

DATOS BASICOS

Torneo de Warhammer: Age of Sigmar

Equipos de 5 jugadores.

Club Naval de Oficiales de la Armada de Cartagena (Murcia)

Fecha: **21/22 Noviembre 2026**

Email: Quimera.aos.gt@gmail.com

Whatsapp: 605276577 – Sergio

Instagram: Quimera.aos

Aforo: 18 equipos de 5 jugadores

Coste inscripción: 300€ por equipo (incluye comida del sábado)

CALENDARIO

RENOVACION INSCRIPCIONES: **del 1 al 11 de SEPTIEMBRE**

INSCRIPCIONES OPEN: **14 de SEPTIEMBRE. (a las 10:00h)**

CIERRE INSCRIPCIONES: **Agotar plazas o 1 de NOVIEMBRE**

LISTAS PUBLICAS: El Martes previo al torneo.

PLANES BATALLA: El Martes previo al torneo.

PAIRING RONDA 1: El día 1 de torneo (sábado) a las 8.00h

HORARIOS

SABADO

8.00 Recepción / Presentación

8.30 – 11:30 Ronda 1

11.45 – 14:45 Ronda 2

15.00 Comida

17.30 – 20.30 Ronda 3

DOMINGO

8.00 Recepción

8.30 - 11:30 Ronda 4

11.45 – 14:45 Ronda 5

15:00 Entrega de Premios / Sorteo y Despedida.

1. INCRIPCIONES.

Para inscribirse, los equipos interesados deberán enviar un mail indicando:

1. Nombre del equipo.
2. Nombre y teléfono de contacto (móvil) de la persona que será responsable de dicho equipo. Este será el CAPITAN

El coste de la inscripción será de 300€ por equipo.

Esta incluye:

1. Packs de participantes.
2. Comida del sábado.

EN ESTE PUNTO, NO ES NECESARIO ENVIAR LA COMPOSICION DEL EQUIPO.

El reparto de las plazas se hará siguiendo un estricto orden de inscripción por hora de llegada de los Email de inscripción debidamente completados (ver más arriba)

*NOTA MAS IMPORTANTE AUN: La organización se reserva el derecho de **NO** aceptar la inscripción a un equipo o jugador.*



RENOVACION DE INSCRIPCIÓN

Los equipos participantes de la anterior edición de QUIMERA así como los colaboradores de la organización del torneo, dispondrán de un periodo para realizar la inscripción **antes** de la apertura de inscripciones para el resto de equipos. Seguirán el mismo protocolo, pero la fecha se ceñirá a la fecha de renovación de la inscripción, concluido el plazo de renovaciones de inscripciones “su” plaza ira a las Inscripciones OPEN.

INSCRIPCIÓN

Desde las 10:00 del **14 de SEPTIEMBRE** se abrirá el plazo con las plazas resultantes de descontar del total de plazas las formalizadas en la renovación de inscripción.

El plazo se cerrará una vez las plazas estén completas o bien a las 23:59 del **1 de NOVIEMBRE**, lo que suceda antes.

Tras la recepción de mails, la organización enviará un mail informando si tenéis plaza o no y el proceso a seguir a continuación.

En caso de no obtener plaza, la organización lo comunicara vía mail y el equipo quedara en lista de reserva, si así lo desea.

PAGO DE LAS INSCRIPCIONES

En caso de tener plaza dispondréis de 24h para hacer el pago de la inscripción, si pasado este plazo no se llevase a cabo el pago la plaza pasaría al primer equipo en reserva.

La fórmula de pago se indicará en el mail de confirmación de plaza.

DEVOLUCION DE INSCRIPCIONES

No se devolverá la inscripción a ningún equipo hasta que su plaza no haya sido cubierta por otro equipo.

En caso de no ser cubierta su plaza, no se devolverá ya que sufragará la inscripción de un equipo de “sustitución”

2. CREACION DE EQUIPOS Y LISTAS.

Los equipos estarán formados por 5 jugadores.

Todos los equipos deberán contar con un capitán que deberá estar físicamente en el torneo, sea uno de los jugadores o no.

En la composición de los equipos no podrán repetirse:

- Ejércitos (Krulés e Ironjawz son ejércitos diferentes)
- Warscrolls
- Lores
- Tácticas de batalla, no podrán repetirse más de 3 veces por equipo.

Las listas serán a 2000 puntos, debiendo estar todas en un único documento PDF enviado a la organización contestando al mismo mail de inscripción **ANTES** del Domingo previo al torneo.

Las listas deberán indicar:

Nombre del jugador que usara dicho ejército, así como todos los datos relevantes del ejercito como es habitual de forma clara e inequívoca.

