

Código de Conducta de AEWAR

1. Propósito y contexto de este documento

1.1 Objetivo del Código de Conducta

Este documento desarrolla los Estatutos de la Asociación Española de Organizadores de Torneos de Warhammer (en adelante AEWAR) para definir una normativa con la que fomentar una experiencia de juego agradable y satisfactoria para todos los jugadores que tomen parte en los eventos de la asociación, creando una comunidad sana y positiva.

Para lograrlo, se definen en detalle distintas infracciones que pueden suceder durante el transcurso de partidas de estos torneos, junto a las sanciones aplicables asociadas a dichas infracciones.

1.2 Alcance del Código de Conducta

Este documento es aplicable únicamente (y obligatoriamente) a los torneos organizados por socios de AEWAR.

1.3 Potestad disciplinaria

AEWAR ejerce la potestad disciplinaria sobre todas las personas que forman parte de su propia estructura orgánica, los socios, los jugadores de los torneos organizados por los socios y, en general, sobre todas aquellas personas o entidades que participen en los torneos organizados por socios de AEWAR.

La potestad disciplinaria atribuye a AEWAR la facultad de investigar los hechos y de imponer, en su caso, a quienes resulten responsables, las sanciones que correspondan.

1.4 Buenas prácticas recomendadas para usar este Código de Conducta

Las infracciones y consiguientes sanciones listadas en este documento no deben ser en ningún caso utilizadas para buscar tener ventajas extradeportivas durante los torneos donde se aplique. Por eso desde AEWAR recomendamos encarecidamente que los jugadores, ayudados por los organizadores de los torneos, colaboren con sus oponentes recordándoles cualquier posible infracción y permitiendo que se corrija en mesa en el mismo momento en que ocurra. En caso de que dichas infracciones se perciban como malintencionadas, se debe informar al organizador del torneo para que las reporte igualmente (ver punto 4 de este documento), pero

respetando siempre la buena práctica de corregirlas en mesa para evitar que afecten al resultado de la partida.

2. Infracciones

A continuación se definen las acciones que se considerarán infracción y por lo tanto conllevarán sanciones aplicables a los jugadores en el contexto de los torneos organizados por socios de AEWAR. Cada infracción se deberá reportar (ver punto 4 de este documento) y el Comité de Disciplina de la asociación revisará el caso para determinar la sanción exacta siguiendo lo aquí especificado (ver punto 5 de este documento).

2.1 Infracciones durante el juego

2.1.1 Infracciones de reglas

Estas infracciones son las provocadas por acciones del juego en las que no se aplican correctamente las reglas. En el Anexo B se listan ejemplos de infracciones de reglas para cada juego. Pueden ser de dos tipos:

- De **reglas generales**: errores relacionados con las reglas generales (*core*) del juego. Por ejemplo cuando se aplica mal una regla básica del reglamento o de los documentos oficiales de FAQs/Erratas de las reglas básicas del juego o de la temporada presente de juego organizado.
- De **reglas de facción**: errores relacionados con las reglas propias de la facción del jugador. Por ejemplo cuando se utilizan perfiles de reglas incorrectos para las miniaturas o para la facción al completo.

2.1.2 Infracciones de destreza o engaño

Estas infracciones son las provocadas por acciones del juego en las que el propio jugador manipula incorrectamente miniaturas, dados o cartas. Pueden ser de tres tipos:

- De **mediciones**: errores en cualquier tipo de medición asociada a miniaturas propias o del terreno. Por ejemplo cuando se realiza cualquier tipo de movimiento con un valor mayor que el reglamentario o cuando se recoloca una miniatura en una posición distinta a la que estaba sin ser parte de un movimiento legal.
- De **tiradas**: errores a la hora de lanzar dados y aplicar su resultado. Por ejemplo cuando se lanzan más o menos dados de los que se

debe, o cuando se informa de resultados incorrectos en dados fuera de la línea de visión del oponente.

- De **cartas**: errores a la hora de robar o utilizar cartas. Por ejemplo cuando se colocan las cartas al barajar ganando conocimiento sobre lo que se podrá robar o no, o cuando se manipula de cualquier forma el azar asociado a las cartas.

