

ESPEJO WARS

CUARTA EDICIÓN

BASES TORNEO

WARHAMMER
AGE OF SIGMAR





DATOS DEL EVENTO

FECHA:

Sábado 31 de Enero y Domingo 1 de Febrero de 2026

LUGAR:

Fuengirola (Málaga)

Dirección: Palacio de la Paz / Recinto ferial de Fuengirola

FORMATO:

Torneo por equipos de Age of Sigmar

Cada torneo: 5 rondas. Equipos de 5 jugadores.

300€ por equipo (12 plazas).

SÁBADO 31

8:00 – 8:15 - Check-in de equipos

8:15 – 8:25 - Reunión de Capitanes

8:30 – 11:45 - Primera ronda

12:00– 15:15 - Segunda ronda

15:15 – 17:15 - Descanso y almuerzo

17:15 – 20:30 - Tercera ronda

DOMINGO 1

8:00 – 8:15 - Reunión de Capitanes

8:15 – 11:30 - Cuarta ronda

11:45 – 15:00 Quinta ronda

15:15 – Entrega de premios
y cierre del evento

INSCRIPCIÓN

- El día 24 de Agosto a las 22:00 horas se abre el plazo de inscripción y se cerrará el día 7 de Septiembre a las 23:59.
- Para realizar la inscripción será necesario enviar un correo electrónico con el asunto "Espeto Wars AoS + Nombre del equipo" a (espetowars@gmail.com) indicando los siguientes datos:

NOMBRE DEL EQUIPO			
NOMBRE CAPITAN	CORREO BCP	NICK/ALIAS	TELEFONO
NOMBRE JUGADOR 2	CORREO BCP	NICK/ALIAS	TELEFONO
NOMBRE JUGADOR 3	CORREO BCP	NICK/ALIAS	TELEFONO
NOMBRE JUGADOR 4	CORREO BCP	NICK/ALIAS	TELEFONO
NOMBRE JUGADOR 5	CORREO BCP	NICK/ALIAS	TELEFONO

- Una vez recibidas las inscripciones de forma correcta se le comunicará por orden de entrada a cada equipo los datos para realizar el pago para asegurar la plaza.
- Una vez realizada la entrega de listas, no se podrán modificar jugadores salvo caso de fuerza mayor, contactando con la organización.
- No están permitidos en ningún caso los intercambios de jugadores entre equipos, ni la participación de un mismo jugador en varios de ellos.
- La fecha límite para el envío de las listas del ejército será el 4 de Enero a las 23:59 horas.
- Los jugadores se encargarán de la corrección de listas.



BASES GENERALES

Se utilizarán listas a 2000 puntos según las reglas de Juego Equilibrado del Reglamento 4º edición y Manual de Campo para Generales en vigor.

Los equipos constan de 5 jugadores.

El envío de listas se hará en la web/plataforma BCP (Best Coast Pairings) en formato APP de GW preferiblemente o New Recruit.

Serán válidos todos los Battletome y material oficial que salga hasta el martes 04/01/2026, incluido.

La organización podrá ampliar esta fecha con el objetivo de aplicar las novedades más recientes.

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", "Enhancements, "Bounded", así como cualquier otra regla o terreno de facción que debiera estar en la lista.

Dentro de cada equipo no se permite repetir la misma facción o tomo de batalla.

Tampoco se permite repetir personajes únicos en el mismo equipo, ni usar un aliado si su Tomo de batalla ya está siendo usado por otro jugador del equipo.

Las coaliciones si podrán repetir keyword, pero si se ven afectadas por la restricción de un solo personaje único.

Todos los participantes deberán llevar sus listas de ejército, bolígrafo, dados, reglas, tomos de batalla y Faqs actualizadas de sus ejércitos.

Cualquier jugador puede solicitar el uso del reloj durante la ronda de juego, para ello seguirá el procedimiento establecido en el uso de "death clock". El uso de reloj es opcional 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. Consulta la web de WTC para las normas de uso de reloj.



MINIATURAS Y EJERCITOS

Los ejércitos deben estar completamente pintados como mínimo en formato "Battle Ready" (tres colores y sensación de acabado, peanas decoradas, pintadas y del tamaño oficial).

Cualquier miniatura que no sea la oficial, original y más actual de Games Workshop deberá ser consultada previamente con la organización enviando un email a (espetowars@gmail.com).