Es obligación del CAPITAN revisar y asegurar que todos los jugadores cumplen con este punto, así como que los ejércitos desplegados en el torneo son los adecuados acorde a las listas enviadas.

3. REGLAS “DE LA CASA”.

EL CAPITAN

Sera el capitán la representación del equipo para con la organización del evento y como tal tendrá las siguientes atribuciones:

- Estar en el grupo de Whatsapp del Torneo.
- Facilitar los datos de los integrantes del equipo.
- Formalizar las inscripciones del equipo.
- Asistir a las reuniones de capitanes.
- Informar a sus jugadores de las reglas del torneo.
- Cumplimentar el BCP tras cada ronda.
- Dar reporte a la organización en caso de queja.

REGLAS - FAQs

Las reglas de juego serán las oficiales en uso de AoS en su versión Matched Play en fecha más cercana al discurrir del Torneo, además de cualquier actualización que sea publicada en Faqs o notas de diseño en Warhammer Community hasta como máximo la fecha tope para el envío de las listas.

PAIRINGS EQUIPOS

Se seguirá el sistema habitual de Espada & Escudo siguiendo los siguientes pasos:

1º Sacar el mapa aleatorio. (BP3)

2º Determinar la prioridad lanzando un dado.

El equipo con mayor tirada dispondrá su primera elección (escudo) en el BP1, la segunda en el BP2 y “el descarte” en BP3.

EMPEREJAMIENTOS – PAIRINGS RONDA

El emparejamiento en cada ronda será por sistema suizo no pudiendo repetir rival.

PLANES DE BATALLA (BP)

El conjunto de planes de batalla se publicará junto con el total de las listas de los jugadores una vez el plazo de envío de listas este cerrado.

Se usarán los del GHB vigente y la disposición de la escenografía será la establecida en este mismo tanto en reglas como en ubicación conservando el elemento sus características físicas propias por su propio modelo.

Ej. Si es un bosque físicamente, pero además en el plan de batalla ese lugar está determinado como lugar de poder, será un bosque y a la vez lugar de poder.

ACLARACIONES DE LAS REGLAS

Antes del comienzo del torneo y si fuese necesario durante el mismo, se mantendrán conversaciones/reuniones entre la organización y los capitanes de los equipos para acordar la

RESPETO A LOS ARBITROS

Los jugadores acataran las decisiones tomadas por la organización en materia de reglas en caso de disputa/dudas de aplicación.

Nota: La organización de Quimera siempre se ha caracterizado por tener un carácter dialogante y conciliador buscando siempre que la aplicación de reglas sea lo más “común o extendido” en el mundo del hobby, aun así, si hay algo que no os cuadra o simplemente no estáis de acuerdo no dudéis en comunicárnoslo. Estaremos encantados de recibir vuestra opinión.

TIEMPO DE JUEGO

Será de uso obligado el reloj de Juego a partir de ronda 2 (esta inclusive) en las tres primeras mesas del torneo, además de esto, este será también obligatorio siempre que uno de los dos jugadores solicite su uso.

Una vez cumplido el tiempo **de ronda** (3h) la organización irá cerrando partidas de la última hasta la primera mesa, se permitirá "THEORY-HAMMER" siempre y cuando ambos jugadores estén de acuerdo, de no estarlo NO HABRÁ TEORI-HAMMER y según acabo la partida habrá acabado.

NOTA IMPORTANTE: La organización no atenderá ninguna solicitud de pérdida de tiempo intencionada ni de nada relacionado con el uso del tiempo si no hay un reloj de partida.

NOTA IMPORTANTE 2: El tiempo de ronda es de 3h, no el de partida.

El tiempo de partida es desde que empecéis a jugar, después de pairings, despliegues y cualquier perdida de tiempo que lleves a cabo los equipos/jugadores (de los cuales la organización no se hará cargo) hasta la hora de finalización de RONDA. Ver página 1.

No obstante, la organización al inicio de la ronda dirá la hora de final de ronda por si hubiese algún ajuste o a forma de mero recordatorio.

CLASIFICACION

El sistema de clasificación general será atendiendo a los siguientes criterios y en este orden:

1. Victorias de Ronda
2. Puntos totales del equipo.

PUNTUACION RONDA

El sistema de disputa de ronda será por puntos de partida sumados todos los del equipo contrapuestos con los de los rivales, siendo el equipo con mayor puntuación el ganador de la ronda.

PUNTUACION PARTIDA

El sistema de puntuación de partida será por puntos de partida.

MINIATURA TAMBALEANTE

No existe el concepto de miniatura tambaleante o "cuenta como está ahí", las miniaturas en todo momento deberán estar donde estén físicamente y mantenerse por sí mismas sin ayudas externas.

BCP

Durante el torneo se usará la aplicación BCP para el control del mismo.

