

JUANCHO GT4

23 y 24 ENERO 2027



NO PODREIS CONMIGO HdP



Pétrcos

Patrocinadores y colaboradores del evento



DETALLES DEL EVENTO

Fecha: 23 y 24 de enero de 2027.

Lugar: Hotel Port Azafata Valencia - Manises (Valencia)

Número de Rondas: 5

Formato: Equipos de 5 jugadores.

Precio: 250€ por equipo.

Capacidad del evento: 100 jugadores (20 equipos)



Pétreos

INSCRIPCIÓN

La inscripción se realizará mediante un correo electrónico a la siguiente dirección de correo gtpetreosvalencia@gmail.com con la siguiente información:

Asunto: Inscripción CuatrOGT

- Nombre del equipo
- Nombre y apellidos de cada jugador.
- Nombre y apellidos del capitán.
- Email de cada jugador asociado al BCP.
- Nick o Apodo si lo tuviera

El plazo de inscripción para todos los equipos se abrirá el lunes 06 de Octubre a las 22:00. Solo serán válidos los mails recibidos a partir de esa hora y se seguirá el orden de recepción.

El miércoles 09 de octubre, se anunciarán los equipos inscritos. Una vez realizadas las inscripciones se les comunicará a los equipos la forma de pago de las inscripciones, la confirmación de la inscripción se realizará tras el pago de la misma. Los capitanes de los equipos confirmados se incluirán en el chat de capitanes que permanecerá abierto para poder discutir cualquier duda de regla o desarrollo del evento con los organizadores.

Una vez realizado el pago, no se procederá a su devolución y no se permitirá el intercambio de jugadores entre equipos.

Pétreos

FORMATO DE LISTAS

Las listas se realizarán a 2000 puntos según restricciones del juego equilibrado. Serán válidos todos los tomos de batalla, suplementos, White Dwarf, FAQs y otro material oficial que salga hasta el 12 de enero. Los tomos de batalla de cajas limitadas podrán jugarse si han recibido puntos oficiales por parte de Games Workshop antes de esa fecha, no siendo válidas las unidades nuevas que no han salido a la venta.

No hay restricción de grandes alianzas que un equipo puede llevar. No se podrán repetir los tomos de batalla ni los mismos warscrolls entre los miembros de un mismo equipo. Los warscrolls con el mismo nombre (versión Aqshy y normal) serán considerados como iguales, y no se podrán repetir entre los diferentes miembros de un equipo. A efectos de estas restricciones, los Ejércitos de Renombre y Regimientos de Renombre se considerarán pertenecientes a su propia facción.

No se podrán repetir manifestaciones entre jugadores del equipo y cada Battle Tactic solo podrá estar repetida 3 veces entre los diferentes miembros del equipo.

El envío de listas se hará subiendo la lista directamente a la aplicación Best Coast Pairings (BCP). Se deberá emplear el formato texto de la herramienta de creación de listas de la APP de Age of Sigmar. Todas las listas deberán incluir la versión de la app, que deberá coincidir con la actualmente vigente para la fecha de entrega de listas.

La fecha límite para el envío de listas es el lunes 12 de Enero a las 23:59.

Los emparejamientos de primera ronda serán publicados el viernes 16 de enero. Los equipos deberán corregir las listas de sus rivales de la primera ronda. Una vez corregidas se deberán notificar tanto si hay errores o no, enviando un correo a gtpetreosvalencia@gmail.com indicando si están todas correctas o mediante un único documento Word o similar con formato .docx con el nombre de cada jugador del equipo revisado y los errores que en su lista presenten. Para esto tendrán hasta el día 18 de enero a las 22:00.

Los planes de batalla (dos por ronda) se publicarán tras recibir todas las listas corregidas el día 19 enero.

Pétreos

HORARIO DEL EVENTO

Viernes 22 de enero

18:00 - 21:30 Recepción y Check-in

Sábado 23 de enero

08:00 - 08:15 Recepción y Check-in

08:15 - 08:30 reunión

08:30 - 08:40 Pairing - Ronda 1

08:40 - 11:40 Ronda 1

11:50 - 12:00 Pairing - Ronda 2

12:00 - 15:00 Ronda 2

15:00 - 16:50 Pausa para comer

16:50 - 17:00 Pairing - Ronda 3

17:00 - 20:00 Ronda 3

Domingo 24 de enero

08:15 - 08:30 Recepción jugadores

08:30 - 08:40 Pairing - Ronda 4

08:40 - 11:40 Ronda 4

11:50 - 12:00 Pairing - Ronda 5

12:00 - 15:00 Ronda 5

15:00 Entrega de premios y sorteos.