Se aconseja que las miniaturas estén representadas con su equipo para evitar confusiones. En caso de alguna variante en su equipo deberá consultarse previamente con la organización enviando un email a (espetowars@gmail.com).

Cualquier consulta sobre miniaturas, conversiones, reglas, equipo o cualquier duda en general se enviarán a través del email (espetowars@gmail.com). No se aceptará otro método de consulta que no sea vía email y cualquier respuesta dada por otros medios no será oficial. Las consultas sobre miniaturas deberán ir acompañadas de las fotos apropiadas.

En el caso de que durante el evento, la organización detecte alguna miniatura que no se haya consultado previamente, el jugador podrá ser sancionado.

SISTEMA BATTLE READY

A continuación se muestran algunos ejemplos de miniaturas pintadas
(Puedes encontrar más información sobre Battle Ready en WarhammerCommunity.com)



CIRCUITO NACIONAL DKHM

Espeto Wars forma parte del Circuito Nacional Age of Sigmar excluyendo algunos puntos de sus bases, manteniendo los propios del torneo.

EMparejamientos

FASE 1: ASIGNACIÓN INICIAL DE ENFRENTAMIENTOS

1. Selección de Escudos: Cada equipo selecciona de forma confidencial a un jugador que desempeñará el rol de Escudo. Una vez realizada la elección, ambos equipos revelan simultáneamente a sus respectivos jugadores designados.

2. Propuesta de Espadas: Posteriormente, cada equipo escoge en secreto a dos jugadores (Espadas) que se postulan como posibles oponentes para el escudo rival. Estas propuestas también se revelan de manera simultánea.

3. Asignación de Emparejamientos: A partir de las dos Espadas presentadas por cada equipo, se selecciona una para enfrentarse al Escudo adversario, descartando en secreto a la otra. La revelación de las Espadas aceptadas y descartadas debe realizarse de manera simultánea. Los jugadores descartados permanecen disponibles para futuras asignaciones durante la presente ronda.

4. Determinación de Prioridad de Elección de Mesa: Ambos equipos lanzan un dado. El equipo que obtenga el resultado más alto adquiere el derecho de seleccionar su mesa de juego en primer lugar.

5. Registro del Emparejamiento: Con los emparejamientos entre Escudos y Espadas definidos y las mesas asignadas, los capitanes de ambos equipos deben registrar esta información en el acta de ronda correspondiente. El Escudo del equipo que ganó la tirada elige primero su mesa; posteriormente, lo hace el Escudo del equipo que perdió.



FASE 2: RESOLUCIÓN DE EMPAREJAMIENTOS RESTANTES

La mecánica de selección y emparejamiento se repite siguiendo los mismos pasos establecidos en la Fase 1, con la única excepción de que no se realiza una nueva tirada de dado. En esta fase, el equipo que perdió la tirada en la Fase 1 obtiene la prioridad en la elección de mesa.

Este procedimiento determinará automáticamente los tres enfrentamientos restantes:

- Dos partidas entre Escudos y Espadas, con prioridad de elección de mesa para el equipo que no ganó en la Fase 1.
- Finalmente, los dos jugadores Espadas previamente descartados se enfrentarán entre sí en la única mesa que quede disponible.

MESAS Y ESCENOGRAFIA

El campo de batalla se establecerá antes del torneo. Los elementos de escenografía estarán ya fijados en su lugar de acuerdo con la ubicación para que coloquéis los objetivos donde corresponda, por lo que no deberán ser movidos a menos que la organización lo considere necesario.

Cada mesa tendrá asignado uno de los cinco planes de batalla seleccionados previamente del Manual de Campo para generales vigente. Por lo que cada fila de mesas (Donde se enfrentan ambos equipos) sera siempre igual que el resto, por lo que cada final tendrá 5 mesas con los 5 planes de batalla asignados. Los cuales estaran especificado en el manual del jugador.

ACLARACIÓN

“Zonas inestables”

Ninguna miniatura podrá acabar su movimiento en una zona de un elemento de escenografía que no sea a nivel del suelo, que no pueda mantenerse estable por si misma.

Cualquier duda consulta a la organización.



PUNTUACIONES

Los jugadores dispondrán de tres horas exactas para jugar cada ronda. 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.

En el caso de que el tiempo de ronda finalice antes de que concluya la partida se dará como resultado la puntuación de la última ronda finalizada por ambos jugadores.

