

BASES IV GT SEVILLA
3-4 OCTUBRE



SEVILLA
IV GT



LOCALIZACIÓN DEL EVENTO

Salón multiusos del centro social y deportivo Vistazul en Dos Hermanas

C/ Nelson Mandela, Nº42, 41702, Dos Hermanas, Sevilla

<https://maps.app.goo.gl/XZG6KARXSPK4g7RCA>

Vídeo del espacio:

https://drive.google.com/open?id=1Dx00bJ7OVYNsMt8l8dwV2QeewchdeDPY&usp=drive_fs

FORMATO DEL TORNEO

Se aplicarán las reglas de Warhammer Age of Sigmar Pitched Battles.

Listas a 2000 puntos, según restricciones de juego equilibrado. Pintura obligatoria

3 planes de batalla por ronda, publicación 29 julio.

Serán válidos todos los tomos de batalla, faqs y material oficial que salga hasta el día **25 de Septiembre** inclusive. Los tomos de batalla deberán estar a la venta de forma oficial en esa fecha no siendo permitidos si han salido en cajas limitadas.

Entrega de listas hasta el lunes **28 de septiembre**.

20 equipos de 5 jugadores.

Se jugarán un total de **5 rondas**.

Los emparejamientos se realizan mediante la aplicación [BEST COAST PAIRINGS](#).

Puntuable para ITC.



INSCRIPCIÓN Y FECHAS

La inscripción al torneo tendrá un coste de **300€ por equipo** (60€ por jugador)

El plazo de inscripción se abrirá el **miércoles 1 de julio a las 22:00.**

La inscripción se realizará mediante un correo electrónico a aosgtsevilla@gmail.com con los siguientes datos:

Nombre del equipo		
Nombre del capitán	Correo bcp	Teléfono
Nombre jugador 2	Correo bcp	Teléfono
Nombre jugador 3	Correo bcp	Teléfono
Nombre jugador 4	Correo bcp	Teléfono
Nombre jugador 5	Correo bcp	Teléfono

Si tu equipo no está completo puedes enviar la inscripción con los jugadores que estéis y que el capitán entre en el grupo de mercenarios para buscar integrantes.

Si eres un jugador que no dispone de equipo también puedes entrar en el grupo de mercenarios para buscarte equipo.

Grupo de mercenarios: <https://chat.whatsapp.com/BiClldZE0b2AlkD2e4Ldyc>

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.

Los jugadores de los equipos confirmados se incluirán en el chat de los jugadores que permanecerá abierto solo para los administradores, en este grupo se comunicarán todos los anuncios relevantes para el buen desarrollo del evento, si algún jugador no quiere pertenecer al grupo deben comunicarlo junto con la inscripción.

RESTRICCIONES DE LISTAS

Se permite todo el material oficial publicado hasta la fecha **viernes 25 de septiembre** de 2026 inclusive. Los tomos de batalla deberán estar a la venta de forma oficial en esa fecha no siendo permitidos si han salido en cajas limitadas.

No se podrán repetir los tomos de batalla ni los mismos warscrolls entre los miembros de un mismo equipo. (Dos jugadores del equipo no pueden jugar con Gotrek, por ejemplo)

