



Lugar

El torneo tendrá lugar el sábado 22 de octubre dentro de las Jornadas Alpha Ares 2016 (Cocheras de Sants, C/ Sants 79) y la última ronda se jugará el domingo 23 en el club Alpha Ares (c/ Alaba 51, local 1.º 7)

Horario

Sábado 4, Cocheras de Sants	
09:00	Presentaciones
09:30	1ª Ronda
14:00	Pausa para comer
15:00	2ª Ronda
21:30	Cierre
Domingo 5, Club Alpha Ares	
09:00	3ª Ronda
13:30	Entrega de trofeos



Inscripciones

La cuota de inscripción es de 10€ e incluye:

- la participación en el torneo, por supuesto
- la obtención de recuerdos exclusivos de las jornadas Alpha Ares
- la posibilidad de realizar consultas sobre el reglamento
- y, lo mas importante, ¡el buffet de pastitas!

Puedes ponerte en contacto con nosotros en: wendigoenator@gmail.com
Por favor, no lo dejes para el último momento, el torneo se desarrolla junto con otras actividades y es preciso conocer la participación lo mejor posible para no acaparar recursos de las jornadas Alpha Ares y tampoco quedarnos cortos.

Reglamento

1. Formato

El XVIII Fanatic ASL tiene formato de Torneo suizo a tres rondas, que basa la clasificación en el número de partidas ganadas-perdidas.

2. Emparejamientos

2.1 Emparejamiento inicial

Para el primer emparejamiento se usará la puntuación de [AREA Europa](#) para agrupar a los jugadores por nivel de juego. Para tal fin, la organización usará el listado más reciente de la puntuación. *[EXC: En el emparejamiento inicial se procura separar a los jugadores que ya juegan habitualmente entre ellos].*

Jugadores no registrados

A los jugadores no registrados se les asignan 1500 puntos como valor inicial.

2.2 Emparejamiento subsiguientes

Para las siguientes rondas se ordenarán los jugadores por la puntuación obtenida en las rondas jugadas. Se obtendrán 100 puntos por partida ganada y 50 por partida empatada. Adicionalmente, se bonificarán las victorias con el bando mas difícil.

Calculo del bonus de dificultad

Se mira la proporción de Victorias Aliadas respecto a las Victorias del bando del Eje en la ronda jugada. Si en la ronda hay el mismo numero de victorias en ambos bandos, no hay ajuste, se considera que el escenario es muy equilibrado. Si hay diferencia, entonces se repartirán 100 puntos de la siguiente forma:

Al vencedor Aliado: $[Victorias\ del\ Eje] * 100 / [Partidas\ jugadas]$

Al vencedor Eje: $[Victorias\ Aliadas] * 100 / [Partidas\ jugadas]$

En caso de empate se usa el valor 50 en lugar de 100 para ambos jugadores.

Para calcular las victorias, los empates cuentan como $\frac{1}{2}$ victoria.

EJ: Se juegan 5 partidas, 4 las ganan los aliados, 1 el eje.

- El único jugador ganador con el bando del eje obtiene 80 puntos
- Cada uno de los jugadores aliados obtiene 20 puntos.

EJ: Se juegan 5 partidas, 3 las ganan los aliados, 1 el eje y hay un empate. En este caso las puntuaciones serían las siguientes:

- El jugador con el bando del eje obtiene $3,5 \cdot 100/5 = 70$ puntos
- Cada uno de los 3 jugadores aliados $1,5 \cdot 100/5 = 30$ puntos
- El jugador que empató con el bando del eje: $3,5 \cdot 50/5 = 35$ puntos
- El jugador que empató con el bando aliado: $1,5 \cdot 50/5 = 15$ puntos

AREA Europa

Los resultados de cada partida del torneo son remitidos a Bruno Nitrosso, el responsable del registro AREA. Los jugadores pasan a formar parte de su listado de jugadores europeos. Solo se remite el nombre y primer apellido del jugador como información personal. Bruno Nitrosso asigna un nick basándose en estos datos y hace todos los cálculos de la puntuación del AREA basándose en los resultados de cada partida.

