

AE WAR



LA ESCOTILLA

Torneo Huertano por parejas 15 de Noviembre

1000 puntos por jugador

No es obligatorio el pintado

Premios por sorteo

Trofeo a los ganadores

Desayuno incluido

Información en: huertadebatalla@gmail.com

Se trata de un torneo por parejas a tres rondas de juego, con 1000 puntos por jugador.

Domingo 15 de Noviembre:

- Recepción de participantes 8:45h.
- Primera Ronda de 9:00 a 12:00h.
- Segunda Ronda de 12:00 a 15:00h.
- Descanso para comer 15:00 a 16:30h.
- Tercera Ronda de 16:30 a 19:30h.
- Entrega de premios y cierre del evento.

El torneo tendrá un aforo máximo de 16 jugadores.

La inscripción y dudas que puedan surgir se resolverán a través del correo, huertadebatalla@gmail.com. En el correo de inscripción hay que poner el nombre o alias y el número de teléfono para cuando se cree el grupo de WhatsApp para el evento.

La cuota de inscripción es de 30€ (15€ por jugador) y se podrá realizar en la Escotilla, o a través del enlace a la web de la Escotilla, que se creará para el evento, en caso de hacer el pago de este modo, será necesario estar registrado en la web para poder hacerlo.

IMPORTANTE: Las plazas no se consideran reservadas hasta que no se realice el pago de la inscripción y se mande un correo de confirmación de pago que la organización validará para formalizar la plaza en el torneo.

El plazo máximo de para la recepción de inscripciones es **el lunes 9 de Noviembre de 2026**.

Planes de batalla:

El torneo se jugará a tres rondas, con las reglas de juego equilibrado, reglas de escenografía del nuevo reglamento y con misiones del Manual para Generales 2025-26.

Las misiones se revelarán antes de la celebración del torneo.

Los jugadores deben estar registrados o registrarse en BCP player, ya que el torneo se gestionará a través de dicha aplicación.

Habrà que traer para las partidas todo lo necesario para jugar y el battletome del ejército a utilizar, así como tener a mano las FAQ correspondientes por si fuera necesario hacer alguna consulta por parte del rival.

El sistema de puntuación a seguir será el del GH.

Los criterios de medida para el pairing son los siguientes: **Victorias, Camino a la victoria.**

Los criterios de medida para el placing son los siguientes: **Victorias, Oppt. juego ganado %, Grandes victorias y Puntos de batalla.**

Los resultados del torneo entrarán en el ranking de ITC.

Las listas deberán ir en **modo texto** (ambas listas deben copiarse y pegarse en BCP como si de una única lista se tratase) realizadas a través de la APP oficial y ser enviadas como muy tarde el jueves 12 de Noviembre, con hora tope 23:59h. Las mismas serán publicadas en los días posteriores para que los propios participantes puedan revisarlas y modificar cualquier error que pudiera aparecer.

Las listas debe subirse al enlace al evento de BCP antes de la finalización del periodo de entrega.

Cuando falten 10 días para la celebración del torneo no será posible reintegrar el importe de inscripción del mismo.



Las reglas y los puntos tendrán que regirse por las últimas publicaciones de battletome, GH 2025-26 y FAQ, teniendo como día tope al sábado 20 de Junio. Cambios posteriores no se admitirán para evitar errores y mala interpretación de las reglas.

Importante asegurarse de que está todo bien especificado en la lista para evitar problemas el día del torneo. Ejemplo de esto, lores en general, terrenos de facción, las cartas de táctica, etc.

La organización revisará las listas una vez recibidas y de encontrar algún fallo lo comunicará al jugador en cuestión para que lo corrija.

Los libros de facción deben haber salido de forma individual para su utilización en el torneo.

Premios:

Los premios consistirán en vales de tienda para canjear en la Escotilla. Estos vales se otorgarán por sorteo de forma independiente a la clasificación.

Se dará un premio a la pareja más original, mejor pintado/y listas más creativas.

Se dará un trofeo al ganadores.

Los ganadores de la última mesa obtendrá la foquita del torneo.

Advertencias:

No se permite el uso de clones.

Se permite el uso de conversiones de miniaturas originales, aunque se deberá consultar a la organización para su validación.

Se permite el uso de marcas alternativas bajo supervisión de la organización y estén correctamente representadas (armamento, tamaño adecuado de la peana, etc), esto hasta un 25% de la lista.

Las miniaturas deben ir debidamente representadas (armamento, etc.).

El pintado no es obligatorio.

Las peanas deben tener el tamaño correcto, de acuerdo con las tablas facilitadas por Games Workshop.

Cada jugador debe venir con todo lo necesario para jugar: dados, metro, battletome, marcadores de objetivo, etc.

Se recomienda traer las listas y las FAQ impresas el día del torneo. Esto agiliza mucho las consultas y mejora la experiencia de juego en cuanto a tiempo se refiere.

No se permite la peana tambaleante. Las peanas deben estar alineadas con el tapete. En caso de estar inclinadas porque están pisando un elemento de escenografía, debe ser la inclinación leve, sin que se encuentre la miniatura muy inclinada pudiendo peligrar el equilibrio de la misma. Si surgen dudas o conflicto al respecto con el rival debe avisarse al árbitro.

