

GT TALAVERA
2027

BASES DE TORNEO



AGE OF SIGMAR

VERSIÓN 1.0



13 MARZO
14 MARZO

2027 / TALAVERA DE LA REINA

GT TALAVERA 2026

FECHA Y UBICACIÓN

El **GT Talavera 2026 de Age Of Sigmar** se celebrará los días **13 y 14 de Marzo**. El lugar escogido es el recinto **Salones Prado del Arca**.

Coordenadas GPS: 39.99442525230371, -4.792153588067243

Ctra. de San Román, km. 2, Urb. Prado del Arca, **Talavera de la Reina** (Toledo)



FORMATO Y PRECIO

Torneo por equipos de 6 **personas** y 5 **rondas**, puntuable en todos los ranking habilitados en el momento para un total de 420 plazas (70 equipos).

420€ por equipo (**70€** por jugador/a), que incluye:

WELCOME PACK

Pack de bienvenida con regalos conmemorativos, material del hobby, menú para la comida del sábado y cartas de pairings personalizadas.

PREMIOS Y SORTEOS

Acceso a premios y participación en sorteos. Incluidos premios al mejor ejercito pintado, personalizado y best over all.

ACCESO AL RECINTO, ACTIVIDADES, STANDS Y MÁS.

HORARIOS DEL TORNEO

Viernes 12 Marzo

18:00 - 21:00 Bienvenida y check-in de los equipos.

Sábado 13 Marzo

07:30 - 08:00 Check-in de equipos.

08:00 - 08:15 Reunión de Capitanes

08:15 - 11:30 **Ronda 1**

11:45 - 15:00 **Ronda 2**

Descanso, comida y actividades

17:00 - 20:15 **Ronda 3**

Domingo 14 Marzo

08:15 - 11:30 **Ronda 4**

11:45 - 15:00 **Ronda 5**

15:00 - **Ceremonia de clausura,
premios y sorteos para equipos**

** Los horarios pueden modificarse previo aviso. Se recomienda a todos los participantes formar parte del **grupo de whatsapp que se hará llegar con el correo de confirmación** de entrada para estar al día de todas las novedades del evento (horarios, FAQs, actividades, promos exclusivas etc.)*

INSCRIPCIONES

A partir del **1 de Diciembre de 2026 a las 22:00** se abrirán las inscripciones mediante un mail, hasta completar aforo o dos semanas, a la dirección **aos.gttalavera@gmail.com**. Este mail, deberá contener los siguientes datos:

- Asunto: Inscripción 6º GT Talavera AoS
- Nombre del equipo
- De cada jugador del equipo la siguiente información:
 - Nombre y apellidos y nick.
 - Email registrado en BCP
 - Teléfono
 - Indicar quién de los miembros del equipo es el capitán.

Los equipos inscritos se desvelarán en un especial **Luna Malvada** en el canal de [Twitch del Cobrador del Waaagh](#). Los capitanes recibirán un correo de confirmación para informar del pago y el enlace al grupo de jugadores

El **pago** se realizará entre el **14 de Diciembre y el 31 de Diciembre**. (más info en el mail de confirmación). Una vez realizado el pago, no se procederá a devolución del mismo.

EQUIPOS Y LISTAS

- Equipos de **6 personas**.
- Cada jugador debe de representar una **facción diferente y no podrán repetirse**.
- **Ironjaws y Kruleboyz** serán considerados dos facciones diferentes, pero Big Waaagh será considerado como ambos
- Listas a 2000 puntos según GHB 2026-2027.
- Serán válidos todo material oficial publicado hasta hasta el **4 de Marzo**. 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 que no han salido a la venta.
- La fecha límite para la subida de listas será el **4 de Marzo a las 23:59**. El **5 de Marzo** se publicarán todas las listas del torneo, así como el primer emparejamiento.
- Los equipos tendrán hasta el día **10 de marzo** para corregir errores de sus rivales e informar la organización.
- El envío de listas se hará subiendo la lista directamente a la aplicación **Best Coast Pairings (BCP)** formato texto de la APP de Age of Sigmar. Deberán de incluir la versión de la app, siendo esta la más actualizada.
- La organización facilitará, como cada año, el **manual de juego** donde se especificará **toda la información necesaria** para las partidas.