Pétreros

REPRESENTACIÓN DEL EJÉRCITO Y PINTURA

Los ejércitos deben estar completamente pintados y representados. Mínimo tres colores y sensación de acabado, peanas decoradas y pintadas.

Se podrán usar **modelos oficiales GW a través de los años**, siempre y cuando cumplan con las **dimensiones del modelo más actual** de cada miniatura, y en su correspondiente tamaño de peana. Se podrán usar adaptadores de peana, siempre y cuando estén integrados con la estética de la miniatura y cumplan con las medidas correspondientes.

Las miniaturas deben estar correctamente representadas con sus opciones de arma incluidas. En caso de que una unidad tenga grupo de mando, también deberán estar correctamente representados y diferenciarse del resto.

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 trabajan con este tipo de impresión. **No se permitirán recast ni clonaciones.**

Cualquier consulta se deberá realizar mandando un email al correo gtpetreosvalencia@gmail.com. No se aceptará otro método de consulta que no sea vía mail, y cualquier respuesta dada por otros medios no será oficial. Las consultas sobre miniaturas deberán ir acompañadas de fotos de las miniaturas terminadas. **Solo se aceptará 1 único email por equipo.**

Pétreos

MATERIAL DE JUEGO

Todo jugador debe llevar consigo todo su material necesario para jugar (reglas, dados, marcadores, etc.) y el material actualizado de su ejército (tomo de batalla, suplementos, etc.) así como las últimas FAQs sobre el mismo, ya sea en formato físico o digital.

Los dados que se usen para las tiradas han de ser legibles por ambos jugadores, no podrán ser transparentes y de tener símbolo deberá estar en la cara del número 6. Los dados que se usan como marcadores están exentos de esta restricción.

Todos los participantes deben tener cuenta BCP (Best Coast Pairing) puesto que es con la que se gestionará el torneo, recomendándose el uso de la web para evitar errores.

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

Pétreos

RELOJ

El uso del reloj es opcional, pero en caso de que uno de los dos jugadores desee utilizarlo será obligatorio. En este caso, el jugador solicitante de reloj deberá ser quien aporte físicamente este death clock, no siendo válidas apps, ni similares.

Ambos jugadores deberán disponer el mismo tiempo que quede para finalizar la ronda (en principio 90 minutos por jugador).

Si uno de los jugadores agota su tiempo, no podrá tomar ningún tipo de decisión ni realizar acción más allá de realizar tiradas reactivas como salvaciones, salvaguardas, etc.

Cuando ambos jugadores se quedan sin tiempo la partida finaliza. 10 minutos antes de terminar la ronda se dará un aviso de que no se pueden iniciar rondas nuevas y se pasará a igualar las rondas de juego entre los jugadores.

Pétreos

EMPAREJAMIENTOS ENTRE JUGADORES

Se seguirá el sistema de emparejamientos por equipos espada - escudo. Se realiza una tirada entre capitanes con 1d6 para determinar la iniciativa de mesa. El ganador de la tirada será el equipo A y el perdedor el equipo B. En caso de empate repetir la tirada hasta desempatar.

El equipo A y B eligen secretamente la carta de su lista escudo y son reveladas simultáneamente, después de esto ambos jugadores eligen secretamente dos espadas propuestas para jugar contra el escudo rival y se revelan simultáneamente.

El equipo A y B recogen ambas espadas rivales y de forma secreta eligen una de ellas, estas espadas elegidas se enfrentarán a los escudos propuestos, siendo el primer enfrentamiento el del escudo del equipo A y el segundo el del equipo B, las espadas rechazadas vuelven a la mano de sus respectivos capitanes.

