KINGS OF WAR
Final Nacional 2017
Bases de Torneo
FREAK WARS '17
ANYMA

KINGS OF WAR

Final Nacional 2017

Tournament Rules Pack / Bases de torneo

Colaboran:

ANYMA

FREAK WARS '17

Bases del Torneo Nacional - Kings of War 2017

Lugar

El Torneo Nacional de Kings of War tendrá lugar durante las Freak Wars, en el siguiente lugar:

- Pabellón cubierto de patinaje del polideportivo Cerro del Telégrafo de Rivas Vaciamadrid
- Av/ los Almendros s/n 28522 Rivas Vaciamadrid.

Fecha

16 y 17 de septiembre (40 jugadores) 2000 puntos

Inscripciones

Para este torneo será necesaria una inscripción previa. Esta inscripción tiene un precio de 20 Euros y deberán formalizarse en el momento que se solicite dicha inscripción.
No será posible reservar la plaza de antemano, la única reserva de plaza la otorga el pago de la inscripción. Las inscripciones serán abonadas a través de PayPal a la cuenta pathfindersmadrid@gmail.com.

En el concepto del pago debe aparecer el nombre del jugador y la fecha del torneo a la que se inscribe. La fecha tope para formalizar la inscripción para el Regional de Madrid será el día 1 de septiembre a las 23:59. Quince días antes de la celebración del torneo.

El importe de la inscripción no será devuelto en el caso de no poder participar.

¿A que van destinadas las inscripciones?

La recaudación de las inscripciones se repartirá de la siguiente manera:

- El 10% se destinará a un fondo para el Spanish Team, con el cual se sufragarán gastos de equipación, desplazamientos, etc… Si deseáis más información sobre este equipo puedes dirigirte al foro KowSpain. Por el momento el equipo está en fase de creación y todos aquellos que lo deseen pueden unirse y participar.
- Otro 10% se destina a la promoción de los propios torneos, impresión de los carteles, calendarios de juego, compra y construcción de escenografía, etc…
- El 80% restante de dedicará íntegramente a los trofeos y premios de los torneos.

Premios

A la finalización del torneo se entregarán los trofeos y premios a los ganadores, en concreto para los jugadores clasificados en Primer, Segundo y Tercer puesto. Habrá un trofeo especial para el último clasificado, la cuchara de palo, que estará firmada por todos los participantes del torneo.
Si la cantidad de participantes lo permite, también se dará un premio al mejor ejército, donde se tendrá en cuanta la pintura, escenografía y composición de sus unidades.

Límite de edad

Los jugadores deben tener como mínimo **14 años**. Cualquier jugador **menor de 16 años** debe estar acompañado de un adulto (participante o no en el torneo).

Lo que debes llevar

Además de tu ejército debes asegurarte de llevar contigo lo siguiente:

- Dados, cinta métrica en pulgadas, **reglamentos**, marcadores de daño, bolígrafo y cualquier otro accesorio de juego que puedas necesitar. Es importante aclararle al adversario como vas a marcar los daños en tus unidades.
- Necesitarás un reloj de ajedrez, un Smartphone u otro dispositivo similar con el software necesario.
- **Es totalmente obligatorio llevar copias impresas de tu lista, para ti y tus adversarios**. No cumplir este punto implicará sanciones en la clasificación final del torneo. Ver Apartado de Notas adicionales para más información.

También debes considerar:

- Es una buena idea montar tus unidades en **bases o bandejas de movimiento** – ¡Si insistes en mover individualmente las miniaturas de una Legión Zombi, pronto descubrirás que te quedarás sin tiempo! Por supuesto, el tamaño de la bandeja debe ajustarse al apropiado tal como determina el reglamento.
- Una **bandeja grande** es una buena forma de llevar tu ejército entre partidas, permitiendo un transporte más seguro y ahorro de tiempo.

Sobre estas bases

La organización del circuito puede modificar el contenido de estas bases en cualquier momento, siempre atendiendo a las preguntas de los participantes y clarificar los puntos detallados en ellas. Estas modificaciones pueden ser realizadas sin previo aviso y se publicarán los anuncios pertinentes en los canales habituales si es posible.