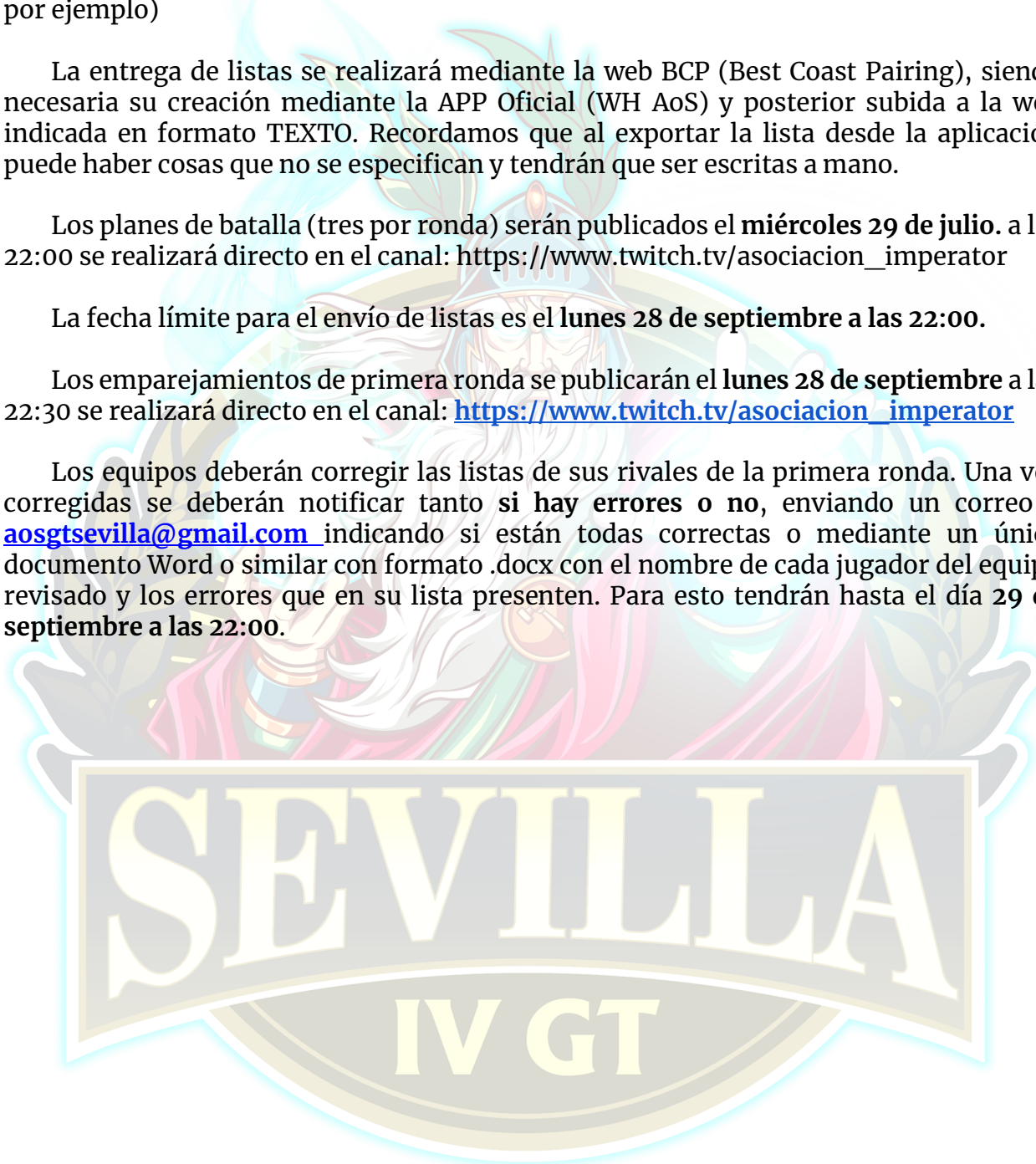
La entrega de listas se realizará mediante la web BCP (Best Coast Pairing), siendo necesaria su creación mediante la APP Oficial (WH AoS) y posterior subida a la web indicada en formato TEXTO. Recordamos que al exportar la lista desde la aplicación puede haber cosas que no se especifican y tendrán que ser escritas a mano.

Los planes de batalla (tres por ronda) serán publicados el **miércoles 29 de julio**. a las 22:00 se realizará directo en el canal: https://www.twitch.tv/asociacion_imperator

La fecha límite para el envío de listas es el **lunes 28 de septiembre a las 22:00**.

Los emparejamientos de primera ronda se publicarán el **lunes 28 de septiembre** a las 22:30 se realizará directo en el canal: https://www.twitch.tv/asociacion_imperator

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 aosgtsevilla@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 **29 de septiembre a las 22:00**.



HORARIO DEL EVENTO

Viernes 2 de octubre.