DIFERENCIA DE PUNTOS	PUNTOS DEL VENCEDOR	PUNTOS DEL PERDEDOR
0-4	10	10
5-8	11	9
9-12	12	8
13-16	13	7
17-20	14	6
21-24	15	5
25-28	16	4
29-32	17	3
33-36	18	2
37-40	19	1
41+	20	0

Este diferencial se aplica en base a los puntos de victoria conseguidos en cada partida tal como determine cada plan de batalla.

En el caso de que el tiempo de ronda finalice antes de que concluya la partida se dará como resultado la puntuación de la última ronda finalizada por ambos jugadores.

En el caso de que un jugador no pueda presentarse al evento, el capitán deberá comunicarlo en el check-in del equipo. Al inicio de cualquier emparejamiento, el capitán con un jugador ausente deberá informar al capitán del equipo contrario. Ambos capitanes harán el proceso de emparejamientos con normalidad. Para la partida que contenga un jugador ausente, el resultado será de 20-0 en contra del equipo. Si ambos equipos tienen un jugador ausente, recomendamos a los capitanes emparejarlos entre sí, pero en este caso el resultado será de 0 puntos de victoria para ambos equipos.

En el caso de que tengamos equipos impares y por los emparejamientos un equipo entero no tenga rival para un ronda, este equipo ganará automáticamente su enfrentamiento con resultado 100 puntos.

Los capitanes de cada equipo son responsables de contabilizar sus puntuaciones, rellenar y entregar la hoja de puntuación correctamente. La hoja de puntuación se entregará a la organización para que la misma registre los resultados.

NORMAS Y PENALIZACION

Respetar los tiempos: Los jugadores dispondrán de tres horas exactas para jugar cada ronda, además de 15 minutos para moverse de mesa y preparar emparejamientos. 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 sanción 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. En caso de posibles discrepancias entre jugadores, será la organización la que tenga la última palabra al respecto.

Respeto: Se exige por parte de todos los participantes y acompañantes absoluto respeto hacia los rivales y personal de la organización. 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.

- **Sanción leve:**

1 punto a restar por CADA error individual en una lista.

- **Sanción moderada:**

10 puntos. Ejemplo: Remitir listas tarde interferir en partidas de terceros, etc

- **Sanción grave:**

20 puntos o anulación del resultado o resultados determinados por la Organización.

Ejemplos: Actitudes irrespetuosas en partida, perder tiempo intencionadamente para alterar el resultado, etc

- **Muy Grave:**

Participación vetada del jugador o del equipo en el Evento.

Ejemplos: Actitudes tipificadas como Graves de modo reiterado, denigrar o difamar la imagen de personas, equipos o la propia Organización, etc.

- Las Miniaturas NO pintada (incluyendo peana) o no consultada a la organización podrá ser retirada.

Las sanciones de pintura, representación o comportamiento serán comunicadas en el acto al jugador y al capitán al mismo tiempo.

Las sanciones por comunicaciones previas al Torneo serán informadas en el momento del Check-in de equipos

Estas sanciones serán aplicadas en los resultados de la clasificación final.

PREMIOS Y RECAUDACION

A continuación indicamos la distribución de la recaudación del torneo:

- 10% destinado a la Organización.
- 20% destinado a infraestructura, logística y eventualidades.
- 70% destinado a trofeos, sorteos y detalles para los participantes.

La recogida del premio o sorteo será realizada físicamente por el jugador, el equipo o un representante del mismo en la ceremonia de clausura, siempre y cuando se hayan disputado las 5 partidas correspondientes. En caso de no cumplir las condiciones de recogida, la organización se reserva el derecho de poder asignar ese premio al siguiente en cumplir las condiciones o volver a ser sorteado. 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.



Los participantes de este evento, consienten en que Freak Factory y Espeto Wars puedan utilizar públicamente con carácter gratuito su nombre, apellido e imagen en cualquier tipo de publicidad, promoción, publicación, incluido TV, Internet, Redes sociales o cualquier otro medio de la naturaleza incluso con fines comerciales, informativos o corporativos siempre que estos se relacionen con el presente evento, sin que ello genere derecho a favor del participante a recibir contraprestación alguna por ello. Las modificaciones se especificarán en el Manual del jugador.

ORGANIZA



PATROCINA



ESTALIA
CÓRDOBA

AGRADECIMIENTOS



AEWAR

