

ESPETO WARS

QUINTA EDICION

BASES TORNEO

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

FREAK FACTORY



DATOS DEL EVENTO

FECHA:
Sábado 30 y Domingo 31 de Enero de 2027

LUGAR:
Fuengirola (Málaga)
Dirección: Palacio de la Paz (Recinto ferial de Fuengirola)

FORMATO:
Torneo por equipos de Warhammer Age of Sigmar
Cada torneo: 5 rondas. Equipos de 5 jugadores.
300€ por equipo (12 plazas).

SÁBADO 30

8:00 – 8:15 - Check-in de equipos

8:15 – 8:30 - 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 31

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 Octubre a las 22:00 horas se abre el plazo de inscripción y se cerrará el día 8 de Noviembre a las 23:59.

Para realizar la inscripción será necesario enviar un correo electrónico (Con el email del Capitán 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 causa 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 18 de Enero a las 23:59 horas.



RESTRICCIONES DE LISTAS

- Equipos de 5 jugadores.

- Listas a 2000 puntos con las restricciones del General's Handbook en vigor.

- El envío de listas se hará en en la web/plataforma BCP (Best Coast Pairings) en formato Texto mediante la APP Oficial (WH AoS). Recordamos que al exportar la lista de ejército desde la aplicación, es posible que determinados datos o elementos no queden reflejados en el documento generado. En estos casos, será responsabilidad del jugador comprobar la lista y añadir manualmente toda la información que no haya sido incluida.

- Serán válidos todos los Battletome y material oficial que salga hasta el martes 15/01/2027, incluido. La organización podrá ampliar esta fecha con el objetivo de aplicar las novedades más recientes.

- Dentro de cada equipo no se permite repetir los tomos de batalla ni warscrolls. No se aplicarán restricciones a las Tácticas de batalla.
Los ejércitos deben estar completamente pintados como minimo en formato “Battle Ready” (tres colores y sensación de acabado, peanas decoradas, pintadas y del tamaño oficial).



MINIATURAS Y MATERIALES DE JUEGO

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 enviará a través del email espetowars@gmail.com, adjuntando una foto de dicha miniatura/miniaturas y una descripción si influye en el resto del ejército. 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.

Los participantes deberán llevar sus listas de ejército, bolígrafo, dados, reglas, tomos de batalla y FAQs actualizadas de sus ejércitos.

Será obligatorio que todos los participantes dispongan de una cuenta en BCP (Best Coast Pairing), ya que esta será la plataforma utilizada para la gestión y desarrollo del torneo. Para minimizar posibles errores durante el evento, se recomienda usar la versión web de la plataforma.



EMPAREJAMIENTOS

Se utilizará el sistema de emparejamientos por equipos denominado Espada - Escudo.

Al comienzo de la ronda, los capitanes de ambos equipos realizarán una tirada de 1D6 para determinar qué equipo tendrá la iniciativa de mesa. El capitán que obtenga el resultado más alto será considerado equipo A, mientras que el otro pasará a ser el equipo B. Si ambos obtienen el mismo resultado, deberán repetir la tirada hasta que uno de los dos consiga un resultado superior.



Una vez determinado el orden de iniciativa, ambos capitanes seleccionarán en secreto una carta de entre las correspondientes a las listas de Escudo de su equipo. Las dos cartas se mostrarán de manera simultánea.

A continuación, cada equipo escogerá secretamente dos cartas de Espada de las propuestas para enfrentarse al Escudo del equipo contrario. Ambas selecciones se revelarán al mismo tiempo. Cada capitán tomará entonces las dos Espadas elegidas por el equipo rival y, sin mostrarlas al contrario, seleccionará una de ellas. Las Espadas seleccionadas se enfrentarán a los Escudos previamente revelados: la primera partida corresponderá al Escudo del equipo A y la segunda al Escudo del equipo B.
Las dos Espadas que no hayan sido seleccionadas regresarán a la mano de sus respectivos capitanes.

Para determinar los siguientes enfrentamientos, cada equipo escogerá nuevamente y de forma secreta una carta entre las tres listas restantes, que pasará a convertirse en su nuevo Escudo. Ambas cartas se revelarán simultáneamente.

Las dos cartas que permanezcan en la mano de cada capitán pasarán a ser las nuevas Espadas. Cada equipo seleccionará una de las dos cartas de Espada pertenecientes al equipo rival para enfrentarse a su nuevo Escudo. El tercer enfrentamiento será el correspondiente al nuevo Escudo del equipo A y el cuarto al nuevo Escudo del equipo B.
Finalmente, las dos Espadas que hayan sido rechazadas se enfrentarán entre sí, dando lugar al quinto y último enfrentamiento de la ronda.