Canales habituales

Foro de Kings of War Spain y Grupos de Kings of War en Facebook.

Construyendo tu Ejército

Ejércitos

Estos torneos emplean las reglas de Kings of War 2015 (2ª Edición), usando un máximo de **2000 puntos**. Los ejércitos deben cumplir las reglas de composición de ejército detalladas en el manual en la sección *Picking a Force (página 76 del reglamento)*. Los jugadores deben **elegir una única Lista de Ejército** de hasta el límite de puntos establecido, ésta será usada para todas las partidas del torneo.

Tu ejército debe ser confeccionado con **una de las listas de ejército oficiales** que se indican más adelante.

Los jugadores pueden elegir entre las **listas de ejército oficiales de Kings of War**: Elfos, Orcos, Enanos, Reinos de los Hombres, Enanos Abisales, No Muertos, Goblins, Ogros, Hegemonía de Basilea, Fuerzas de la Naturaleza y Fuerzas del Abismo.
También pueden elegir entre los ejércitos que aparecen **en el suplemento Uncharted Empires**:

Fan Lists

Las fan-lists se consideran ***no oficiales*** y no pueden usarse. Sólo se pueden utilizar las listas oficiales de ejército incluidas en el reglamento.

Composición de ejército

- Se seguirán las reglas de composición de ejército que aparecen en el manual de Kings of War 2ª Edición (2015)
- Los héroes y monstruos únicos (leyendas vivas, aquellos marcados con [1] tras su nombre en la lista) **pueden ser incluidos.**
- **Se podrán incluir** los personajes que aparecen en **Destiny of Kings.**
- **Se podrán incluir** los personajes y unidades de **Edge of the Abyss.**
- **No se permitirá** el uso de las **Formaciones** que aparecen en **Edge of the Abyss.**
- Se permitirá el uso de aliados.

Restricciones en la creación del ejército

Con la aparición del nuevo suplemento **Clash of Kings**, se aplicarán nuevas restricciones durante la creación de tu ejército principal; no puedes seleccionar más de tres veces el mismo tipo de Máquina de Guerra, Héroe o Monstruo. Por ejemplo, en un ejército Goblin sólo podrás tener un máximo de 3 trombones de guerra y un máximo de 3 Wiz, pero podrás incluir 3 Biggits.

Te recomendamos que revises el apartado “Reglas Espaciales para el Torneo” que se encuentra al final de este documento para que conozcas todos los cambios y limitaciones que se imponen con el uso del suplemento **Clash of Kings**.

Aliados

Si incluyes aliados en tu ejército no podrás seleccionar más de una unidad del mismo tipo en el caso de las Máquinas de Guerra, Héroes (de todos los tipos) o Monstruo. Por ejemplo, en un ejército con goblins de aliados solo podrá tener un Trombón de guerra y un 1 Wiz.

Además, las unidades aliadas no podrán tener artefactos mágicos.

Artefactos

Para este torneo los siguientes artefactos han sido eliminados:

- Brebaje de Ojo certero
- Armadura Embrujada
- Medallón de Vida

Sin embargo se pueden utilizar los artefactos que aparecen en el **Manual Clash of Kings.**

Hechizos

No se retira ningún hechizo, pero se pueden utilizar los nuevos hechizos que aparecen en el **Manual Clash of Kings**. Estos hechizos solo pueden ser adquiridos por miniaturas y unidades que tienen acceso a hechizos y que no los ganen a través de artefactos mágicos.

Miniaturas y pintura

Está permitido por parte de los jugadores usar cualquier cantidad de miniaturas que no sean de Mantic.

Las miniaturas *deben* estar pegadas a sus peanas con el tamaño y forma apropiadas para su tipo. Se contempla cómo opción permitida que las miniaturas estén directamente pegadas a la bandeja (multibasing), siempre y cuando ésta se ajuste de forma adecuada al tamaño correspondiente a la unidad.

