

WARHAMMER AGE OF SIGMAR



II CIRCUITO NACIONAL AGE OF SIGMAR





INTRODUCCIÓN II CIRCUITO NACIONAL

La temporada 2 pasará a ser un evento enmarcado dentro del formato ITC que constará de hasta 10 GTs. Las fechas, aún pendientes al redactar estas Bases, serán publicadas en la web:
<http://www.dkkm-wargames.com>

Los participantes en el Circuito Nacional aspiran a clasificarse, por un lado, a un GT final que servirá de cierre de Temporada, y por otra parte, al formar parte del sistema ITC, tendrán a su vez la oportunidad de participar en un evento oficial de Games Workshop.

BASES II CIRCUITO NACIONAL

*Etiqueta del jugador:

Todo participante en el Circuito, ya sea Individual o por equipos, deberá cumplir las siguientes normas:

1. Llevar consigo todo el material necesario para jugar (como reglas o dados, y crónometro si se quiere solicitar su uso), y todo el material actualizado sobre su ejército (Battletomes, expansiones, suplementos, etc.), así como las últimas Faqs sobre el mismo.

Ya sea en formato físico o digital.

2. Mantener un comportamiento correcto en todo momento con el adversario y todo el entorno del evento, sin intentar perder tiempo intencionalmente, continuas quejas por la suerte del rival, etc.

3. Es también obligación de todo jugador informar en el momento a la Organización o árbitros del evento, de cualquier conducta o acción que pudiese ser motivo de sanción, para poder tomar las medidas pertinentes.

4. Cualquier participante, aunque se haya clasificado, que busque difamar la imagen de jugadores o terceros, ya sea in situ o posteriormente a través de redes sociales o similares, podrá ser baneado del Circuito.

5. Además de las excepciones y detalles más adelante reflejados, se considerará de uso legal aquellos Tomos de Batalla (Battletomes) y publicaciones oficiales que hayan sido publicados antes del inicio de remisión de listas. Los procesos de remisión habituales comenzarán 3 semanas antes de la fecha del evento, donde la última semana se harán públicas las listas del evento y/o mapas designados para cada ronda.

**La Organización se reserva el derecho de autorizar uso de warscrolls individuales y/o bandas.*



REPRESENTACIÓN DE EJÉRCITOS

Las listas de Ejército de cada jugador deberán incluir las miniaturas originales de Games Workshop pertinentes (mas detalles sobre este punto en el Apartado "Marcas Alternativas y Proxys")

Podrán representarse armas o equipo adicional siempre que se aclare totalmente a cada jugador rival y no genere ningún tipo de duda. No obstante, está abierta la posibilidad de poder consultar a la Organización previamente.

MARCAS ALTERNATIVAS Y PROXYS

Se permite el uso de marcas alternativas, conversiones y/o proxys bajo los siguientes parámetros:

1. Conversión personalizada de unidad o Ejército que atienda a fines estéticos.
2. Miniaturas no clonadas, que no supongan violación de los derechos de autor.
3. No causar duda alguna en la representación de la Unidad y/o su equipación.
4. En todo caso, salvo aprobación específica de la Organización, estas alteraciones no deberán superar un 30% del valor en puntos de la lista de Ejército.

PINTURA

Todas las listas presentadas deberán tener la totalidad de sus miniaturas pintadas totalmente, incluidas peanas, aplicando al menos 3 tonos de color distinto por miniatura. El no cumplimiento de esta norma supone no poder participar en el Evento en cuestión.

SANCIONES

A continuación, se exponen algunas actuaciones que pueden conllevar algún tipo de sanción:

1. Alterar el transcurso de la partida en modo alguno. Ya sea haciendo mediciones erróneas continuas, interpretación de reglas que puedan generar conflicto y no hayan sido avaladas por la Organización, dados trucados, etc.
2. Incumplimiento de las normas de Etiqueta y/o Representación de Ejércitos.
3. Entregar listas erróneas o con demora.
4. Retraso o ausencia injustificada en cualquier evento del Circuito.
5. Intentar favorecer o perjudicar a terceros alterando de cualquier modo el resultado de la partida.



