



FECHA:

El torneo se celebrará los días 7 y 8 de octubre

LUGAR

Pabellón polideportivo del colegio “La Escuela” Av. de Miguel Hernández, 1, 28523 Rivas-Vaciamadrid, Madrid

HORARIO

DIA 1

8:00 - 8:30 Recepción de jugadores

8:30 – 11:30 Ronda 1

11:45 -14:45 Ronda 2

14:45 - 16:45: Comida

17:00 - 20:00: Ronda 3

DIA 2

8:00 – 8:30 Recepción de jugadores

8:30 – 11:30 Ronda 4

11:45 – 14:45 Ronda 5

**** Estos horarios son meramente orientativos, se irán ajustando según se vayan terminado las rondas.***

INSCRIPCIÓN

La inscripción se realizara via mail, desde la fecha de apertura de las mismas y en riguroso orden de llegada. Una vez recibidos los mails de inscripción se contactara con los capitanes para confirmar su plaza en el evento.

En este correo tiene que figurar:

- **Nombre del equipo.**
- **Datos de contacto del capitán (email y teléfono)**

Una vez se confirme la plaza se contactara para que el capitán realice un pago único por el equipo, el coste por equipo es de 125€ Este coste incluye la comida del sábado.

ALOJAMIENTO

Para los asistentes que vengan de fuera de la comunidad de Madrid disponemos de 20 plazas para alojamiento, totalmente gratuitas, que se reservaran por orden de inscripción, es importante indicar en el correo de inscripción si se requiere el alojamiento, el albergue municipal cuenta con cocina, baños y duchas. Facilitaremos la información completa del uso del albergue a los capitanes de los equipos que se alojen allí.

El albergue tiene prioridad para los jugadores, los acompañantes podrán optar a plazas en caso de que queden libres una vez se completen las inscripciones al evento.

La dirección del albergue es:

Avenida Parque de Asturias N° s/n
Rivas Vaciamadrid
28523 MADRID



LISTAS

- **Listas a 2000 puntos, se permite Forgeworld (siguiendo restricciones juego equilibrado)**
- **Serán válidos todos los tomos de batalla, suplementos, White Dwarf, faqs y otro material oficial que salga hasta el domingo 17 de septiembre. Los tomos de batalla han debido de salir a la venta de forma individual antes de esa fecha, no siendo válidos si solo han salido en cajas limitadas.**
- **La fecha límite para el envío de listas será el domingo 17 de septiembre. Una vez enviadas las listas se indicara a los capitanes como ingresar estas en la aplicación de gestión de torneo correspondiente.**
- **Desde el envío de listas se dispondrá de 10 días para posibles correcciones, la organización se pondrá en contacto con el capitán del equipo para informarle.**
- **El 1 de octubre se publicaran los emparejamientos y las misiones a jugar.**
- **Las listas se subirán en formato texto según warscroll builder o la APP de Age of Sigmar:**
- **En las listas se deberá especificar claramente: Nombre de jugador, “General”, “Command Trait”, “Artefacts”, “Spells”, “Prayers”, “Mount Trait”, “Triumph”, “Allegiance”, “Sub-Allegiance”, “Grand Strategy”, “Wargear” (en caso de tener opciones), “Allies”, así como cualquier otra regla de facción que debiera estar en la lista. Aunque se agradece el máximo nivel de detalle en las listas, grupos de mando u opciones**

gratuitas para unidades no son obligatorias de incluir en la lista siempre y cuando vayan representadas.

- **Las unidades que fueran parte de un batallón deberán de estar debidamente especificadas en su batallón correspondiente. OJO Cuidado con listas con tres o más batallones, que el texto al pasar por Whatsapp o Discord convierte *** en *, lo que da lugar a error en las listas. Probadlo, no mentimos.**
- **Cada jugador podrá traer cualquier número de death clock físicos. El uso de reloj es completamente opcional para las partidas pero si algún jugador solicita jugar con reloj, su rival estará obligado a jugar con el mismo. En este caso, el jugador solicitante de reloj deberá ser quien aporte físicamente este death clock, no siendo válidos apps, ni similares.**
- **En cada equipo no podrán repetirse warscrolls “únicos” con ello nos referimos a pj, héroes con nombre, endless spells y demás.**
- **Facciones: se podrá repetir gran alianza, pero no ejército, siendo el límite de repetición de gran alianza de 2, es decir, un equipo podría llevar, muerte, muerte, chaos, chaos, orden.**

EJÉRCITOS Y MINIATURAS

- **Es necesario que los ejércitos estén completamente pintados y representados.**
- **Se podrá usar cualquier modelo oficial para un determinado warscroll, siempre y cuando respete el tamaño del modelo oficial y original más actual de cada miniatura, y en su correspondiente tamaño de peana. Por norma general se usará el siguiente documento oficial (Hay algunas excepciones que podrán ir actualizándose en el listado anexo a estas bases). Para las miniaturas sin peana es preferible consultar a la organización.**
- **Se podrán usar adaptadores de peana siempre y cuando cumplan con las medidas correspondientes.**
- **Están permitidas conversiones, y marcas alternativas siempre y cuando sean consultadas previamente a la organización.**
- **Está permitido el 3D para bits y marcas alternativas y reconocidas, que trabajen con este tipo de impresión. Nada de diseños privados alternativos. Nuevamente deberán ser consultadas esas marcas previamente a la organización. No se permitirán recast ni clonaciones.**