EJERCITOS 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 podrá usar **modelos oficiales GW a través de los años**, si cumplen con las dimensiones del modelo más actual de cada miniatura, con su correspondiente peana. Deben de ser modelos del mismo warscroll, no vale unos Gélidos por Aggradones, pero si Liberators clásicos como Liberators Thunderstrike.

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 (incluso 3D)** siempre y cuando sean marcas reconocidas). Deberán ser consultadas previamente a la organización. **No se permitirán recast, clonaciones ni proxies.**

Cualquier consulta se realizará a través del mail **aos.gttalavera@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. Se atenderán solo a equipos con su plaza asegurada y solo **se aceptará 1 único mail por equipo**.

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, comúnmente llamado **WYSIWYG**.

MATERIAL DE JUEGO

Todos los jugadores deberán de acudir al evento con todo el material de juego necesario: libros, elementos de juego, marcadores, dados, etc.

Los dados que se usen para las tiradas han de ser legibles por ambos jugadores y solamente deberán tener **símbolos en lugar de la cara 6**. 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, etc) están exentos de esta restricción.

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.

Todos los jugadores deben tener en sus dispositivos:

- **Aplicación o acceso web a Best Coast Pairing** con la que se gestionará el torneo y se exige a los capitanes ser los responsables de los resultados de su equipo
- **Aplicación actualizada de Warhammer Age of Sigmar** oficial de Games Workshop.

Cada equipo podrá traer **cualquier número de 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.

ANEXO: USO DEL DEATH CLOCK

Si algún asistente necesitara 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.

Para usar el reloj, ambos jugadores deben marcar el mismo tiempo, el que quede para la finalización de ronda, que estará disponible en temporizadores distribuidos por el evento. Si el tiempo no coincide con el tiempo de ronda, el uso del reloj quedará invalidado pudiendo la organización reajustarlo en base a su criterio y tiempo restante de ronda.

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.), tomar decisiones (reacciones, uso de habilidades, etc) o cualquier duda planteada por el jugador. Esto debe ser estricto para evitar situaciones que puedan llevar a pensar que un jugador está perdiendo el tiempo.

Bajo ninguna circunstancia los jugadores pueden parar el reloj y solo podrá hacerlo la organización. Si un jugadores 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. Si que aplicará reglas pasivas que no necesiten declaración y puntuará por control de objetivos en caso de controlarlos antes de que se acabara el tiempo. Cuando ambos jugadores se queden sin tiempo, la partida termina tal cual esté en ese momento y la puntuación correspondiente.

PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN

Los **emparejamientos** de la primera ronda serán aleatorios, Para las siguientes rondas se seguirán los siguientes criterios:

- Puntos de ronda (Victorias, Derrotas y Empates)
- Total de puntos de victoria (Total de todos los puntos de victoria conseguidos por cada jugador en cada ronda)
- Total de victorias individuales (Total de victorias individuales conseguidas por cada jugador en cada ronda)
- Aleatorio.

La **clasificación por equipos** seguirá los siguientes criterios:

- Puntos de rondas (Victorias, Derrotas y Empates)
- Total de puntos de victoria (Total de todos los puntos de victoria conseguidos por cada jugador del equipo en cada ronda)
- Total de victorias individuales (Total de victorias individuales conseguidas por cada jugador del equipo en cada ronda)

Al final de cada ronda, se sumarán los puntos de victoria conseguidos por todos los jugadores del equipo. **El equipo con más puntos será el ganador de la ronda.** Si ambos equipos tienen los mismos puntos, el resultado será empate.