La participación en el torneo implica la aceptación de este tratamiento de la información, puesto que la puntuación del AREA no se puede calcular con datos parciales.

3. Escenarios

3.1 Elección de bando

Para decidir el bando, cada jugador pondrá por escrito secretamente la nacionalidad que escoge. Si ambos jugadores seleccionan el mismo bando, se sorteará el bando disputado y, como compensación, se concederá el balance del escenario a quien reciba el bando no deseado.

3.2 Reglas

El torneo usa las ASL Rules 2nd Edition. El uso de las tablas IFT/IIFT se acordará antes del inicio de la partida. Si no se indica lo contrario se usará la IIFT condicional.

Si hay algún problema acerca de la aplicación de las reglas, los jugadores deben procurar llegar a algún acuerdo, pudiendo consultar a otros jugadores si fuera preciso.

Se usarán los mapas suministrados por la organización con las modificaciones especificadas en los escenarios (crop, overlays, season).

Para minimizar el efecto '*dados afortunados*', los jugadores de un escenario usarán los mismos dados.

3.3 Fin de una ronda

Las partidas deben procurar ser finalizadas en el tiempo previsto para estas. Si un escenario está todavía en juego cuando el tiempo ha sido agotado, el árbitro del torneo decidirá el ganador basándose en las condiciones de victoria que determinan el ganador al finalizar el juego.

Para facilitar el cálculo de los emparejamientos y determinar el ganador la organización facilitará un formulario a cada jugador al inicio del torneo. Cada jugador debe devolverlo al finalizar cada ronda debidamente cumplimentado.

4. Clasificación, trofeo y accésits

4.1 Desempate

Para establecer el orden de los jugadores, se contará el número de partidas ganadas. Los empates contarán como $\frac{1}{2}$ punto. *[EXC: Los jugadores que abandonen, se ordenarán en las últimas posiciones]*. Para desempatar se usarán los sistemas de desempate habituales en torneos suizos en este orden: Solkoff (SLK), Cumulative (CUM) y Cumulative Opponent's Score (COP). Y si aún hay empate se calcularán los Sonneborn-Berger (SN1) y (SN2).

- **Solkoff (SLK):** Este sistema valora la dificultad que tuvo un jugador para conseguir su puntuación. Para cada jugador, este sistema suma los puntos conseguidos por sus oponentes.
 - Si un oponente no jugó una ronda, cuenta $\frac{1}{2}$ punto.
 - Si el jugador no juega una ronda, no cuenta ningún punto.
- **Cumulative (CUM):** Este sistema acumula la puntuación, favoreciendo a quien gana las partidas al principio del torneo. Se considera que la diferencia entre jugadores es mayor al principio y luego se va igualando.
- **Cumulative Opponent's score (COP):** Este sistema es parecido al SLK, suma los valores CUM de los oponentes. La idea es valorar lo duro que ha sido conseguir la puntuación ELO, midiendo el rendimiento de los oponentes.
- **Sonneborn-Berger (SN1):** Este sistema suma la puntuación AREA del oponente (es el valor que figura entre paréntesis junto al NICK).

- **Sonneborn-Berger (SN2):** Esta versión suma la raíz cuadrada de la puntuación AREA del jugador.



Versión Temprana del Tanque Ligero H35 Hotchkiss, montado y pintado por **Carlos Vicente**

Y son los últimos contadores con torretas que me quedan.



Este año, vuelven los packs de escenarios cedidos por **Lone Canuck Publishing**. Incluido un "Blitzkrieg in the West -Northern Campaign", su pack mas reciente y que trae escenarios ambientados en Francia 1940.



5. Material para los jugadores



Una revista publicada para el torneo, con la descripción de los escenarios, vehículos y cañones. Incluye también las reglas que hacen referencia al armamento usado para facilitar la identificación y la jugabilidad.

Enlaces

[AREA Europa](#)

[Lone Canuck Publishing](#)

[Club Alpha-Ares](#)

[ASL-Spain](#)