2.1.3 Infracciones de intención

Este tipo de infracción se aplica únicamente en partidas en las que ambos jugadores hayan acordado jugar por intención siguiendo las indicaciones del Anexo A. Son las infracciones provocadas cuando un jugador saca ventaja en la partida debido al desconocimiento de su oponente de alguna regla relevante.

2.2 Material adulterado

El siguiente material debe estar totalmente libre de manipulación antideportiva por parte de los jugadores. Este tipo de infracciones es uno de los más graves y conlleva sanciones ejemplares. El material de juego adulterado puede ser el siguiente:

- Dados: tanto dados cargados como dados con símbolos confusos que habilitan el uso malintencionado del jugador.
- Cartas: desde cartas marcadas a mazos de cartas con textos incorrectos.
- Reglas de medir: cintas métricas o reglas de tamaño fijo que no miden exactamente lo que indican.
- Apps: aplicaciones móviles modificadas para afectar a la puntuación de la partida o a la selección de cualquier recurso del juego, ya sea previamente o por la utilización del jugador durante la partida.

2.3 Conducta inapropiada

Serán infracciones todas las faltas de respeto al oponente, a otros jugadores del torneo, a los árbitros o al organizador del evento. Esto aplica durante la duración del propio evento pero también en el ámbito público previo o posterior, incluyendo redes sociales.

2.4 Otras infracciones

Cada organizador de torneos socio de AEWAR puede determinar que alguna acción no recogida en este documento podría considerarse infracción por parte del Comité de Disciplina de la asociación. En ese caso, se podrá reportar (ver punto 4 de este documento) indicando detalladamente esa potencial infracción.

Como ejemplo de otras infracciones estaría puntuar incorrectamente de forma consciente la partida, afectando con ello al resultado final.

2.5 Reiteración de infracciones

Los organizadores de torneos no tienen la obligación de reportar infracciones que no lleguen a llevarse a cabo en las partidas, por ser detectadas por oponentes o árbitros antes de tener efecto en la partida. Sin embargo, si el jugador infractor tiene historial con esa misma infracción previamente, el organizador sí debe reportar el intento de cometer esa infracción nuevamente. El Comité de Disciplina valorará como agravante la reincidencia.

3. Reporte de infracciones como jugador

Cuando el oponente de un jugador comete cualquiera de las infracciones detalladas en este documento, el jugador debe reportar la situación al organizador del evento (o a un árbitro del evento en caso de haberlos).

Se debe dar el aviso durante el transcurso de la partida si es posible, o al menos durante la duración del evento. De forma excepcional, también se aceptarán reportes hasta 48 horas después de finalizar el evento.

4. Reporte de infracciones como organizador de torneo

La asociación proporciona a cada socio acceso a la aplicación de AEWAR. Dentro de la aplicación existe un icono en la parte inferior derecha de la pantalla con el texto "REPORTAR". Esa funcionalidad de la app es la que permite reportar de forma inmediata cualquier infracción para que pase a ser admitida por el Comité de Disciplina (tal como se indica en el punto 5 de este documento).

La metodología a seguir antes de reportar una infracción es la siguiente:

- 1) El organizador debe consultar al jugador reportado para validar si la infracción reportada ha ocurrido tal y como indica el jugador que reporta. En caso de que la infracción sea detectada por un árbitro no es necesario este punto.
- 2) Si el jugador reportado confirma la infracción, o si fue detectada por un árbitro, el organizador debe usar la app de AEWAR para abrir una nueva infracción indicando jugador, tipo de infracción y breve texto explicativo. El

Comité de Disciplina lo contactará en los siguientes días para conocer más del caso si es necesario.

- 3) Si el jugador reportado niega la infracción y no se puede demostrar, el organizador debe usar la app de AEWAR para reportar una infracción del tipo “Reportado pero no probado”, indicando un breve texto explicativo. Además debe usar la app para reportar una infracción del tipo “Reporta a otro sin pruebas”, indicando un breve texto explicativo. Este tipo de infracciones no conlleva sanción inmediata pero su acumulación puede derivar en sanciones si así lo determina el Comité de Disciplina.