La **clasificación individual** seguirá los siguientes criterios:

- Victorias > Empates > Derrotas
- Total de puntos de victoria (Total de todos los puntos de victoria conseguidos por el jugador en cada ronda)

En el caso de que un jugador conceda durante la partida, perderá automáticamente la partida dejando que su rival teorice y complete los puntos y tácticas de batalla que pudiera realizar en los siguientes turnos hasta el final de la partida, sin que su rival pudiera realizar ninguna acción.

La organización revisará cualquier situación de concesión de un jugador, pudiendo llegar a sancionar a uno o a los dos jugadores implicados en el caso de sospecha de amaño.

BYE INDIVIDUAL Y 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 6 cartas de ejército por equipo. Para la partida que contenga un BYE, el resultado será victoria por 60 puntos a favor del contrario del equipo del BYE. 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 un ronda, este equipo ganará automáticamente su enfrentamiento por un total de 360 puntos.

PLANES DE BATALLA

En cada ronda ambos equipos jugarán en **3 planes de batalla diferentes** del GHB 2026-2027. El inicio de cada ronda, los capitanes de cada equipo deberán seguir este **sistema de emparejamientos**:

- Cada equipo selecciona en secreto uno de sus ejércitos para ser el escudo del Plan de Batalla A. Ambos escudos se revelan simultáneamente.
- Cada equipo presenta a su rival 2 ejércitos para enfrentarse a su escudo.
- Simultáneamente, cada equipo elige uno de estos 2 ejércitos para enfrentarse a su escudo. El ejército no elegido vuelve a la mano de su equipo.
- Repite este proceso para el Plan de Batalla B.
- Tras esto, los ejércitos no elegidos en el paso anterior en lugar de volver a la mano se enfrentarán entre sí en el Plan de Batalla C y los ejércitos que queden en la mano de cada equipo se enfrentarán entre sí en el Plan de Batalla C.

Los jugadores se distribuirán en las mesas de la siguiente forma:

- Mesas 1 y 2 - Plan de Batalla A.
- Mesas 3 y 4 - Plan de Batalla B.
- Mesas 5 y 6 - Plan de Batalla C.

La prioridad en la elección entre mesas del mismo plan de batalla será solucionada mediante una tirada de dados enfrentada, donde el ganador elegirá primero para el Plan de Batalla A y C y el otro equipo para el Plan de Batalla B.

Cada mesa estará prefijada por la organización, constando de 8 elementos de escenografía cada una: 4 elementos grandes y 4 elementos pequeños.

No se podrán quitar elementos de escenografía. Cualquier problema o desacuerdo deberán comunicarlo a la organización **antes de la partida.**

Los jugadores pueden enfrentar sanciones en caso de descuidar la escenografía.

PREMIOS Y CONCURSOS

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

Durante el evento se evaluarán y juzgaran a los jugadores que quieran participar en los siguientes concursos:

- Mejor ejercito Pintado
- Mejor ejercito Personalizado

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.

Ademas se otorgará el premio al **“Best Over All”**. Este será el mejor jugador evaluado por la organización bajo los siguientes criterios:

- Equipo mejor posicionado.
- Mejor pintor/personalizado *
- Mejor resultado individual.

Este premio es para el jugador que mejor representa todos los aspectos del hobby, siendo el jugador más completo del torneo.

**Se pueden llegar a requerir evidencias de que el ejercito ha sido pintado por el jugador, no siendo válidos ejércitos pintados por encargo para esta categoría*

ARBITRAJE

El equipo de árbitros no va a tener conocimiento profundo de todas las reglas de todos los ejércitos, por lo que su decisión se va a tomar respecto al material que se le enseñe en ese momento y bajo su criterio. Es responsabilidad de los jugadores conocer perfectamente las reglas del juego y de su ejército. El arbitraje no está destinado a resolver dudas de battletomes, faqs o reglamento sino resolver discrepancias entre participantes.

Usa la App de Games Workshop para consultar reglas. Es realmente útil y el apartado del reglamento totalmente gratuito.

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

No podrá empezarse ninguna ronda si quedan menos de 10 minutos para terminar la ronda y si en la mesa hay miniaturas, acciones o combates que impiden acabarla. **Querer aprovecharse de esta regla supondrá sanciones severas para el equipo.** (Ejemplo, me niego a terminar la partida en 10 minutos cuando quedan 2 miniaturas por bando).

