



BASES GT ZARAGOZA 2024



Fecha: 23-24 de noviembre 2024

Lugar: Hotel las ventas N-232 KM-10 (con restaurante)

Formato: Formato Individual 2000 puntos.

Precio: 50: Incluye comida del Sabado.

Reserva de habitaciones disponible en el Hotel del Evento (precio especial para participantes).

HORARIO

Viernes 22 Noviembre:

18:00-21:00

- Recepción de jugadores la recepción de jugadores en el hotel check-in.

Se hace entrega del material promocional al realizar el check-in.

Sábado 23 Noviembre:

7:30-8:15

- Check-ins restantes e inauguración.

Si algún jugador quisiera hacer check-in en este espacio de tiempo estará disponible previo contacto con la organización.

8:15-8:30

- REPARTO DE MESAS (Longshanks)

8:30-11:30

- RONDA 1.

11:30-14:30

- RONDA 2.



14:30-17:00	<ul style="list-style-type: none">• COMIDA
17:00-20:00	<ul style="list-style-type: none">• RONDA 3.
Domingo 24 Noviembre:	
8:30-11:30	<ul style="list-style-type: none">• RONDA 4.
11:30-14:30	<ul style="list-style-type: none">• RONDA 5.
14:30-15:00	<ul style="list-style-type: none">• CEREMONIA DE CLAUSURA Y ENTREGA DE PREMIOS.

INSCRIPCIÓN:

La inscripción se realizará mediante un formulario de Google bajo este enlace en el que se pedirá información al participante. Habrá que rellenar todos los campos correctamente y se les enviará un e-mail/whatsapp de confirmación de la reserva de plaza.

<https://forms.gle/GAYbgZPHU5QcHKr18>

Sera requisito de todos los participantes tener además de una cuenta en BCP una cuenta en [Longshanks](#), ya que será una de las herramientas con las que se gestionará el torneo.

Plazo de inscripción:

- Apertura 1 de Octubre
- Fecha límite día 31 de Octubre

LISTAS:

- Listas a 2000 puntos, se permite Forgeworld (según restricciones juego equilibrado).
- Serán válidos todos los tomos de batalla, suplementos, White Dwarf, faqs y otro material oficial que salga hasta el día 30 de octubre. 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.



FECHAS IMPORTANTES:

- Apertura de inscripciones de 1 Octubre
- Fecha límite día 31 de Octubre
- Límite entrega de listas: **3 de Noviembre**.
- Publicación de listas y emparejamientos 1ª ronda: **4 de Noviembre**.
- Límite corrección de listas: **14 de Noviembre** (Cada participante corrige la lista de su rival de la 1ª ronda y notifica si todo está bien o hay errores a la organización).
- El día **15 de Noviembre**: publicados posibles errores en las listas. Se dispondrá de un plazo de **tres días** (hasta el **18 de noviembre** para corregir las listas). Pasado esto todo debería estar correcto. Si se detectan errores en las partes corregidas, se procederá a sancionar a las partes implicadas.

ENTREGA DE LISTAS:

El envío de listas se hará en un único correo electrónico con dos formatos válidos*.

- Un archivo PDF con la lista en formato exportado de la APP oficial de Warhammer.
- Un documento de texto, formato .docx, exportado texto de la herramienta de creación de listas de la APP oficial de Age of Sigmar.

Uso del reloj:

Cada jugador podrá traer un 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.



Relojes como el de la foto, los podéis encontrar por menos de 10€ en WISH o Aliexpress.

Si algún asistente necesitará algún tipo de ayuda o soporte antes o durante el evento podrá ponerse en contacto con la organización y estaremos encantados de ayudar en lo que podamos.

Si un jugador quiere jugar con reloj estará obligado a explicar a su rival el correcto uso del reloj.

Para usar el reloj, ambos jugadores deben marcar el mismo tiempo, el que quede para la finalización de ronda, en sus contadores antes de la partida, lo que incluye antes de la elección de lado y la explicación de la lista. Una vez establecido el tiempo equitativamente, ambos jugadores deben ir pasando de uno a otro el tiempo cada vez que uno haga una acción (mover, atacar, salvaciones, retirar bajas etc.) o tomar decisiones (táctica, reacciones, uso de habilidades, etc). Esto debe ser estricto para evitar situaciones que puedan llevar a pensar que un jugador está perdiendo el tiempo.

Si ambos jugadores son igual de ágiles a la hora de resolver sus turnos, esto se puede simplificar en pasar el reloj a un jugador durante su turno y a su rival en el suyo. Bajo ninguna circunstancia los jugadores pueden parar el reloj y solo podrá hacerlo la organización.