18:00 - 21:00 Recepción y Check-in

Sábado 3 de octubre.

08:00 - 08:15 Recepción y Check-in

08:15 - 08:30 Presentacion.

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 - 16:30 Pausa para el almuerzo

16:30 - 16:40 Pairing - Ronda 3

16:40 - 19:40 Ronda 3

Domingo 4 de octubre.

08:00 - 08:20 Recepción jugadores

08:20 - 08:30 Pairing - Ronda 4

08:30 - 11:30 Ronda 4

11:40 - 11:50 Pairing - Ronda 5

11:50 - 14:50 Ronda 5

15:00 Entrega de premios y sorteos.



MESAS DE JUEGO 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 terrero y sus reglas. Estos no se podrán modificar salvo excepción indicada por la organización.

Al inicio de cada partida, se deben 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 3 planes de batalla distintos. Los emparejamientos de los primeros escudos de cada equipo jugarán el primer plan de batalla, los emparejamientos de los segundos escudos de cada equipo jugarán el segundo plan de batalla y el descarte tercero.

[Vídeo demostrativo de tratamiento de la escenografía](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=pLYIVcKNnkw>

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 a usar 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.

REPRESENTACIÓN DEL EJÉRCITO Y PINTURA:

Los ejércitos deben estar completamente pintados tanto las miniaturas como las peanas, además de tener una sensación de acabado. Las miniaturas deben estar correctamente representadas con sus opciones de arma incluidas.

Si se desea usar una miniatura de marcas alternativas o de un modelo anterior al más actual a Games Workshop deberán ser consultadas mediante un correo a la organización aosgtsevilla@gmail.com

USO DEL RELOJ:

El uso del reloj es opcional, pero en caso de que uno de los dos jugadores desee utilizarlo será obligatorio, sin embargo, deberá ser aportado por este mismo y antes de empezar jugar. Ambos jugadores deberán de 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 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

Se permite realizar “teoryhammer” siempre que ambos jugadores estén de acuerdo en la cantidad de los turnos que se realizan.

EMPAREJAMIENTOS

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 las 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.

[Vídeo demostrativo de como realizar los emparejamientos](https://youtu.be/IYY66OoZ3Yw?si=kVPYFYMyYZdLUMDR)

<https://youtu.be/IYY66OoZ3Yw?si=kVPYFYMyYZdLUMDR>

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Se usará el sistema de puntuación normal de Games Workshop, pero transformando la diferencia entre ambos jugadores con el siguiente sistema (podrá recibir cambios adaptándose al más usado por la comunidad) :

Se calculará la diferencia de puntos entre ambos jugadores de la siguiente forma.

El jugador vencedor obtendrá 50 puntos **más** la diferencia de puntos.

El jugador perdedor obtendrá 50 puntos **menos** la diferencia de puntos.

El diferencial máximo será de 100-0

NI LOS JUGADORES NI LOS CAPITANES INTRODUCIRÁN DATOS EN EL BCP. SE LES FACILITARÁ A LA ORGANIZACIÓN PARA LA CORRECTA GESTIÓN DE ESTOS.

El capitán del equipo que tenga un jugador ausente deberá comunicarlo a la organización, no es necesario indicarlo al rival hasta haber realizado los emparejamientos. Las partidas con un jugador ausente se contabilizarán con una puntuación de 80-20 en contra del equipo del jugador ausente. Si la ausencia es de un equipo al completo, se asignará un resultado de derrota a cada jugador perteneciente del equipo de 80-20 en cada ronda que estén ausentes (derrota de 400-100).

Los resultados de todos los miembros del equipo se sumarán para determinar el resultado de la ronda que será según el siguiente criterio:

Victoria: Entre 251 y 500 puntos de batalla

Derrota: Entre 0 y 249 puntos de batalla

Empate: 250 puntos de batalla

EMPAREJAMIENTOS Y CLASIFICACIÓN

Los emparejamientos se realizarán por medio de la web [BEST COAST PAIRINGS](#) y se usarán los siguientes criterios, en este orden:

- Match Points
- Match Points SoS
- Battle points

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 realizado cambios, los árbitros sólo actuarán sobre el estado de la partida en dicho momento.