CÓDIGO DEL JUGADOR

Reglas Capitales

- Sé siempre educado y respetuoso.
- Di siempre la verdad y nunca hagas trampas.

Principios

- Llega siempre puntual con todo lo necesario para jugar.
- Muestra un gesto de respeto a tu oponente antes y después de jugar, como darse la mano o chocar los puños, etc.
- Evita usar lenguaje que tu oponente considere ofensivo.
- Ofrece a tu oponente la oportunidad de examinar tu lista de ejército antes de empezar la batalla.
- Contesta cualquier pregunta que tu oponente te haga sobre tu ejército o las reglas que se le aplican.
- Mide las distancias precisa y cuidadosamente.
- Dale a tu oponente la oportunidad de examinar tus tiradas antes de recoger tus dados.
- Pide permiso antes de tocar cualquier miniatura de tu oponente.
- Recuerda a tu oponente las reglas que haya podido olvidar aplicar o que haya aplicado incorrectamente, especialmente cuando haciéndolo redunde en su beneficio más que en el tuyo.
- Nunca pierdas tiempo deliberadamente durante una partida.
- Evita distraer a tu oponente cuando está intentando concentrarse y procura respetar su espacio personal.
- Nunca te quejes de tu mala suerte o de la buena suerte de tu oponente.
- Nunca amañes con un oponente el resultado de un juego.

SISTEMA DE SANCIONES

GT Talavera forma parte de **AEWAR** y por ello velará por el cumplimiento del **código de conducta disponible en su [web](#)**. Hay gente que se niega a respetar al resto de participantes, y es por ello que nos vemos en la **desagradable situación** de tener que sancionar a jugadores/as y equipos. Así pues, a continuación, os detallamos algunas de las comportamientos más habituales y sus respectivas sanciones:

Todas las sanciones repercuten sobre el equipo (situación o puntuación)

- Por cada ejército que no cumpla **pintado y/o representado** -10 puntos de victoria durante las partidas del evento con **posible retirada** de miniatura si la organización lo viera oportuno en cada caso.
- **Retraso en la entrega de listas** falta grave, sanción según caso.
- **Retraso en el envío de correcciones** falta grave, sanción según caso.
- **Retraso en el registro dentro de BCP:** falta moderada.
- **Falta grave** de respeto a un rival, o a la organización, agresión verbal o física, trampas, dados trucados, comportamiento inadecuado o actitudes similares a las anteriormente descritas, **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).
- Si un equipo acarrea sanciones, podrá verse excluido de los sorteos así como perder puestos en el ranking del torneo.
- Las sanciones de pintura, representación o comportamiento serán comunicadas en el acto al jugador/a y al capitán o capitana al mismo tiempo para aplicarse en la partida o evento completo.

Se implementa también un **sistema de tarjetas** (amarilla = advertencia y roja = expulsión) para situaciones donde no es fácil categorizar una sanción. Queremos hacer llegar a los jugadores, que **las sanciones no son algo agradable** para la organización. Nos vemos obligados por **dos motivos** principales:

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

Nos generan muchísimo **tiempo y esfuerzo perdido**, que podría emplearse en otros muchos aspectos como arbitraje o soporte al participante, 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 todo el mundo para que ***ojalá no tengamos que sancionar a nadie.***

NORMAS DE CONDUCTA

Este es un **evento destinado a disfrutar** de nuestro hobby común: los wargames de miniaturas, al que todos debemos acudir con ganas de pasarlo bien, apartando aspectos que estén fuera de lugar.

Resulta descorazonador tener que dedicar un espacio a códigos de conducta en un documento para el hobby y la comunidad que amamos y disfrutamos cada día, pero lo cierto, es que demasiado tiempo se ha hecho la vista gorda con algunos comportamientos, escudándose en que eran casos aislados. Desde el GT de Talavera queremos **condenar todo tipo de violencia** física, verbal, psicológica, social o de cualquier otro tipo. Por ello, nos comprometemos a que se cumplan unas **normas de respeto**.