PARTIDAS

- **Se jugarán 5 misiones sacadas del Generals Handbook 2023, que serán presentadas tras el cierre de la revisión de listas. Cualquier duda o pregunta sobre las misiones serán aclaradas tras la publicación de éstas. En caso de que salga alguna modificación al GHB, se revisará este punto de cara al torneo.**
- **Se seguirán las reglas del Reino especificadas en el GHB 23 para partidas competitivas.**
- **Se podrán usar Grandes Estrategias, Tácticas de batalla y batallones de los propios tomos de batalla de tercera edición, del Libro de Generales o bien las que vienen en los anexos de reglas de la White Dwarf que especifiquen que pueden ser usadas en juego competitivo. Grandes Estrategias y Tácticas de batalla del libro básico no son válidas.**

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Usaremos un sistema de puntuación consistente en jugar cada partida usando la puntuación normal de Games Workshop, pero transformando la diferencia entre ambos jugadores a la siguiente tabla.

Diferencia de puntos Resultado ganador-vencedor:

Diferencia de puntos	Puntos Vencedor	Puntos Perdedor
0 - 1	10	10
2- 3	11	9
4- 5	12	8
6- 7	13	7
8 - 9	14	6
10-11	15	5
12- 13	16	4
14- 15	17	3
16- 17	18	2
18-19	19	1
20+	20	0

NORMAS DE CORTESÍA

- **Respetar los tiempos:** Los jugadores dispondrán de tres horas exactas para jugar cada ronda. Además, tendrán 15 minutos entre partida para moverse de mesa y preparar emparejamientos. Este tiempo, repartido en 1h 30m de juego para cada jugador, deberá ser respetado en todo momento. No hacerlo incurrirá en una falta leve para ambos jugadores. En cada partida la organización pondrá a disposición de los jugadores pantallas donde se podrá consultar el tiempo de ronda. La organización podrá realizar avisos por otros medios. Una vez acabado el tiempo se procederá al cierre de ronda que implica que queda completamente prohibido avanzar de ronda tras finalizar el turno del último jugador de la ronda en curso. Hacerlo a pesar del aviso podría incurrir en una falta leve para ambos jugadores.
- **Deportividad.** Se exige deportividad por parte de todos los jugadores. Malas conductas como la agresividad o trampas manifiestas podrán incurrir en una falta grave. Queda totalmente prohibido apostar, manipular o influir en los resultados de tiradas, del juego, partida o ronda. Acordad con el rival pre partida aquellos asuntos donde pueda haber discrepancias. En caso de posibles discrepancias entre jugadores, será la organización la que tenga la última palabra al respecto.
- **Higiene:** Se espera de los jugadores y asistentes una correcta higiene personal, por razones sanitarias y por respeto a todos los demás participantes del evento.
- **Respeto:** Se exige por parte de todos los participantes y acompañantes absoluto respeto hacia nuestros rivales y personal de la organización. Quedan prohibidas las exhibiciones o exaltaciones políticas o ideológicas, físicas o de palabra, el uso de atuendos, objetos y vestimentas provocativas o que contengan mensajes groseros o inadecuados, que muestran un lenguaje inapropiado o de incitación al odio que pudieran resultar en ofensa a los principios u honor de

cualquiera de los asistentes al evento. Se prohíbe toda discriminación, y en particular la ejercida por razón de sexo, raza, color, orígenes étnicos o sociales, características genéticas, lengua, religión o convicciones, opiniones políticas o de cualquier otro tipo, pertenencia a una minoría nacional, patrimonio, nacimiento, discapacidad, edad u orientación sexual. El insulto o la falta de respeto hacia cualquier persona queda totalmente prohibidas. Cualquier asistente que se descubra incumpliendo esta política se le dará previo aviso para que rectifique lo incumplido y en caso de no hacerlo será retirado del torneo. La organización se reserva el derecho de revisar cualquier tipo de muestra que pueda ser susceptible de incumplir estas prohibiciones y de llamar a las autoridades en caso de considerarlo oportuno.

- **COVID: Para garantizar la seguridad sanitaria de cualquier asistente al evento se deberán de seguir la normativa de salud con referencia a la Covid-19 dadas por el Gobierno de España y el ayuntamiento de Madrid que estén en vigor para la fecha del evento. En casos de violación de la normativa en repetidas ocasiones podrá conllevar sanciones tanto del evento como administrativas.**

HOUSE RULES

- **En relación a las miniaturas sobre el terreno, las propias faqs de GW recomiendan el uso del sentido común. Como no todos tenemos la misma percepción sobre el sentido común y queremos evitar situaciones como un carro escalando una pared vertical o un jinete corriendo sobre una valla, aquí dejamos unas notas aclaratorias sobre la disposición de las miniaturas en la mesa:**
 - **Las miniaturas deben de estar siempre presentes en la mesa en el lugar que corresponda, salvo por reglas especiales como guarniciones. No será válido el típico “cuenta como que está aquí”.**
 - **Las miniaturas han de estar en todo momento estables sobre la mesa, y valiéndose únicamente de la peana para ello. Una miniatura nunca puede quedar por encima de otra miniatura.**
 - **La peana de una miniatura debe de estar siempre paralela al tablero de juego o, en su defecto, a superficies transitables tales como rampas, escaleras, tejados, etc, que tengan suficiente superficie para albergar la misma.**

Cualquier situación compleja que los jugadores no se pongan de acuerdo, será la organización la que lo resuelva como considere.

**** La organización se reserva el derecho de modificar las bases. El pago de la inscripción implica la aceptación de estas bases y posteriores modificaciones por parte de la organización***