Cualquier sanción o incluso la expulsión o veto a un jugador o equipo, no conlleva la devolución del pago de Inscripción y Gestión del Torneo.

SANCIONES

Según la sanción cometida, y a criterio de la Organización del Evento, se considerarán los siguientes tipos de Sanciones:

- ***Leve:** 5 pts a restar en una de las partidas elegidas por el penalizado a lo largo del Evento.
- ***Moderada:** 2 a 5 pts restados en 2 o más partidas, a elección y criterio de la Organización.
- ***Grave:** Anulación del resultado determinado por la Organización.
- ***Muy Grave:** Participación del jugador vetada en el Evento, y, si así se estimase necesario, de cualquier evento del Circuito.

FORMATO EVENTOS INDIVIDUALES Y DE EQUIPOS

Todos los eventos Individuales y de Equipos del Circuito Nacional DKHM 2, pasan a estar regulados con los mismos criterios que a continuación se detallan.

EVENTOS INDIVIDUALES

1. Se crearán listas de Ejército de 2000 puntos.
2. Cada lista deberá incluir todos los datos requeridos tales como subfacción, mejoras, batallones, etc.
3. Las unidades deberán representar cualquier tipo de arma o equipo que figure en la lista. En caso de dudas, consultar a la organización al correo: dkhmwargames@gmail.com
4. Estarán en vigor todos los puntos, reglas, actualizaciones, expansiones y Battletomes que hayan sido publicados hasta 3 días antes a la apertura de inscripciones de cada evento.
5. En caso de posibles erratas o reglas confusas que no hayan recibido FAQ, DKHM se guarda la posibilidad de publicar, en una actualización de este documento, o directamente en el sitio web www.dkhwargames.com, Faqs o erratas provisionales ante estos casos, como unificación de criterios temporal hasta que exista una publicación o aclaración oficial.



Por ejemplo, Ironjawz y Kruleboys serían 2 facciones distintas pese a estar incluidas en el mismo Battletome

EVENTOS POR EQUIPOS

Adicionalmente a todo lo indicado en el apartado anterior (Eventos Individuales), se añadirán las siguientes normas o restricciones para formar equipos.

1. Los equipos estarán formados por 4 jugadores.
2. No podrán repetirse Warscrolls, Artefactos, Grandes Estragias, ni Facciones (entendiendo como facción a un conjunto de Rasgos de Batalla) entre las listas de los integrantes del equipo. Por ejemplo, no más de un jugador podrá llevar una lista de Stormcast Eternal, y solo un miembro de cada equipo podrá llevar en su lista unidades de "Stormdrake Guard".
3. Por motivos de fuerza mayor, y previa autorización de la Organización, un equipo podrá reemplazar hasta a 2 de sus integrantes inscritos en un Evento
4. Un mismo jugador no podrá participar en la final con más de un equipo.

REMISIÓN DE LISTAS

En cada evento habrá unas fechas y cauces para remisión de Listas de Ejército.

Para la creación de listas y su remisión, se utilizará la aplicación gratuita Warscroll Builder (<https://www.warhammer-community.com/warscroll-builder/>) o la Aplicación Oficial de Games Workshop de Age of Sigmar.

Estas deberán estar totalmente completas (incluyendo subfacción, mejoras, batallones, etc) y revisadas por el propio jugador. Si la herramienta de creación de listas no permite añadir ciertas opciones, o posee alguna errata, esta información deberá ser incluida en el campo notas.

La organización se guarda la posibilidad de poder revisar alguna o la totalidad de las listas de un Evento, pero es responsabilidad del jugador cualquier irregularidad de la misma, ya sea en su revisión, o durante el propio evento.

Se habilitará un evento en la aplicación BCP para la remisión de Listas, evento el cual será remitido a la Sede oportuna, o por modo individual mediante correo electrónico a cada uno de los participantes.