Las miniaturas **preferiblemente** deben estar pintadas en al menos tres colores. Lo cual no es un requisito muy estricto. Sabemos que no hay tiempo para muchas cosas en esta vida, y muchas veces tener un ejército completamente pintado es difícil para muchos jugadores. Por lo tanto, no será obligatorio que los participantes acudan al torneo con las miniaturas pintadas, solo indicamos que es recomendable.

Para incentivar que los jugadores acudan al torneo con su ejército pintado, y siguiendo las guías del suplemento Clash of Kings, todos los jugadores que acudan con su ejército pintado partirán con 10 puntos de torneo desde el inicio, mientras que aquellos que no lo tengan, comenzarán con los habituales 0 puntos de torneo.

Todas las miniaturas deben representar exactamente lo que dicen ser en sus listas. Si cualquier miniatura es usada como “cuenta como” o como *proxy* de otra, este hecho *debe* ser aclarado al oponente antes del inicio de la partida y debe estar pegada a la base que le corresponde según el reglamento. En este aspecto, si tienes cualquier duda, consulta primero con la organización de los torneos para que evalúe la situación y tome una decisión sobre si se permite o no dicha miniatura.

Unidades escénicas

A mucha gente le gusta crear mini-dioramas o bases con escenografía integrada. Kings of War tiene la ventaja de que no es necesario quitar las bajas de las bandejas de movimiento, por lo que es mucho más estable a la hora de jugar, y además nos da rienda a la imaginación, para hacer esas unidades escénicas que hacen a las unidades únicas en el tablero de juego.

Debido a que Mantic ha publicado su primer documento de erratas y FAQ's se ha establecido un mínimo oficial de cantidades de miniaturas para participar en los torneos. Esto significa que para participar en el torneo es necesario que para las unidades de infantería y caballería normales haya un 50% +1 de miniaturas en las bandejas, mientras que en las unidades de infantería y caballería grandes deberá ser del 66%. Se aplicará esta misma reglamentación para las unidades no sujetas a "multibasing" o bandejas escénicas, esto significa que, si tus miniaturas están puestas de forma individual sobre sus penas, y estas sobre una bandeja, puedes acogerte a estas mismas cantidades.

Ejemplo: Una horda de alabarderos humanos consta de 40 miniaturas, por lo que se puede representar con 21 miniaturas (50% del total más 1 miniatura).

Esta norma es para evitar bases de una única figura y cosas parecidas, que producirían mesas de juegos desiertas. Si lo informado respecto a las bases escénicas no corresponde con lo que el jugador pone en juego en el torneo, la organización decidirá qué hacer con el jugador, siendo su decisión inapelable.

Listas de ejército

Los jugadores deben enviar una copia de su Lista de Ejército a los organizadores dentro del plazo de inscripción indicado anteriormente para su revisión y visto bueno. Detalla tu lista de ejército todo lo posible, escribe todas las unidades, coste en puntos y cualquier equipo adicional.

El día del torneo deberás tener al menos una copia para ti mismo y otra para cada uno de tus oponentes como referencia en caso de que la soliciten, las cuales tendrás contigo mientras estés jugando... Las listas deben estar **impresas en papel**, y redactadas de forma **clara y detallada**.

La lista debe incluir:

- El **nombre del jugador** en cada copia de la lista de ejército.
- El tipo de ejército que juegas, y las unidades que componen tu ejército.
- El **coste en puntos de cada unidad, su equipo y opciones elegidas y los objetos mágicos** que lleva esa unidad. Indícalo de forma detallada para facilitar la revisión de las listas.

Por favor, no uses acrónimos en las copias de tu lista. Si se detecta algún fallo durante el torneo que no fue recogido con anterioridad, los resultados de todas las partidas en las cuales se empleó una lista incorrecta serán inmediatamente cambiadas a 20-0 Puntos de Torneo, a favor de los oponentes. Se aplicará incluso aunque sea un error sin mala fe, así que por favor revisad correctamente la Lista de Ejército antes de enviarla y antes del torneo.