Para ilustrar el proceso de reportar infracción, veamos un par de ejemplos de Warhammer 40k pero fácilmente comprensible para usuarios de otros juegos:

Ejemplo A:

Pepe salva en varias ocasiones al 2+ con sus Intercesores. Su oponente Paco, al acabar la partida, consulta su app y ve que la salvación de los Intercesores es 3+. Avisa al organizador, que acude y pregunta a Pepe si ha salvado al 2+ con Intercesores. Pepe admite que así ha sido, y el organizador procede a reportar una Infracción del tipo “juego - reglas de facción”.

Ejemplo B:

Pepe siempre saca muchos 6s cuando lanza dados tras su ruina favorita de la mesa, fuera de la visión de Manolo. Pero cuando le dice a Manolo que ha sacado cuatro 6s esta vez, rápidamente Manolo le pide que no los toque y da la vuelta a la mesa, verificando que hay tres 6s. Manolo llama al organizador y explica la situación, que es evidente en la mesa. El organizador reporta una Infracción del tipo “engaño - tiradas”.

Ejemplo C:

Paco, al acabar una partida con Pepe, consulta su app y ve que la salvación de los Intercesores es 3+ pero juraría que han salvado al 2+. Avisa al organizador, que acude y pregunta a Pepe si ha salvado al 2+ con Intercesores. Pepe dice que no, que posiblemente Paco se confunde. No lo sabemos, es palabra contra palabra. El organizador reporta a Pepe una Infracción del tipo “reportada pero no probada” y también abre un reporte de Paco en la categoría “reporta a otro sin pruebas”. Ninguna de las dos va a conllevar sanción, pero quedan anotadas en su historial.

Ejemplo D:

Pepe ataca en varias ocasiones con Daño 2 con el bólter de sus Intercesores. Su oponente Ana se da cuenta al hablar con sus amigos el lunes tras el torneo. Avisa al organizador, que escribe un whatsapp a Pepe. Pero Pepe niega la situación, así que el organizador reporta otro “reportada pero no probada” a Pepe y un “reporta a otro

sin pruebas” a Ana. Sin embargo, aunque para Ana y para nuestro viejo amigo Paco eso no tiene consecuencias, con el bueno de Pepe el Comité de Disciplina posiblemente tome decisiones de mayor calado.

5. Sanciones

Un Comité de Disciplina nombrado por la Junta Directiva de AEWAR y renovado anualmente se compondrá de 7 miembros para garantizar en lo posible las mayorías en decisiones votadas. Su tarea consistirá en revisar semanalmente los reportes enviados por los socios de AEWAR (organizadores de torneos), aplicar las sanciones correspondientes a los jugadores implicados e informar a los socios y jugadores de ello.

La primera sanción para cada jugador nunca conlleva la ejecución real de dicha sanción, pero quedará registrada en su historial. La única excepción a esto será en los casos clasificados como muy graves, en los que sí se aplicará aunque sea la primera vez.

Todas las sanciones consisten en la prohibición para el infractor de jugar en torneos organizados por socios de AEWAR durante un tiempo determinado a partir del torneo en el que se cometió la infracción.

En el caso de las sanciones del tipo “Advertencia”, si el jugador acumula 3 del mismo tipo y gravedad de infracción, el Comité lo considerará como una infracción de un nivel superior de gravedad.

En el caso de que un jugador cometa una infracción idéntica a otra que previamente tenga registrada en su historial (y que por lo tanto, ha sido advertido de ello por el Comité de Disciplina), se considerará directamente de tipo Grave o Muy Grave. Por ejemplo, si el jugador utiliza un perfil erróneo de atributos de una unidad durante un torneo, y eso conlleva una infracción Leve de tipo “reglas de facción”, esto aplicaría si vuelve a utilizar el mismo perfil exacto erróneo de atributos en otro torneo. En ese caso, sería una nueva infracción Grave o Muy Grave.

Ocurre lo mismo cuando el jugador comete una infracción por la que haya sido advertido verbalmente por el organizador del torneo durante el propio torneo.