Cualquier tipo de agresión física o verbal hacia cualquier otro asistente o miembro de la organización queda terminantemente prohibido. Huelga decir que se tomarán medidas a la altura de las circunstancias.

PROHIBICIONES

- **Se prohíbe el uso de atuendos y vestimentas provocativas** o que contengan mensajes groseros o inadecuados, que muestran un lenguaje inapropiado o de incitación al odio. O aquello que el organizador determine que no es adecuado para dicho entorno.
- **Apostar o manipular los resultados del juego**, partida o ronda, así como ofrecer algún tipo de compensación con intención de alterar el resultado de estos.
- **Se prohíben las armas de fuego** (aunque tenga permiso de armas), incluyendo las armas de recreación que podrían confundirse razonablemente como tales. Se hace extensiva esta **prohibición a las armas blancas, pirotecnia, armas de asedio etc.**
- **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.

Cualquier asistente que se descubra incumpliendo esta política **será expulsado del torneo** y excluido de futuras ediciones.

Se pide **enérgicamente** una buena **higiene corporal** para el disfrute de todos los asistentes, así como respeto por las instalaciones. Tu mesa de juego no es un basurero así que haz uso de los cubos de basura repartidos por el recinto para mantener un lugar limpio, fresco y seco.

ARTE Y PROVOCACIÓN

En ocasiones no está claro si un participante porta algún tipo **simbología sospechosa** de incurrir en este tipo de prohibiciones, y en otras podría tratarse de una suerte de expresión artística.

Entendemos que no siempre será posible dilucidar la línea que separa el arte del enaltecimiento de ciertas ideas. En esos casos **la organización pedirá al portador que retire cualquier elemento** que pueda resultar sospechoso de ser ofensivo. De no ser posible, (un tatuaje por ejemplo) se le pedirá que lo tape, y si se niega, no nos quedará más remedio que pedir a esa persona que abandone el evento.

Un elemento muy ligado a nuestro hobby, es el **pintado y transformación** de las miniaturas, que **se registrá por estas mismas normas**.

Finalmente, dada la gravedad y complejidad de un asunto tan amplio como éste, cabe esperar que no hayamos pensado en todas las eventualidades posibles. Si se diera una situación no reflejada en las bases pero que atenta contra el espíritu de las mismas, la organización se reserva el derecho de actuar como considere oportuno.

ANOTACIONES FINALES

- La organización se reserva el **derecho de modificar este documento** en función de futuros cambios de reglas en el juego Warhammer Age Of Sigmar o la necesidad de añadir nuevas aclaraciones al mismo.
- El evento será retransmitido. Aquellas personas que por motivos justificados no puedan aparecer en el streaming deberán notificarlo **antes del evento** a la organización. Aquellos equipos que dificulten la correcta retransmisión del evento con negativas recurrentes de todos los miembros a aparecer en el streaming podrán perder la ronda en cuestión.
- La inscripción y posterior pago de la misma supone la **aceptación de estas bases**.
- Este documento es de **obligada lectura** para todos los/las participantes y organización del evento y es obligación de los/las capitanes de cada equipo transmitir a su equipo las posibles modificaciones de las bases que se expliquen en el grupo creado con ese fin.
- La inscripción en el torneo no es nominativa. En caso de no poder asistir, puedes ceder tu plaza a otro participante.
- Lamentablemente, debido a la cantidad de pagos que deben adelantarse para la viabilidad del evento (instalaciones, materiales, escenografía, seguros, gastos imprevistos etc.), el pago no es reembolsable.
- El objetivo final de estas bases es velar por el correcto desarrollo del evento y que todo el mundo pueda disfrutarlo.
- **Más info** en los perfiles de instagram @gttalavera, @invasionalavera y @elcobradordelwaaagh

Muchas gracias por haber completado la lectura de las bases del GT Talavera 2026. **¡Nos vemos en las mesas!**