SISTEMA DE PUNTUACIÓN

A diferencia del primer Circuito Nacional, y ante la necesidad de mejorar el sistema de puntuación y facilitar los desempates, se usará el siguiente **Sistema de Puntos Diferencial***:

- Empate : 10/10
- Victoria por hasta 2 pts: 11/9
- V. Por hasta 4pts: 12/8
- V. Hasta 8 pts: 13/7
- V. Hasta 10 pts: 14/6
- V. Hasta 12 pts: 15/5
- V. Hasta 14 pts: 16/4
- V. Hasta 16 pts: 18/2
- V. 17+ pts: 20/0

**Este diferencial se aplica en base a los puntos de victoria conseguidos en cada partida tal como determine cada plan de batalla.*

Victoria decisiva:

Tanto en eventos Individuales como de equipos, en el caso de que un solo jugador o equipo hubiese logrado la victoria en TODAS sus partidas, se determinará ganador del evento, sin importar los puntos obtenidos.

Resolución de "Byes"

Si bien se hará lo posible para evitar que ningún jugador se vea en la situación de no poder jugar una partida por falta de oponente, en el caso de producirse esta situación (Bye), el jugador perjudicado obtendrá el mismo número de puntos que el máximo obtenido por otros jugadores en esa Ronda.

El sistema Diferencial refleja los pts finales obtenidos por cada jugador, en base a la diferencia de puntos de Victoria entre ambos al final de la partida.



CLASIFICACIÓN EN EL II CIRCUITO NACIONAL

Además de poder puntuar en el sistema ITC, los participantes del Circuito aspiran a clasificarse a una final.

Para clasificarse en esta final, a diferencia del primer Circuito, donde bastaba ganar un torneo, habrá un sistema de puntuación en base a ITC, donde se tomarán los DOS MEJORES RESULTADOS de ese Jugador o Equipo, para calcular sus puntos de Clasificación DKHM.

Con esto se intenta por un lado promover la participación en distintos Eventos, como, por otro lado, dar la oportunidad de remontar y luchar por la plaza en caso de haber tenido malos resultados en un único Evento.

Estos datos estarán recogidos y reflejados en el sitio web dkhmwargames.com, donde todos los participantes podrán hacer seguimiento de su situación en el Ranking del Circuito.

EVENTOS ESPECIALES

Con el fin de promover el hobby y acercar los eventos competitivos a todo tipo de jugador, tendrá lugar en esta temporada uno o dos eventos especiales, cuyos detalles están aún por definir y serán comunicados en su momento a través de nuestro sitio web.

Estos eventos podrían ser desde torneos a 1000 puntos, narrativos o con reglas y condiciones no habituales en eventos competitivos tradicionales.

CLASIFICACIÓN PARA AOS WORLDS CON EL TEAM SPAIN

Con el fin de buscar a los mejores jugadores para el equipo nacional de Age of Sigmar, el **Team Spain AoS**, se establece una colaboración con este, en el que los mejores jugadores del Circuito Nacional, optarán a formar parte del **Team Spain AoS** y jugar el mundial (**AoS Worlds**)

Los 3 PRIMEROS CLASIFICADOS del Primer Circuito, GT en Kindom Wargames, así como el Equipo GANADOR del 1er Circuito, entrarán a formar parte de la cantera del Team Spain AoS.

Además, los mejores clasificados en el Circuito (Ranking ITC) de esta segunda temporada, hasta Diciembre, también optarán a dicha plaza.

Este último plazo podría ampliarse y renovarse a lo largo del desarrollo de II Circuito Nacional.



CAMPOS DE BATALLA

Las mesas de cada torneo estarán prefijadas por la Organización, así como los planes de batalla, intentando buscar el máximo equilibrio posible, pero también variedad y relevancia a la hora de elegir una mesa (en Eventos de Equipos), o una zona de despliegue.

Estas distribuciones seguirán el patrón de los ejemplos que se muestran a continuación, como mesas preestablecidas.