Si un jugador se queda sin tiempo, no puede tomar ningún tipo de decisión ni realizar ninguna acción durante el resto de la partida, solamente pudiendo realizar tiradas reactivas. Esto es; salvaciones, salvaguardas, etc. Un jugador que se queda sin tiempo sigue puntuando en sus fases. Cuando ambos jugadores se queden sin tiempo, la partida termina tal cual esté en ese momento y la puntuación correspondiente.

Ejércitos y miniaturas:

Los ejércitos deben estar completamente pintados y representados.

Mínimo tres colores y sensación de acabado, peanas decoradas y pintadas, no permitiéndose peanas transparentes salvo en aquellos modelos que oficialmente la usen.

Se recomienda usar el modelo oficial y original más actual de cada miniatura, y en su correspondiente tamaño de peana. Pero aceptamos el uso de cualquier modelo representativo de la miniatura, que sea original de Games Workshop y cumpla los mínimos de Peana y volumen de la miniatura a la que debe representar, especialmente pensando en las actuales renovaciones de facción (ante cualquier duda



puedes consultar a la organización en este e-mail gtzaragoza2024@gmail.com).

Para las miniaturas sin peana es preferible consultar a la organización. Se podrán usar adaptadores de peana, siempre y cuando estén integrados con la estética de la miniatura y cumplan con las medidas correspondientes.

Están permitidas conversiones, y marcas alternativas siempre y cuando sean consultadas previamente a la organización.

Está permitido el uso de modelos en impresión 3D y marcas alternativas, siempre que cumplan los requisitos de peana y volumen de la miniatura original a la que sustituyen, además deberán ser consultadas previamente y aprobadas por la organización. No se permitirán "recast" ni clonaciones.

Cualquier consulta sobre miniaturas, conversiones, reglas o equipo se enviarán a través del mail gtzaragoza2024@gmail.com

No se aceptará otro método de consulta que no sea via mail, y cualquier respuesta dada por otros medios no será oficial. Las consultas sobre miniaturas deberán ir acompañadas de las fotos oportunas de proyectos terminados.

Solamente se aceptará un único mail por participante, donde se tendrán que recoger todas las dudas. Solo se contesta a participantes que ya tengan plaza asegurada y pagada. Intentaremos ser lo más rápido posible, pero tened paciencia.

Las miniaturas que un jugador pudiera usar durante todo el evento deberán de ser aportadas por el propio jugador, no pudiendo utilizar miniaturas que hubiera usado otro jugador durante alguna partida.

Las miniaturas deben de estar fielmente representadas. Si una unidad tiene grupo de mando o armas especiales, estas deben de diferenciarse del resto. Si una unidad está configurada llevando un determinado tipo de armamento, las miniaturas de esa unidad deberán coincidir con esa configuración.

Material de juego

Todos los jugadores deberán de acudir al evento con todo el material de juego necesario: libros (siempre originales), elementos de medición (reglas, metros, etc) en pulgadas, marcadores (heridas, de elementos de juego), dados, bandejas, etc.

Los dados que se usen para las tiradas han de ser legibles por ambos jugadores, no transparentes, y solamente deberán tener símbolos en lugar de la cara 6, no en ambas. El resto de caras deberán estar marcadas con puntos o números. Otros dados o marcadores con otra simbología para marcar estados (de escenografía, de heridas, de acciones heroicas, acometidas monstruosas, etc) están exentos de esta restricción.



Para evitar problemas desde la organización recomendamos que ambos jugadores usen el mismo grupo de dados. La organización se reserva el derecho de retirar del torneo cualquier elemento que pueda considerarse sospechoso de estar manipulado.

Se recomienda a todos los jugadores tener cuenta en la web [longshanks](https://longshanks.com) con la que se gestionará el torneo.

Cualquier consulta sobre material de juego se enviarán a través del mail gtzaragoza2024@gmail.com. Deberá ir acompañado de las fotos oportunas. Solo se contesta a los jugadores que ya tienen plaza asegurada.

Partidas

Se jugarán 5 misiones sacadas de los planes de batalla del General's Handbook más actualizado 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.

Se seguirán las reglas para partidas competitivas del último General's Handbook disponible en el momento del torneo.

Se podrán usar, Tácticas de batalla y batallones de los propios tomos de batalla de cuarta edición o bien las que vienen en los anexos de reglas de la White Dwarf que especifiquen que pueden ser usadas en juego competitivo. Tácticas de batalla del manual básico no están permitidas.

Emparejamientos

La ronda inicial de emparejamientos será realizada completamente de forma aleatoria. El resto de rondas, se usará el sistema suizo según el número de victorias.

Mesas y escenografía

En cada mesa estarán disponibles 8 piezas de escenografía, 4 Pequeñas y 4 Medianas. Las piezas de escenografía intentarán ser representativas de cada tipo explicado en las reglas oficiales.