IMPORTANTE

Para evitar problemas con las listas de ejército, recomendamos el uso del asistente de creación de listas *Easyarmy*.

Es una aplicación web totalmente gratuita que puedes encontrar en kow2.easyarmy.com.
Ten en cuenta que esta aplicación no es oficial, y por lo tanto siempre se usará el coste en puntos de la última edición actualizada de las reglas.

Es obligación del participante comprobar el coste y valores de atributos de las unidades y equipo antes de enviar la lista a la organización.

Reglas del Torneo

Tiempo de Juego y Condiciones de Victoria

El Torneo Regional de Madrid constará de **cuatro rondas,** y sólo en el caso de que no se superen los 16 jugadores se planteará jugar una ronda menos.
Para este torneo, a **2000 puntos, cada jugador contará con 50 minutos**. Por lo que cada ronda tendrá una duración de 100 minutos. Para llevar el tiempo de cada partida se hará uso de relojes de ajedrez o cualquier otro dispositivo que permitan realizar la misma función, cómo Smartphone y tabletas con las aplicaciones debidamente instaladas. En los tiempos anteriormente señalados se incluye también el despliegue de las tropas en el tablero.

Tamaño de las mesas

Las mesas tendrán el tamaño estándar de 6'x4', lo que vienen a ser 180x120cm (aprox.).

Ejemplo de planificación

El torneo tendrá lugar durante dos días y la planificación será la siguiente:

Día16

- 10:30 Registro del evento
- 11:00-13:00 Ronda 1
- 13:15-15:00 Comida
- 15:30-17:30 Ronda 2
- 17:45-19:45 Ronda 3

Día17

- 10:00 Registro del evento
- 10:15-12:15 Ronda 4
- 12:30-14:30 Ronda 5
- 14:45-15:45 Comida
- 16:00-18:00 Ronda 6

El tiempo dedicado para cada partida incluye todo el tiempo necesario para la partida en sí más 10 minutos para la presentación, discusión de reglas y para rellenar y entregar los papeles de los resultados después de la partida. Los horarios son orientativos ya que la organización puede cambiarlos si es necesario y anunciará los cambios a los jugadores debidamente.

Sanciones por el incumplimiento del horario

Tras anunciar los horarios, cualquier retraso por parte de los jugadores se sancionará de la siguiente manera:
El jugador presente en la mesa pondrá en marcha el reloj de la partida, sin realizar ninguna otra acción. Cuando el oponente aparezca, se parará el reloj y se cambiará el tiempo (se "girará el reloj"), con lo que el jugador con retraso se le restará de su tiempo de juego el tiempo que ha estado ausente. La partida se desarrollará de forma normal.
Si este tiempo supera los 15 minutos, se considerará que el jugador ausente ha perdido la partida con todo su ejército derrotado, otorgando un 20-0 a su contrincante.
El tiempo de espera podrá ser extendido como sea necesario a decisión de la organización, si los motivos de dicho retraso son coherentes.

Secuencia de Juego

El escenario por jugar en cada partida será anunciado por el organizador al comienzo de cada partida. Se jugarán los escenarios estándar y no se repetirá escenario en ninguna de las rondas.

Encuéntrate con tu oponente en la mesa correspondiente y discute el terreno y como vais a tratarlo durante la partida. Usad el terreno como esté dispuesto en la mesa. Colocad los marcadores de

objetivos correspondientes, y finalmente tirad un dado para elegir el lado de la mesa. Los jugadores deben discutir antes de la partida como van a tratar los dados “borrachos” y en qué circunstancias deben ser vueltos a tirar.

