualquier borde y a más de 12" de otros objetivos.

Punto Bono de Lo Tuyo es Mío: Si un jugador controla al final de su turno los dos objetivos que ha puesto en la mesa, gana un punto.



Scenario 4 Score Sheet

You	Opponent
PRIMARY	
BATTLE ROUND 1	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
BATTLE ROUND 2	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
BATTLE ROUND 3	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
BATTLE ROUND 4	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
BATTLE ROUND 5	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
BATTLE ROUND 6	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
SECONDARY	
Your Secondaries	Opponent Secondaries
Name	Name
1 2 3 4	1 2 3 4
Name	Name
1 2 3 4	1 2 3 4
Name	Name
1 2 3 4	1 2 3 4
POINT TALLY	
Yours	Opponents
1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14	8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21	15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28	22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35	29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42	36 37 38 39 40 41 42

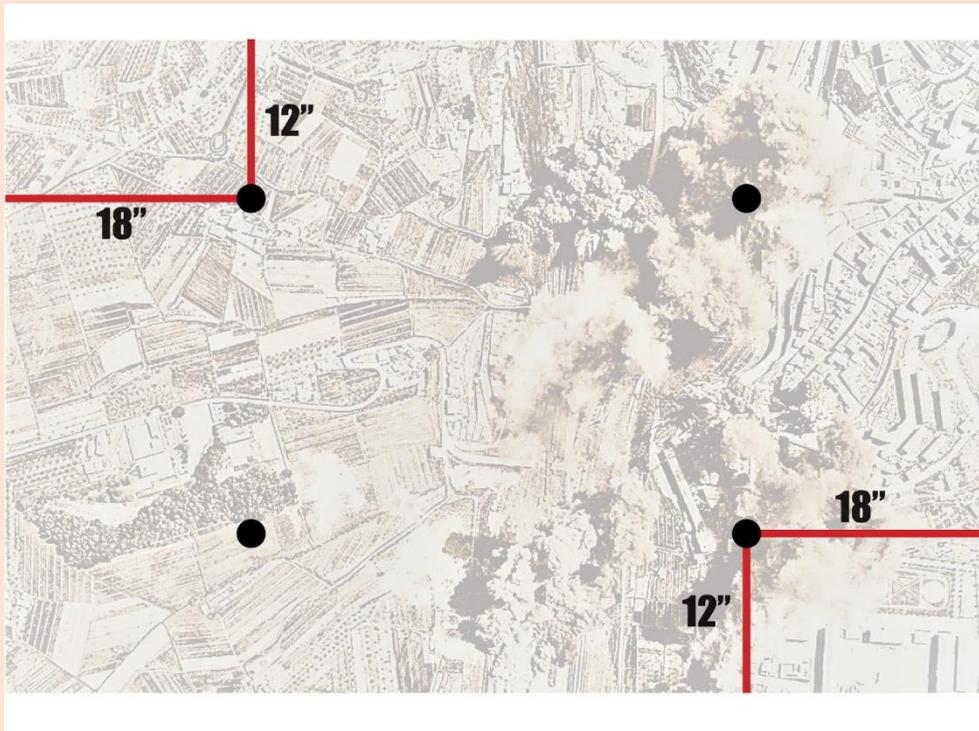
MISIÓN 5: CARGA VALIOSA

Despliegue: Aleatorio

4 Marcadores de Objetivos colocados de la siguiente manera (ver imagen)

Punto Bono de Carga Valiosa: Antes de que empiece la partida, empezando por el Defensor, cada jugador elegirá un objetivo a defender (será su Objetivo Prioritario). No puede ser el objetivo del centro. Tras haber determinado las zonas de despliegue pero antes de desplegar, en el orden definido anteriormente, cada jugador puede mover su Objetivo Prioritario en cualquier dirección hasta 6" desde su posición original, siempre y cuando se quede a más de 6" de cualquier borde y a más de 12" de otros objetivos.

Si un jugador controla el Objetivo Prioritario de su oponente al final de su propio turno, o si controla 3 o más Objetivos, gana 1 punto.