Será responsabilidad del capitán de cada equipo llevar el computo, anotación y subida de los resultados de su equipo a la aplicación BCP durante el durar del torneo.

En caso de detectarse una anomalía deberá comunicarse de forma inmediata a la organización.

Aquellas anomalías que se comuniquen a la organización pasada la ronda en la que se produjeron NO podrán ser atendidas si ya se inició la ronda siguiente.



4. MINIATURAS Y MATERIALES DE JUEGO.

PINTURA

Los ejércitos deben estar pintados en su totalidad, considerar pintado un ejército es que al menos cuente con un mínimo de tres colores dando una sensación de "pintado" y peana decorada.

Ante cualquier duda sobre el pintado si es válido o no, ponerse en contacto con la organización.

Si se detecta alguna anomalía al respecto de esta cuestión, la posición de la organización es clara y firme, las miniaturas no pintadas o no completamente pintadas, no podrán usarse en el torneo, aunque esto suponga una disminución en puntos de la lista del jugador.

REPRESENTACION - MINIATURAS

En QUIMERA no hay ningún tipo de problema con el uso de 3d, marcas alternativas, conversiones o Proxys.

Pero para evitar posibles problemas, si tenéis algún tipo de conversión, proxy o miniatura NO ORIGINAL de AoS en vuestro ejército POR FAVOR poneos en contacto con la organización via whatsapp a Sergio, se estudiará cada caso individualmente y validará o no su uso en el torneo.

NOTA IMPORTANTE: NO se permitirá el uso de **miniaturas de AoS** que hagan de "cuenta como" para evitar confusiones durante la partida.

Ejemplo: Un Hechicero de Slaves no puede hacer de Señor del Caos a pie si no está convertido convenientemente. Ya que puede dar lugar a confusiones por parte del rival.

MATERIAL

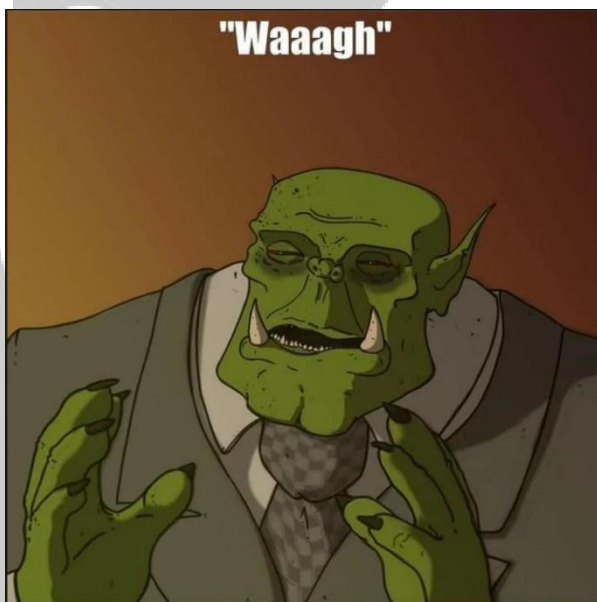
Cada jugador deberá traer todo material para el normal desarrollo de sus partidas esto incluye cualquier documento en el que deba apoyarse sean faqs, publicaciones en WD, battletomes, dados, cinta métrica, objetivos, etc etc etc

Siendo el jugador el responsable en caso de su extravío o anomalía detectada en el material.

RELOJ

En caso de usar Reloj de juego en la partida este en caso de ser un reloj físico o una app en un dispositivo móvil o Tablet.

En caso de ser lo utilizado un móvil o Tablet como reloj, **NO** podrá manipularse durante su uso como reloj para cualquier otra cuestión.



5. DISCIPLINA.

AEWAR

QUIMERA está inscrito y es miembro activo de AEWAR a través del club La Oficina War-Games, Club del organizador al que pertenece el organizador del evento.

Esperamos no tener que aplicar ninguna de las siguientes medidas, pero como por desgracia en los torneos ocurren cosas queremos dejar claras las consecuencias de según qué actos.

La organización de oficio o por petición de un jugador llevará a cabo las comprobaciones pertinentes y si el jugador finalmente ha incurrido en una violación de las bases se adoptarán las medidas siguientes:

STOP CORRILLOS DE MARUJAS

Todo tipo de quejas o acusaciones que se hagan fuera de partida con respecto a aplicaciones de reglas, mediciones, etc... **NO SERÁN TOMADAS EN CUENTA** por la organización.

Únicamente se comprobarán las peticiones referentes a material, miniaturas y pintura.

CASOS NO PREVISTOS

Cualquier situación no prevista en este punto será valorada y se adoptarán medidas sobre la marcha en consenso por los miembros de la organización.