- Sitúate en tu lado de la mesa y coloca tu ejército en tu lado de la mesa, de esta forma tu oponente podrá ver tu ejército y con tu lista de ejército resolver cualquier duda.
- Intercambio de listas: entrega una copia de tu lista de ejército al oponente (y recibe su lista de ejército).
- Tirad un dado para decidir quien tomará el primer turno. Una vez que el ganador de la tirada decida quien empezará a desplegar, el reloj de ese jugador se pondrá EN MARCHA. Los jugadores se alternarán desplegando unidades usando el reloj como se describe en la sección de *Timed Games* de las reglas de Kings of War (página 88 del reglamento). Cuando la última unidad haya sido desplegada, ambos relojes se pararán.
- Movimientos de Vanguardia. Tirad un dado para decidir quién empezará haciendo Movimientos de Vanguardia. Una vez que el ganador de la tirada decida, se pondrá EN MARCHA el reloj del jugador que comience. Los jugadores se alternarán haciendo Movimientos de Vanguardia usando el reloj. Cuando todos los movimientos hayan sido resueltos, ambos relojes se pararán.
- Tirad un dado para decidir quien tomará el primer turno. Una vez que el ganador decida quien empieza, el reloj de ese jugador se pondrá EN MARCHA. Los jugadores alternarán sus turnos usando el reloj.
- La partida durará **12 turnos** (cada jugador tiene 6 turnos). Al final del turno 12, el jugador tira un dado. Con un 1-3 la partida concluye. Con un 4-6 ambos jugadores jugarán un turno adicional y luego la partida terminará. Determinad el ganador de la forma usual.
- **Si un jugador se queda sin tiempo durante su turno**, utilizaremos el sistema propuesto en el suplemento **Clash of Kings.** El jugador que ha agotado su tiempo ya no continuará jugando, pero dejará las unidades en la mesa. No podrá dar órdenes a sus unidades ni tirar ningún dado. Su contrincante jugará los turnos que le queden o hasta agotar su tiempo. Una vez el jugador termine sus turnos, se dará por concluida la partida y se revisarán las condiciones de victoria. **En el caso de que uno de los jugadores agote su tiempo, se lanzará el dado para determinar si se juegan el séptimo turno adicional de forma normal**. **Durante la revisión de las condiciones de victoria, el jugador que se haya quedado sin tiempo restara un punto de torneo a su total.**

Rondas

Se jugarán 6 rondas, repartidas durante los dos días de torneo. Los emparejamientos de la primera ronda (Partida 1) serán aleatorios. En las siguientes rondas (Partida 2 y posteriores) los jugadores serán emparejados usando los Puntos de Torneo (PT), como se explica más adelante. Una vez que los jugadores completen sus partidas de una ronda deben rellenar de forma conjunta la hoja de resultados proporcionada y entregarla a los organizadores tan pronto como sea posible para que la siguiente ronda pueda ser organizada a tiempo.

Escenarios

Los escenarios serán determinados de forma aleatoria durante el transcurso del torneo, y se usará la lista de 12 escenarios publicada en el suplemento **Clash of Kings**. No se repetirá ningún escenario.

Condiciones de Victoria

En algunos escenarios, las condiciones de victoria exigen que se encuentren ciertas unidades en lugares concretos del tablero. Para determinar los puntos que se asignan a cada unidad, los valores han cambiado y no se utiliza el coste en puntos de la unidad. Con la aparición del suplemento **Clash of Kings** se han modificado estos valores y por lo tanto serán los que se utilicen para determinar al ganador dependiendo del escenario.

Puntos de Torneo

Después de una partida, los puntos serán asignados de la siguiente forma:

Resultado	Puntos de Torneo (PT)
Victoria	15 Pts.
Empate	10 Pts.
Derrota	5 Pts.
Sin tiempo/Concedida	0 PT (sin bonificación por Puntuación de bajas)

Margen de Victoria

Es la diferencia entre el número de puntos que el vencedor tiene en mesa, comparados con los del derrotado. Esta diferencia de totales modifica los Puntos de Torneo con una cantidad positiva o negativa. Esto significa que puedes conseguir una victoria, pero puede que tu ejército haya sido diezmado por tu oponente, siendo una victoria vacía. **No incluyas los puntos conseguidos por objetivos en estos cálculos** – sólo los puntos de los ejércitos.