Scenario 5 Score Sheet

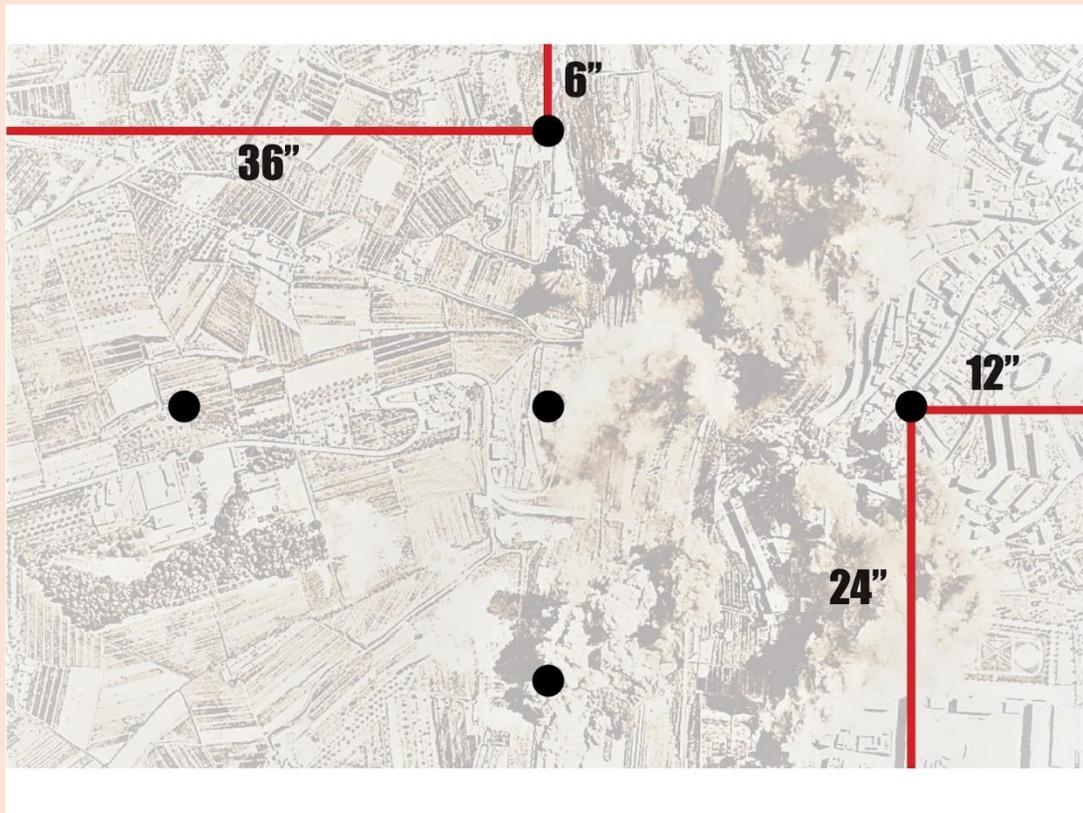
You	Opponent
PRIMARY	
BATTLE ROUND 1	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
BATTLE ROUND 2	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
BATTLE ROUND 3	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
BATTLE ROUND 4	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
BATTLE ROUND 5	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
BATTLE ROUND 6	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
SECONDARY	
Your Secondaries	Opponent Secondaries
Name	Name
1 2 3 4	1 2 3 4
Name	Name
1 2 3 4	1 2 3 4
Name	Name
1 2 3 4	1 2 3 4
POINT TALLY	
Yours	Opponents
1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14	8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21	15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28	22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35	29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42	36 37 38 39 40 41 42

MISIÓN 6: CRISOL DE CAMPEONES

Despliegue: Aleatorio

5 Marcadores de Objetivos colocados de la siguiente manera (*ver imagen*)

Punto Bono de Crisol de Campeones: Si un jugador tiene tres miniaturas con la clave **Personaje** en alcance de control de 3 objetivos distintos al final de su turno, gana 1 punto.



Scenario 6 Score Sheet

You	Opponent
PRIMARY	
BATTLE ROUND 1	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
BATTLE ROUND 2	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
BATTLE ROUND 3	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
BATTLE ROUND 4	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
BATTLE ROUND 5	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
BATTLE ROUND 6	
Player Turn	Player Turn
Kill 1+ Hold 1+ Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus
Battle Round End	Battle Round End
Kill More Hold More Total 0-5	Kill More Hold More Total 0-5
SECONDARY	
Your Secondaries	Opponent Secondaries
Name	Name
1 2 3 4	1 2 3 4
Name	Name
1 2 3 4	1 2 3 4
Name	Name
1 2 3 4	1 2 3 4
POINT TALLY	
Yours	Opponents
1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14	8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21	15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28	22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35	29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42	36 37 38 39 40 41 42