USO DE RELOJES

Cada equipo deberá de llevar al evento un **mínimo de 3 relojes** que serán presentados a la hora de realizar el *check-in*.

El uso del reloj dependerá de la **voluntad de las partes**, con que uno de los jugadores lo solicite se empleará el reloj.

El reloj **no debe de pararse NUNCA**, en caso de discrepancias entre el reloj del evento y de la mesa, prevalecerá el de la organización.

Los jugadores podrán poner reloj en **mitad de la partida**, en caso de empezar a usarlo al inicio de una ronda de batalla **dividirán el tiempo entre ambos jugadores**, de solicitarse en otro momento será el **árbitro** el que establezca cuánto tiempo le queda a cada jugador.

Cuando un jugador se quede **sin tiempo**, no podrá hacer nada a excepción de: tirar **tiradas de salvación** y **moral**, y **puntuar misiones** (primarias y secundarias).

En caso de usarse el reloj desde el **inicio** de la partida, el **despliegue será también con reloj**.