El ganador de la partida restará del total de su ejército aún en mesa, el valor en puntos del ejército que queda del derrotado. Entonces consultad la tabla para ajustar las puntuaciones de ambos jugadores.

Tabla a 2000 puntos

Diferencia de Puntos	Vencedor modifica sus PT	Derrotado modifica sus PT
1600+	+5	-5
1200 a 1599	+4	-4
800 a 1199	+3	-3
400 a 799	+2	-2
100 a 399	+1	-1
0 a 99	0	0

Para la segunda partida, los jugadores serán emparejados usando el Sistema Suizo (emparejando jugadores con los mismos Pts., en orden descendente).
En caso de que dos o más jugadores tengan los mismos Pts., serán emparejados en orden descendente según su Puntuación de bajas, evitando en todo caso la repetición de enfrentamientos.

Puntuación de bajas quiere decir la cantidad de puntos obtenidos derrotando unidades enemigas, hasta el momento durante el Torneo (incluyendo las de la partida de ¡Saqueo!). Los jugadores tendrán que registrar la puntuación obtenida en cada partida además del resultado general de la partida. En todo momento, los organizadores del torneo procurarán evitar que los jugadores jueguen contra un oponente con el que ya se enfrentó, pero en ocasiones, esto es inevitable y se realizará un pequeño ajuste.

Ganando el Torneo

El ganador es determinado al final de la última partida, siguiendo el siguiente criterio:

- El jugador con más Puntos de Torneo será el ganador.
- En caso de empate, el ganador será el jugador con mayor diferencia en la Puntuación de bajas.
- Si ambos, Puntos de Torneo y Puntuación de bajas están empatados, si ambos jugadores se enfrentaron durante el Torneo, esa partida será la que determine el vencedor, siendo el que ganase la partida.
- Finalmente, si no hay un desempate, el torneo termina con una victoria conjunta y los jugadores comparten el primer premio.

Reglas Especiales para el Torneo

Además de las reglas normales de juego, durante el Torneo Nacional se aplicarán los cambios y nuevas normas aparecidas en el suplemento **Clash of Kings**.
Debes tener en cuenta que se usarán las últimas FAq's y Erratas publicadas y que puedes encontrar en este enlace:

http://www.manticgames.com/SiteData/Root/File/FREE%20RULES/Kings-of-War-Version-1.5-Errata-and-FAQ.pdf

Cambios en las unidades

En el suplemento **Clash of Kings** se incluyen una serie de cambios sobre algunas unidades y ejércitos. En el torneo se aplicarán todas estas modificaciones.
Los cambios afectan a las siguientes unidades y ejércitos:

- Faraón Maldito (Defensa 5).
- Ahmunite Pharaoh (Defensa 5).
- Señor Vampiro (Defensa 5).
- Fiends (Nightstalkers) (Coraje Reg 12/15 Horda 15/18).
- Mind screech (Nightstalkers) (Coraje 14/17).
- Herja of the Fallen
- Death Engine (Ratkin) (Defensa 4 si elije Vile Sorcery).
- Salamanders (La unidades Kaisenor Lancers, Fire Drake, Clan Lord, y Clan Lord on Fire Drake tienen la regla Cruel).
- Trident realm of Neritica (Las unidades Placoderms, Placoderm Defender, Riverguard, Riverguard Captain y Nokken tienen la regla Enredar).
- Orcos (Las unidades Vagoneta de Guerra, Más Hachas, Caudillo en Lacerador, Caudillo en carro y Gakamak tienen la regla Furia).

Reglas Especiales

Algunas reglas especiales tendrán ligeros cambios

Volar

La unidad puede mover por encima de todo (terreno impasable, unidades enemigas, unidades amigas durante la carga, etc..) pero no podrá terminar su movimiento encima de ninguna de ellas. La unidad no sufrirá los efectos de cargas obstaculizadas por mover sobre terreno difícil u obstáculos, a menos que termine su movimiento en ellos o tocándolos. La unidad tendrá la regla especial Ágil.