Los equipos vuelven a elegir secretamente otra carta de las tres listas que les quedan para ser los nuevos escudos y se revelan simultáneamente de nuevo, después las dos cartas restantes en la mano de cada capitán serán las nuevas espadas, cada equipo elige una de estas cartas restantes del equipo rival para enfrentarse a su nuevo escudo, siendo el tercer enfrentamiento el del nuevo escudo del equipo A y el cuarto el del nuevo escudo del equipo B, las nuevas espadas rechazadas se enfrentarán entre ellas formando el quinto enfrentamiento.

En el conjunto de mesas habrá dos mesas disponibles para los primeros escudos (plan de batalla 1) y dos mesas para los segundos escudos (plan de batalla 2) prefijadas. Dentro de las dos disponibles para cada plan de batalla el equipo A seleccionará en cual juega su respectivo escudo. El último emparejamiento jugará el plan de batalla 1 en la última mesa.

Vídeo demostrativo de cómo realizar los emparejamientos
<https://www.youtube.com/watch?v=p0oxJwyDIAY>

Pétreros

MESAS Y ESCENOGRAFÍA

Los campos de batalla se jugarán según la distribución de escenografía definida en el manual de generales de la temporada 2026-2027.

Los campos de batalla estarán ya prefijados el día del evento por la organización con una leyenda indicando qué es cada elemento de terreno y sus reglas. Estos no se podrán modificar salvo excepción indicada por la organización.

Al inicio de cada partida, se debe comprobar que la posición de la escenografía cumple con los criterios de colocación, los elementos de terreno que no lo cumplan con estos deberán ser movidos hasta cumplir los criterios. Este movimiento debe ser consensuado por ambos jugadores y de no ser así será necesario avisar a la organización. Si un ejército dispone de escenografía de facción, su colocación y uso se debe regir en las reglas del correspondiente battletome.

En cada ronda se jugarán 2 planes de batalla distintos. Los emparejamientos de los primeros escudos de cada equipo y el descarte jugarán el primer plan de batalla y los emparejamientos de los segundos escudos de cada equipo jugarán el segundo plan de batalla.

Pétréos

EMPAREJAMIENTOS, PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN

La puntuación será pura, sin modificación ni conversión. Si una partida termina 72/53, esa será la puntuación que se suba a BCP. En cada ronda, los equipos aspiran a una puntuación total de entre 0 y 400 puntos, de 0 a 80 por jugador.

El resultado de la ronda será de victoria para el equipo que tiene más Battle Points que el rival y de derrota para el equipo que tenga menos Battle Points que el rival. Podrá darse un resultado de empate al terminar ambos equipos con los mismos Battle Points.

Los emparejamientos se realizarán por medio de la web BEST COAST PAIRING. Se establecerá como primer criterio la cantidad de victorias, a continuación, el desempate después por el porcentaje de victorias de los oponentes contra los que ha jugado cada equipo, y finalmente por puntos de batalla totales obtenidos.

Pétreos

ARBITRAJE

El equipo de árbitros no va a tener conocimiento de absolutamente todas las reglas de todas las facciones ni de todas las posibles FAQs sobre esas reglas, por lo que su decisión se va a tomar respecto al material que se le enseñe en ese momento y bajo su criterio. Si existiese alguna FAQ que no se presenta al resolver una duda e indica lo contrario a su decisión, será problema de los participantes. Es responsabilidad de los jugadores conocer perfectamente las reglas del juego y de su ejército. El arbitraje no está destinado a resolver dudas de tomos de batalla, FAQs o reglamento sino a resolver discrepancias entre participantes.

Los árbitros podrán hacer un arbitraje “activo” e intervenir en el desarrollo de una partida en el caso de ver alguna irregularidad. Recomendamos a los jugadores que antes de realizar tiradas, movimientos o acciones que puedan generar controversia acudan a un árbitro, ya que una vez realizados los cambios, los árbitros sólo actuarán sobre el estado de la partida en dicho momento.

Pétreos

BYE INDIVIDUAL O POR EQUIPOS

En el caso de que un jugador no pueda presentarse al evento, el capitán deberá comunicarlo en el check in del equipo y la carta de ejército de dicho jugador quedará marcada con la palabra BYE. Al inicio de cualquier emparejamiento, el capitán con un BYE deberá informar al capitán del equipo contrario que tiene un BYE y qué ejército es.