La clasificación de cada infracción como leve, media, grave o muy grave la asignará el Comité de Disciplina en base a lo reportado por el organizador del torneo y a las conversaciones que necesiten tener con los implicados.

Tipo de infracción	Leve	Media	Grave	Muy Grave
Infracción de juego - reglas generales	Advertencia	Advertencia	2-6 meses	7-12 meses
Infracción de juego - reglas de facción	Advertencia	Advertencia	2-4 meses	5-12 meses
Infracción de juego - engaño - mediciones	Advertencia	Advertencia	3-8 meses	9-18 meses
Infracción de juego - engaño - tiradas	No aplica	No aplica	3-12 meses	1-2 años
Infracción de juego - engaño - cartas	No aplica	No aplica	3-12 meses	1-2 años
Infracción de juego - intención	Advertencia	Advertencia	2-3 meses	4-6 meses
Material adulterado	No aplica	No aplica	1-2 años	3-4 años
Conducta inapropiada	Advertencia	1-3 meses	4-12 meses	1-4 años
Otras infracciones	Advertencia	A determinar por el Comité	A determinar por el Comité	A determinar por el Comité
Infracción reportada pero no probada	No genera sanción	No genera sanción	No genera sanción	No genera sanción
Reporta a otro sin pruebas	No genera sanción	No genera sanción	No genera sanción	No genera sanción

Anexo A: El juego por intención

Se recomienda utilizar esta forma de jugar como estándar para las partidas de juego competitivo reguladas por este código. No es obligatorio, pero utilizar el juego por intención garantizará que muchas de las infracciones definidas no lleguen a producirse, haciendo de esta forma mucho más llevadero y agradable el juego organizado de Warhammer en España, tanto para jugadores como para organizadores de torneos.

El juego por intención consiste en que ambos jugadores estén en todo momento al corriente de qué hacen las miniaturas que están siendo activadas, cual es su propósito al realizar algún movimiento y qué reacciones puede tener el rival.

Esto no implica jugar por el rival ni decirle cómo debe actuar en cada caso, pero sí que haya un nivel de complicidad entre los jugadores para que no haya situaciones en las que un jugador pierde la partida por no haber sido advertido de una regla de su oponente (lo que se conoce como *gotchas* en inglés).

Para ilustrar en mayor detalle el juego por intención, vamos a utilizar como ejemplo situaciones que ocurren en Warhammer 40k. Sin embargo es una forma de jugar a Warhammer aplicable al resto de juegos.

La finalidad última del juego por intención es que cada jugada esté aprobada y comprobada por el rival, ya sea rangos de carga, movimientos, avances necesarios para llegar a un objetivo, líneas de tiro, estar dentro o fuera en un área de terreno u objetivo, etc. Del mismo modo, se recomienda recordar las estratagemas tanto ofensivas como defensivas que tienen las unidades que se activan o que van a ser blanco de un ataque. También es especialmente importante recordar los posibles movimientos reactivos, los operativos solitarios y las posibilidades de pegar primero. Como buenas prácticas recomendamos avisar en cada fase de movimiento rival de las unidades que tenemos en reserva (puesto que es posible que no estén a la vista y por lo tanto no contar con ellas).

En caso de que ambos jugadores acuerden jugar por intención y sin embargo uno de ellos rompa esa práctica durante la partida, el organizador del evento podría reportar una infracción relacionada con juego por intención.

Anexo B: Ejemplos de infracciones de reglas

Tipo de Infracción	Subtipo	Ejemplos
Reglas generales	40k	Infiltrar o explorar a menos de 9" de la zona o unidades oponentes; lanzar granadas con una unidad sin esa clave
	AoS	Pendiente de definir en próxima versión del documento
	KT	Pendiente de definir en próxima versión del documento
	WHU	Pendiente de definir en próxima versión del documento
Reglas de facción	40k	Usar una unidad de R9 como si fuera R10; no chequear Liderazgo al hacer Pactos Oscuros
	AoS	Pendiente de definir en próxima versión del documento
	KT	Pendiente de definir en próxima versión del documento
	WHU	Pendiente de definir en próxima versión del documento