RECAUDACIÓN Y PREMIOS

Debido a la naturaleza de mayor envergadura de esta Temporada del Circuito Nacional DKHM, no es posible, como en la anterior, fijar un precio base único. De todos modos, con carácter orientativo, los precios de Participación por persona serán de entre 20 y 45 Euros, dependiendo el precio del tamaño de la Sede, del Evento, si es Individual o de Equipos, etc.

No obstante, si podemos confirmar que de lo recaudado, se seguirá la siguiente distribución:

- 1) 3 Euros para Organización, Gestión y Promoción del Circuito Nacional Age of Sigmar, así como soporte del Team Spain AoS.
- 2) 2 Euros destinados a la Sede en cuestión para poder costear logística, infraestructuras y cualquier otra eventualidad.
- 3) Entre 10 y 30 Euros para PREMIOS del Evento en cuestión.
- 4) Entre 5 y 10 Euros serán empleados para la entrega de Obsequios a TODOS los participantes, y/o un bote acumulativo para los PREMIOS y/o Obsequios de las Finales Individuales y por Equipos.
- 5) Se añaden PREMIOS de Pintura para cada Evento, a manos de AK Interactive.

**Nota: El anterior desglose es sobre el valor de la entrada de cada participante, y su variabilidad es dependiente del precio de la entrada al Evento en cuestión.*

ESCENOGRAFÍA

En estas Bases, se adjunta una sección de escenografía con varios mapas pre fijados, tanto en disposición de elementos, como Rasgos de Terreno Misterioso y otros posibles añadidos.

En el caso de Escenografía "**Bosque**", se hace referencia a las reglas de los Elementos de escenografía "**Arboleda Silvestre**", reglas que podrán ser asignadas a otros elementos tales como Edificios, Murallas o similares, del mismo modo que está haciendo Games Workshop en sus Eventos Oficiales.



ACTUALIZACIÓN DE LAS BASES (v.1.3)

Las presentes Bases podrán ser modificadas o actualizadas a lo largo de la duración del II Circuito Nacional, con el fin de mejorar y corregir posibles errores o deficiencias.

Las correcciones podrán darse tanto en el cuerpo básico de las Bases, como a apartados concretos como pueden ser los dedicados a Escenografía, FAQs DKHM, etc.

Cualquier actualización de estas Bases quedará reflejada en el sitio web: <http://www.dkhm-wargames.com>

AGRADECIMIENTOS

Para poder desarrollar este II Circuito Nacional en las mejores condiciones posibles, no podemos olvidar dar las gracias a todos los que de un modo u otro se han involucrado en este proyecto, empezando por tí, amante de Age of Sigmar, por Edward y Deinok con la maquetación original de las bases y Feedback sobre las mismas, y pasando por nuestros colaboradores directos:

Mazmorra Wargames, Chicken Wars, Bilbohammer, Quimera y el Team Spain AOS.

Y también gracias a otros colaboradores por vuestro apoyo y la búsqueda de un objetivo común:

Games Workshop, AK Interactive, Freak Wars, Kingdom Wargames, Frontline Gaming, El Cobrador del Waaagh, Multiverso Warhammer y Minimum Army.

A todos vosotros, GRACIAS

SISTEMA DE EMPAREJAMIENTOS

El sistema de emparejamientos, tanto en Individual como en Equipos, se realizará con un primer emparejamiento por sorteo, y los posteriores por posición en el ranking de cada Evento.

El primero se enfrenta al segundo, el tercero al cuarto, etc.

Se añade un sistema de emparejamientos adicional para los Eventos de Equipos, el cual funcionará del siguiente modo a continuación detallado:

1.- Los capitanes de los dos equipos rivales se reúnen, portando ambos 4 cartas que reflejan cada una de ellas, de modo claro y sin lugar a dudas, a cada uno de los ejércitos de su equipo. Colocan dichas cartas sobre la mesa, todas ella bocabajo, sin revelar los ejércitos.

2.- Los dos capitanes seleccionan de entre sus cartas, una carta escudo, la cual colocarán, aún bocabajo, en el centro de la mesa.