EXPULSION

Si un jugador o equipo fuese expulsado del torneo, asumirá por pérdida la inscripción, no pudiendo reclamarla bajo ningún concepto.

LA REGLA DE ORO

Por favor si tenéis dudas con algo preguntar ANTES de apuntaros y/o venir.

No es molestia ninguna clara cosas antes de que toméis la decisión de venir y por falta de información tengáis una mala experiencia en QUIMERA o nos la hagáis pasar un mal rato a nosotros o al resto de participantes.

FALTA DE ETIQUETA

Las faltas de respeto, comportamientos agresivos, insultos, comportamientos obscenos, y demás comportamientos incívicos serán castigados con la expulsión inmediata del torneo.

INTERPRETACION LIBRE DE LAS REGLAS

Si un jugador detecta que su rival está haciendo un uso inapropiado de forma malintencionada y repetida de las reglas deberá en ese momento avisar a la organización.

El árbitro tras comprobar la situación si la acusación es real dará la partida por perdida al infractor y al agraviado le dará la partida por ganada, aplicándose el diferencial máximo (20-0).

MINIATURAS ILEGALES

Si un jugador está usando miniaturas NO OFICIALES de AoS como parte de su ejército SIN la autorización expresa de la organización por escrito.

No podrá utilizar dichas miniaturas en sus partidas. Si ya se hubiesen llevado a cabo partidas las puntuaciones de este jugador serán reducidas a derrotas, sin alterar los resultados de sus rivales.

REITERACION

Si tras uno o varios avisos un jugador u equipo persiste en una mala actitud o mala praxis, serán expulsados del torneo.

FALTA DE PUNTUALIDAD

Si tras 5 minutos desde el comienzo de la ronda un jugador no se encuentra en su mesa de juego el jugador rival debe avisar a la organización y un árbitro se desplazará hasta la mesa y esperará a que llegue el jugador ausente.

Al jugador impuntual se le sancionará descontándole el tiempo de su tiempo de juego en caso de usar reloj en la partida y restando 20 puntos de victoria al final de la partida.

Trascurridos más de 15 minutos se dará la partida por perdida al jugador ausente, otorgándole al rival la victoria y el máximo diferencial de puntos 20-0.

MATERIALES ALTERADOS

El jugador descubierto haciendo uso de material trucado o irregular (dados, reglas, etc...) será expulsado del evento.

FALSAS ACUSACIONES

Si un jugador pide que se investigue una falta de otro y finalmente se demuestra que el acusado es inocente se sancionará al jugador que pidió que se sancionase a su rival dándole por perdida la partida.

Nota: Hay que diferenciar entre consultar a un árbitro o pedir que se sancione a un rival, no es lo mismo y no puede tratarse de igual manera al que tiene una duda que al que acusa a alguien de hacer trampas DE FORMA INJUSTA.

6. PREMIOS.

Cada jugador recibirá un detalle exclusivo del torneo, el cual se entregará en ronda 1 a todos los jugadores presentes.

Equipo Campeón

Primer clasificado al final de las 5 rondas.

Trofeos y premio Material de juego y/o miniaturas a elegir.

Segundo y tercer clasificado

Segundo y Tercer clasificado tras las 5 rondas.

Detalle acreditativo.

Ejercito Mas Molón

Ejercito que más guste a la organización ya no solo por la pintura sino por el concepto, conversiones, conjunto, etc...

Premio Material de Juego y/o miniaturas a elegir.

Gran Sorteo final

En el gran sorteo final participan TODOS los asistentes al torneo con inscripción pagada.

Si uno de los premiados tuviese ya otro premio, podrá decidir si lo cambia o no por algo del material de sorteo a su elección.

7. ACEPTACION DE LAS BASES y CESION DE IMAGEN.

Todos los participantes al confirmar la inscripción aceptan las presentes bases no siendo excusa en ningún caso el desconocimiento de las mismas.

Todos los participantes en el evento consienten el uso de su imagen para uso no lucrativo en redes sociales del evento y colaboradores.

CAMPEONES

2021 – Huerta de Batalla.

2022 – Suit & War

2023 – Suit & War

2024 – Suit & War

2025 – Suit & War

2026 –

Desde Quimera queremos aprovechar este huequito para daros las gracias a todos y cada uno de los que cada año hacéis crecer más y más este evento, sois la gasolina de la organización.

GRACIAS

Por último y no por eso menos importante, permitinos que dejemos constancia de que, sin ayuda de “la familia del Hobbie”, El Quimera no saldría delante de ninguna de las maneras.

GRACIAS LA OFICINA WARGAMES

Sin ese apoyo incondicional y desinteresado que siempre nos habéis dado jamás hubiese existido Quimera.