Bye:

Si un jugador no se presenta al torneo o a una partida la organización, otorgará al rival el resultado sin llegar a ser este un 20-0, dado que esto podría alterar los sistemas de desempate del BCP. Un jugador no podrá ser emparejado con un bye más de una vez a lo largo del evento. Si un jugador llega tarde más de 20 minutos se le otorgará la victoria al rival de forma automática.

Reloj:

Se permite y se recomienda el uso de reloj. El adversario no podrá negarse a la utilización del mismo si el rival lo solicita. Una vez empezada la partida, si no se ha pedido el reloj ya no se podrá hacerlo. En caso de utilizar reloj cada jugador tendrá un tiempo equivalente a la mitad de la duración de la ronda. Si el reloj de un jugador se agotara sin que hubiera acabado la partida, el jugador que se ha quedado sin tiempo no podrá hacer nada salvo acciones reactivas (tiradas de salvación, salvaguarda, etc.). Cuando los dos jugadores se queden sin tiempo se habrá acabado la partida. Si hay dudas o sospecha de mala utilización del reloj se aconseja avisar a la organización. El reloj debe estar de forma física en la mesa y con acceso para ambos jugadores.

Si la organización sospecha de un mal uso del reloj se podría sancionar al jugador o jugadores que lo están usando de forma indebida y el reloj quedaría anulado para esa partida.

De surgir alguna situación de conflicto durante las partidas serán arbitradas por la organización de acuerdo con el reglamento y a las últimas publicaciones de las FAQ.

Aquellos jugadores que lleguen más de 15 minutos tarde sin una causa justificada serán penalizados con una sanción de 10 puntos del total obtenido en el torneo.

Si un jugador llega más de media hora tarde el rival obtendrá inmediatamente la victoria.

No se tolerará ninguna actitud sospechosa con el material de juego y su uso. En caso de detectar alguna anomalía, la organización proporcionará el material de juego para ambos jugadores.

Se recomienda que las tiradas de dados y movimiento se hagan siempre cuando el rival está mirando, en caso contrario y si esto se repite varias veces podría ser motivo de sanción.

Se recomienda jugar por intención, esto es declarando toda intención de juego en cada momento, ya sea movimiento, etc. y siempre con la doble verificación de ambos jugadores. Este tipo de práctica evita muchos problemas y confusiones en las partidas.

Reglas especiales del evento:

Los efectos de habilidades ya sean pasivas o no no se aplican al compañero.

Las reglas que causan daño a los enemigos pero no a unidades amigas no afectan al compañero de juego, ejemplo la enfermedad de Nurgle.

Cada pareja dispondrá de cuatro CPs como si de un solo jugador se tratase y deberán gastarlos con sabiduría.

Los combates deben gestionarse al unísono, es decir si hay varios combates en dos lados de la mesa habrá que resolverlos de la forma habitual de alternancia, si dos jugadores están haciendo su combate y otros dos jugadores tienen otro combate no hace falta que esperen a que solucionen los otros, ellos pueden proceder para no perder demasiado tiempo.

Recordemos que este evento está pensado para divertirse y aprender, no es un evento competitivo al uso.

No se puede incluir ninguna unidad que exceda más del 50% de la lista, es decir ninguna unidad puede costar más de 500 puntos.

Las tácticas de batalla se pueden cumplir entre ambos integrantes del equipo.

Cuando queden 20 minutos para finalizar la ronda, el árbitro pasará avisando a los jugadores. Dependiendo del estado de la partida se podrá o no empezar ronda nueva. Esto significa que, se empezará ronda siempre y cuando le de tiempo a jugar a ambos jugadores. En caso contrario no se podrá hacer. Siempre que quede tiempo de juego se podrá teorizar, siempre y cuando ambos jugadores estén de acuerdo. Si surgen dudas o desacuerdo entre los jugadores deberán avisar al árbitro.

Cualquier actitud antideportiva será sancionada con la expulsión del torneo.

No se tolerarán actitudes irrespetuosas con los rivales o el árbitro. Por otra parte, si se aplica mal el uso de una regla, se puede llegar a entender como un fallo, dependiendo del contexto. Pero, si un jugador incide más de una vez en el mal uso de una regla se entenderá que está aplicando mal esa regla adrede y eso será sancionado al momento.

Los dados utilizados por los jugadores deben ser legibles. De llevar algún símbolo, será en el uno o el seis, el resto debe ir representado por puntos o números.

Las mediciones deben hacerse en plano y de peana a peana para evitar fallos y se recomienda que siempre verifique el rival para evitar luego confusiones y dudas al respecto de mediciones o movimientos.

Si vamos a mover una miniatura, pero queremos ver si cabe antes o dudamos donde colocarla, se recomienda usar marcadores para saber donde estaba o una peana vacía con la que hacer el movimiento previo.

La organización recuerda que está afiliada a AEWAR. La organización facilitará a los inscritos el código de conducta y normas de las AEWAR, que son vigentes para este evento.

La inscripción en este evento implica la aceptación de estas bases.

La organización se reserva el derecho a modificar las bases en cualquier momento.