Ambos capitanes harán el proceso de emparejamientos con normalidad, incluyendo las 5 cartas de ejército por equipo. Para la partida que contenga un BYE, el resultado será victoria total a favor del contrario del equipo del BYE (80-0). Si ambos equipos tienen un BYE, 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 una ronda, este equipo ganará automáticamente su enfrentamiento por el total de puntos posibles.

Pétreos

SISTEMA DE MERCENARIOS

Durante la publicación de las listas, se harán públicas las listas de los mercenarios. En caso de que algún equipo sufra un percance y uno de sus jugadores no pueda venir, una persona del grupo de mercenarios ocupará su lugar y jugará con la lista que había presentado dicho mercenario.

El mercenario que jugará en cada equipo será elegido por la organización, en ningún caso se devolverá el dinero al equipo por ese jugador ni se pedirá dinero al mercenario.



Pétreos

NORMAS DE CORTESÍA

Respetar los tiempos

Los jugadores dispondrán de tres horas exactas para jugar cada ronda. Además, tendrán 10 minutos entre partida para moverse de mesa y 10 minutos más para preparar emparejamientos. Las tres horas se dividirán en 1 hora y 30 minutos para cada jugador, esto deberá ser respetado en todo momento. No hacerlo incurrirá en una falta leve para ambos jugadores. En cada partida la organización pondrá una pantalla donde se podrá consultar el tiempo de ronda. La organización avisará cuando quede una hora y treinta minutos y realizará otro aviso cuando queden treinta minutos. Diez minutos antes de terminar la ronda, no se podrá iniciar una nueva ronda de batalla. Una vez acabado el tiempo se procederá al cierre de ronda actual, que implica que queda completamente prohibido seguir jugando para terminar la ronda. 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 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 quedan totalmente

prohibidos. 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.



Pétreos

SISTEMA DE SANCIONES

- Por cada miniatura de la lista que no cumpla los requisitos de pintura o representación: entre 1 y 5 puntos de batalla, con posible retirada de la miniatura si la organización lo considera oportuno.
- Retraso en la entrega de listas: 10 puntos de batalla por día de retraso.
- Retraso en el envío de correcciones de las listas del rival: 10 puntos de batalla por día de retraso.
- Retraso en la entrega de resultados: Por cada jugador que falte 10 puntos de batalla.
- El incumplimiento grave de cualquiera de los puntos del apartado NORMAS DE CORTESÍA podrá conllevar la expulsión inmediata del torneo sin devolución del precio de la entrada, sin perjuicio de las faltas leves específicamente previstas en estas bases.
- Por cada nuevo error en lista que se detecte y deba ser corregido, pasado el día 19 de enero: 5 puntos de batalla tanto para el equipo con el error como para el equipo revisor.
- Por no notificar que faltan cosas gratis en lista (escenografía, saber de hechizo, rasgo de mando...) el equipo corrector recibirá de penalización 5 puntos en la primera ronda de batalla. El equipo con la lista incorrecta no podrá utilizar ese elemento faltante durante el torneo.
- Retraso en la presentación de un equipo o algún jugador en alguna ronda: 5 puntos de batalla por cada jugador no presentado. Si el retraso es mayor a 5 minutos, el equipo rival podrá solicitar las partidas con ausencia de jugador como ganadas 80-0, 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.
- Los equipos que acumulen 60 o más puntos de batalla de penalización quedarán excluidos de los sorteos del GT.

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 GT serán informadas en el momento del Check-in de equipos.

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

PREMIOS Y USO DE LA RECAUDACIÓN DEL EVENTO

La recaudación irá destinada en:

- Recuerdos para todos los participantes
- Trofeos para los tres equipos mejor clasificados
- Trofeo para el mejor ejército pintado
- Sorteos entre los jugadores
- Costes derivados del montaje del evento
- Una parte para la mejora de la infraestructura del torneo para futuros eventos.

IMPORTANTE Los equipos que hayan obtenido premios debido a la clasificación no tendrán acceso al sorteo.

Pétreros

ALOJAMIENTO

El evento se celebrará en el hotel Port Azafata Valencia, estamos negociando un descuento para que las habitaciones salgan más baratas. Este descuento se pasará en el chat de capitanes.

El dormir en el hotel será opcional.



Pétreos