Para cada escenario, los jugadores de mutuo acuerdo deberán distribuir la escenografía y asignarles un "tipo", intentando ceñirse en la medida de lo posible a las recomendaciones de escenografía para ese escenario, definida por el General's Handbook vigente.

Igualmente en cada mesa habrá un dossier con información sobre cada escenario y las reglas pertinentes a los elementos de escenografía.



Sistema de puntuación

Una victoria proporciona 2 puntos de torneo.

Empate 1 punto de torneo.

Derrota 0 puntos de torneo.

El desempate se calculara en función del VPS (Victory Points) y el SOS (Resistencia de tus rivales).

Arbitraje

El equipo de árbitros no tiene por que tener conocimiento absoluto y de memoria de toda la información disponible y reglas. Por lo que en el momento de la consulta se requerirá a los jugadores hacer referencia a las secciones específicas en dudas en la aplicación o el libro.

El arbitraje no está destinado a resolver dudas de battletomes, faqs o reglamento si no a resolver discrepancias entre participantes.

Código de conducta

Este torneo apoya el código de buena conducta y deportividad de gw por lo que se regirá por esos aspecto:

No empezará ronda si quedan 15 minutos.

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 prepartida 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.

Instalaciones: Se exige a todos los participantes un Cuidado activo del local y las instalaciones.

Sistemas de sanciones

Por cada miniatura de la lista que no cumpla pintado o representado entre 1 y 5 pts. de victoria en la partida en curso, con posible retirada de miniatura si la organización lo viera oportuno en cada caso.

Retraso en la entrega de listas 5 puntos de victoria en las dos primeras rondas.

Retraso en el envío de correcciones de las listas del rival: 5 de victoria en la primera partida por día de retraso.

Retraso en la entrega de resultados: 5 Puntos de Victoria.

El incumplimiento de cualquier punto del apartado NORMAS DE CORTESÍA, expulsión inmediata del torneo sin devolución del precio de la entrada. (se estudiará en función del caso la posibilidad de ser vetado de futuros eventos)

Por cada nuevo error en lista que se detecte y deba ser corregido, pasada la fecha limite, perdida de 5 puntos de victoria en la primera partida tanto para el jugador con el error como para el jugador revisor.

Retraso en la presentación en alguna ronda 5 puntos de victoria en esa partida. Si el retraso es mayor a 5 minutos, el equipo rival podrá solicitar las partidas con ausencia de jugador como ganadas 20-0, pero siempre antes de empezar la partida. Una vez se empieza la partida se perderá este derecho y la partida se deberá jugar con el tiempo restante de ronda y será aplicada la penalización correspondiente.

Cualquier jugador que reciba reiteradas sanciones, quedara fuera de los sorteos del evento, y podría ser expulsado del mismo si es un número de sanciones excesivo.

Las sanciones de pintura, representación o comportamiento serán comunicadas en el acto al jugador. Las sanciones por comunicaciones previas al GT serán informadas en el momento del Check-in.

Estas sanciones serán aplicadas en la ronda correspondiente en la que se detecten, siendo las detectadas previó al inicio del GT aplicadas en la primera ronda.

Queremos hacer llegar a los jugadores, que las sanciones no son algo agradable para la organización. Nos vemos obligados por dos motivos principales, en función de cuáles se pongan:



Suponen una falta total de respeto a las normas, así como a otros jugadores y organización del evento que no estamos dispuestos a tolerar.

Nos generan muchísimo tiempo y esfuerzo perdido, inútil y no remunerado, el tener que perseguir jugadores, o bien corregir la falta de atención de los mismos a la hora de cumplir las instrucciones del evento.

Así pues, pedimos la colaboración de todos para que: “ojalá no tengamos que sancionar a nadie”

Bye

En caso de que seamos impares en el torneo habrá un jugador por ronda que tendrá un BYE, esto significa que durante la partida no jugará y se le apuntará automáticamente el máximo VPS (estimado) para ese escenario.

Concurso de pintura

Los jugadores interesados en presentarse al concurso de pintura deberán comunicarlo a la organización con anterioridad, indicando en un mail o durante el check-in nombre del jugador y lista. Durante la primera y segunda ronda un equipo de la organización realizará un primer filtro de los candidatos. Al final de la segunda ronda los jugadores seleccionados presentarán sus ejércitos en las mesas seleccionadas por la organización.

Durante la hora de la comida, la organización revisará a todos los participantes y tomará una decisión que será anunciada al final del día y el premio se entregará durante la ceremonia de clausura.

Premios y sorteos

Los premios y sorteos podrán ser anunciados durante todo el evento. La recogida del premio o sorteo será realizada físicamente por el jugador, 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.