Cuando la unidad quede desordenada, esta perderá Volar, ten en cuenta que perder la regla especial Volar hará que pierda también la regla especial Ágil, salvo que la tenga por otros caminos, como por ejemplo si tiene la regla Individual.

Ataques de aliento, Bolas de fuego y Relámpago

Cuando el objetivo esté en cobertura, estos ataques impactarán con 5+ en vez de 4+.

Canto Maldito

Para obtener o mejorar la penetración se deben conseguir dos éxitos en su lanzamiento.

Escenarios

Se usará la lista de 12 escenarios que aparece en el suplemento **Clash of Kings**.

Notas Adicionales

Deportividad

No hay puntuación por deportividad en este torneo. Sin embargo, se espera que todas las partidas de jueguen de forma amistosa y cordial. Todos los jugadores deben jugar de forma limpia y respetuosa

hacia su oponente, demostrando una actitud agradable e integradora hacia el juego, para sí mismo y su oponente. No se dudará en amonestar o descalificar a quien no cumpla esta condición.

Premio al Mejor Ejército

Si la participación lo permite, se entregará un premio al mejor ejército. Este premio se concederá teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- El 90% de las miniaturas del ejécito deben ser de Mantic Games.
- Las bases deben llevar al menos el 66% de las miniaturas de las indicadas en su unidad (intentando redondear hacia arriba). Por ejemplo: Un regimiento de ogros debe tener al menos dos ogros en su base.
- El pintado de las miniaturas.
- La decoración de las peanas y/o bandejas, incluyendo multibasing.
- También se tendrá en cuenta la decoración de las bandejas de transporte en el caso de usarlas.

Preguntas sobre las reglas y Conducta de Jugador

Como se ha hecho notar, todas las reglas son del reglamento de tapa dura de Kings of War 2015 (segunda edición). Además, cualquier FAQ oficial sobre reglas y errata de Mantic Games (publicada en su web o en foros oficiales) también serán tenidas en cuenta, de forma que se usará la versión más actualizada de las reglas y listas de ejército. **Debemos recalcar que cualquier duda sobre las reglas será resuelta sobre el libro en inglés y sus pertinentes FAQ's.**

Por favor, ten en cuenta que no hay nada malo en consultar al oponente si puede enseñar la regla correspondiente o las características de forma que puedas comprobar por ti mismo que todo se está realizando de forma correcta. Todo lo que se requiere es pedirlo correcta y educadamente, y hacer todo lo posible por su parte para tratar de resolver cualquier problema por vosotros mismos. En caso de duda, los organizadores están disponibles para resolver el problema. Por favor, también debe respetarse el tiempo que tiene cada jugador. Si una duda no puede ser resuelta rápidamente, detén el reloj hasta que la respuesta o solución se haya conseguido.

Los jueces estarán a mano si los jugadores necesitan una resolución. Los jueces del evento serán indicados al comienzo del evento. **La resolución de un juez es inapelable y definitiva.**

Los organizadores se reservan el derecho de tomar las acciones apropiadas hacia cualquier jugador que estimen que no está jugando limpio o actuando de forma inapropiada. Puede ser en forma de aviso, un tiempo o penalización de Puntos de Torneo o incluso un resultado forzado de Sin Tiempo. En circunstancias extremas un jugador puede ser expulsado del Torneo por comportamiento inapropiado (como trampas, gritos o insultos).

Multitud en la Mesa

Si un jugador se siente incómodo con la cantidad de espectadores presentes en la mesa, puede solicitar que se aparten. Cuando esto ocurra, a petición del jugador, un árbitro pedirá a los presentes que se alejen de la mesa. Está prohibido hacer comentarios o dar indicaciones a los jugadores.

Presentando los Resultados de la Batalla

Como se indicó previamente, los jugadores deben tener tiempo suficiente para jugar una partida completa de Kings of War y entregar los resultados. Para asegurar que el torneo transcurre de forma fluida, se penalizará con 2 Pts. a los jugadores que presenten los resultados rebasando el tiempo de la planificación. Esta penalización afectará a ambos jugadores.