En cuanto a la distribución de las mesas, habrá dos mesas previamente asignadas para los primeros Escudos, en las que se disputará el Plan de Batalla 1, y otras dos mesas destinadas a los segundos Escudos, correspondientes al Plan de Batalla 2.
De las dos mesas disponibles para cada uno de estos planes de batalla, será el equipo A quien determine en cuál de ellas disputará su correspondiente enfrentamiento de Escudo.

ESCENOGRAFIA Y RELOJ

Los campos de batalla se jugarán según la distribución de escenografía definida en el General's Handbook 2026-2027.

Antes de comenzar cada partida, ambos jugadores deberán verificar que la escenografía se encuentra colocada de acuerdo con los criterios establecidos. Si alguno de los elementos no cumple con dichas condiciones, deberán colocarse hasta ajustarse a las mismas. Cualquier modificación en la posición de la escenografía deberá ser acordada por ambos jugadores. En caso de no existir acuerdo, se deberá solicitar la intervención de la organización.

Cuando un ejército incluya elementos de escenografía propios de su facción, tanto su colocación como su utilización se realizarán siguiendo las indicaciones y reglas establecidas en el correspondiente Battletome.

En cada ronda se disputarán tres planes de batalla diferentes. Los enfrentamientos correspondientes al primer escudo de cada equipo jugarán el primer plan de batalla; los enfrentamientos del segundo escudo disputarán el segundo plan de batalla, mientras que el tercer plan de batalla corresponderá a los emparejamientos determinados mediante el descarte.

El uso del reloj durante las partidas será voluntario. No obstante, si cualquiera de los dos jugadores solicita utilizarlo, su uso pasará a ser obligatorio para ambos. El jugador que solicite el reloj será responsable de proporcionarlo y deberá hacerlo antes de que comience la partida.

El tiempo disponible deberá repartirse de forma equitativa entre ambos jugadores, correspondiendo inicialmente a cada uno el tiempo establecido para finalizar la ronda, que será, en principio, de 90 minutos por jugador.

Cuando un jugador agote completamente su tiempo, dejará de poder tomar decisiones o realizar acciones durante la partida. Únicamente podrá intervenir en aquellas situaciones que requieran tiradas reactivas, como salvaciones, salvaguardas u otras acciones de naturaleza equivalente.

En el momento en que ambos jugadores hayan consumido todo su tiempo disponible, la partida se dará por finalizada.
Cuando resten 15 minutos para la conclusión de la ronda, la organización realizará un aviso. A partir de ese momento no podrán iniciarse nuevas rondas de juego y los jugadores deberán igualar las rondas o turnos jugados para poder finalizar la partida en igualdad de condiciones.

Se permite realizar “Theoryhammer” durante la partida, siempre que ambos jugadores estén de acuerdo previamente en el número de turnos o rondas que desean simular o analizar.

PUNTUACIONES

Se usará el sistema de puntuación de Games Workshop. Los emparejamientos y la clasificación del torneo se gestionan aplicando la configuración indicada por Games Workshop.

Los emparejamientos y la clasificación del torneo se gestionan aplicando los siguientes criterios de clasificación, en el orden Indicado:

Emparejamientos:

Match Points
Battle Points
Game Wins
Random

Clasificación:

Match Points
Battle Points
Game Wins



ARBITRAJE

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.

El equipo arbitral no puede garantizar el conocimiento exhaustivo de todas las reglas existentes para cada una de las facciones, ni de todas las FAQ o aclaraciones que puedan afectar a dichas reglas. Por este motivo, las decisiones arbitrales se tomarán atendiendo a la información y documentación que los participantes presenten en ese momento, aplicando además el criterio del árbitro.

Si posteriormente se comprueba que existe una FAQ o aclaración oficial que contradice la decisión adoptada y que no fue presentada durante la consulta, cualquier consecuencia derivada de ello será responsabilidad de los propios participantes. Es obligación de cada jugador conocer correctamente las reglas generales del juego, así como las correspondientes a su ejército.

La función del equipo arbitral no consiste en resolver consultas sobre Battletomes, FAQ o reglas del reglamento, sino en intervenir cuando exista una discrepancia entre los jugadores que requiera una decisión. No obstante, los árbitros podrán realizar un arbitraje activo, interviniendo directamente durante una partida cuando observen alguna irregularidad o situación que deba ser corregida.

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, premios, sorteos y detalles para los participantes.

La parte destinada a trofeos, premios, sorteos y detalles, se distribuirá de la siguiente manera:

- Trofeo "Espada Espetera" y premio para el equipo ganador.
- Trofeos para los tres equipos mejor clasificados.
- Trofeo para el ejercito favorito.
- Detalle para todos los participantes.
- Sorteos entre 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 rondas 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.

FREAK FACTORY

AEWAR





ESTALIA
CÓRDOBA

JUVENTUD
AYUNTAMIENTO DE FUENGIROLA

AYUNTAMIENTO
FUENGIROLA