BOTÓN DE ASISTENCIA.

Cada mesa de juego dispondrá de un botón de asistencia disponible para el uso de ambos jugadores.



BOTÓN NARANJA: si se necesita la asistencia de un árbitro. Recomendable antes de comenzar la partida si se tiene alguna duda donde se puede o no subir las miniaturas para evitar conflictos durante la partida. Para resolver discrepancias en cómo se resuelve alguna interacción de reglas. Para discrepancia en medidas o visiones.

BOTÓN VERDE: al finalizar la partida para que los responsables puedan recoger los resultados.

BOTÓN ROJO: para cancelar la llamada si se realizó por error

SISTEMA DE SANCIONES

- Por cada miniatura de la lista que no cumpla pintado o representada: entre 1 y 5 ptos. de batalla con posible retirada de miniatura si la organización lo viera oportuno en cada caso.
- Retraso en la entrega de listas: 10 ptos. de batalla por día de retraso.
- Retraso en el envío de correcciones de las listas del rival: 10 ptos. de batalla por día de retraso
- Retraso en la entrega de resultados: Por cada jugador que falte 10 ptos. de batalla.
- 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, pasado el día 21 de septiembre: 5 ptos. 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 ptos. En la primera ronda de batalla y el equipo que le falte no podrá usarlo durante el torneo.
- Retraso en la presentación de un equipo o algún jugador en alguna ronda: 5 ptos. de batalla por jugador no presentado. 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.

Por cada 60 puntos de batalla que el equipo pierda estará fuera 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
- Equipo ganador tendrá pagada la inscripción del próximo GT por equipos de Híspalis Wars
- Trofeos para 3 categorías en pintura.
- Trofeos para los mejores generales de cada una de las 4 grandes alianzas
- Sorteos entre los jugadores
- Costes derivados del montaje del evento
- Una parte para la mejora de la infraestructura del torneo para futuros eventos.

NORMAS DE CONDUCTA

No están permitidos comportamientos discriminatorios, ofensivos o que inciten al odio, ya sea mediante la vestimenta, mensajes groseros o en representación de miniaturas. La organización del torneo se reserva el derecho de sancionar o expulsar a aquellos jugadores que incumplan estas normas.

Como miembros de AEWAR se seguirá el correspondiente código de conducta:

<https://drive.google.com/file/d/1vutYv9tuT-nwSGInnOCxZYENQTYSSeiV/view?usp=sharing>

Para poder participar en los premios o sorteos los equipos o representantes del mismo deberán estar presentes en la ceremonia de clausura y haber disputado las 5 partidas correspondientes, en caso contrario la organización se reserva el derecho a poder asignar el premio al siguiente en cumplir estas condiciones o que vuelva a ser sorteado.

Los participantes del evento consienten que el grupo Hispalis Wars, Asociación Imperator Sevilla y Alea Iacta Est puedan utilizar públicamente con carácter gratuito su imagen y nombre con fines de publicidad, promoción o publicación de cualquier medio del presente o futuros eventos sin que ello genere derecho del participante en recibir contraprestación alguna por ello.

No se realizarán devoluciones del pago de las inscripciones, esta se podrá ceder a otros equipos para que ocupen su lugar en caso de baja.

En el proceso de inscripción se solicitará a los equipos sus logos. Estos podrán ser mostrados en directos, publicaciones en redes sociales y elementos promocionales del evento.

La inscripción supone la aceptación total de las bases.



ORGANIZADORES



COLABORADORES



IMPERATOR



lacta Est



Ayuntamiento de
Dos Hermanas
Juventud



Centro Social y Deportivo
VISTAZUL



AE WAR



HOMBRE
RADIATIVO

TXARLI
FACTORY

PATROCINADOR PRINCIPAL



PATROCINADORES



PINGUINOLASER.COM

ESTALIA
CÓRDOBA
20 AÑOS



LA ESCOTILLA



TYCKA DICE