3.- Se descubren los escudos y cada jugador asigna 2 cartas espadas para enfrentarse al escudo rival. Las espadas están bocabajo al lado de la carta escudo rival.

4.- Se descubren las cartas espadas a la vez y cada jugador decide cual de las espadas rivales jugará con su escudo. La decisión se revela también a la vez. Al hacer esto 2 de los 4 emparejamientos quedan decididos.

5.- La espada rival que fue descartada para enfrentarse al escudo jugará con la carta que queda en mano y que no fue ofrecida como espada previamente. La decisión también se descubre al mismo tiempo. Al hacer esto, los últimos 2 emparejamientos quedan también determinados y los emparejamientos concluidos.

**Antes de que comience el II Circuito Nacional en las Freak Wars de Madrid, publicaremos un vídeo en nuestro canal de Youtube y en nuestra web, como ejemplo práctico de este sistema de emparejamientos.*



CALENDARIO DEL II CIRCUITO NACIONAL

A continuación se recogen los Eventos que tendrán lugar durante este Segundo Circuito Nacional. Esta sección podrá ser actualizada, tanto para modificar fechas de Eventos, como para añadir o eliminar alguno de los actualmente listados.

- 1) Freak Wars (Madrid) Inicio II Circuito Nacional
GT de Equipos - 11/12 septiembre
- 2) Kingdom Wargames (Madrid)*
GT Final Individual 1er Circuito Nacional - 7/8 octubre
- 3) GT Huelva (Moguer)
GT Individual - 15/16 octubre
- 4) Kingdom Wargames (Madrid)*
GT Final Equipos 1er Circuito Nacional - 5/6 noviembre
- 5) Quimera (Cartagena)
GT Equipos - 26/27 noviembre
- 6) Bilbohammer (Bilbao)
GT Individual - Diciembre
- 7) Chicken Wars (Mallorca)
GT Equipos - 18/19 Febrero 2023
- 8) GT Talavera Age of Sigmar (Talavera)**
GT Equipos - Marzo 2023
- 9) Templo Wargames / Vientos de Magia (Cádiz)
GT Individual - Finales Mayo 2023
- 10) GTS Valencia
*Pendiente de Confirmación
- 11) GT CAT (Barcelona)
*Pendiente de Confirmación

**Estos GTS, finales del 1er Circuito, también serán clasificatorios para el II Circuito Nacional, pero sus plazas están reservadas a los clasificados previamente*

***El GT de Talavera, tiene sus bases y condiciones propias como evento particular, no obstante, sus participantes optan a clasificarse igualmente para este II Cto Nacional, al igual que sucedió en la 1er edición del Cto Nacional.*



FAQS II Circuito Nacional

Este Apartado está diseñado para corregir o prevenir confusiones o mal uso de alguna regla.

En el momento que una FAQ oficial a manos de Games Workshop trate un tema aquí incluido, la referida Faq aquí incluida sería reemplazada por la oficial.

*** *¿Puede una peana permanecer sobre una superficie no plana, o en la cual no se apoye completamente?***

Cualquier miniatura ha de terminar un movimiento con su peana paralela a la superficie y mantenerse en equilibrio sobre la misma. Ten en cuenta que aunque se habla de permanecer en paralelo a la superficie, podría darse el caso de escenografía con rampas donde, siempre que la miniatura se apoye bien, podría permanecer ahí sin problemas.

*** *¿Si lanzo con éxito Arcane Bolt (Proyectil Arcano) y no es dispersado, y también juego el siguiente turno por haber ganado la iniciativa, puedo resolver su efecto antes de que desaparezca en mi fase de héroe?***

No, una vez en tu siguiente fase de héroe, el Arcane Bolt ya no existe, hasta que vuelvas a lanzarlo con éxito de nuevo.

*** *¿Puede Thanquol conocer algún hechizo del Saber de hechizos de Skaven?***

Si. Mientras Games Workshop no determine lo contrario, entendemos que este problema del Battletome Skaven es una errata.

*** *¿Puedo incluir unidades no Galletian Veterans en un batallón Expert Conquerors?***

Si. Los requisitos de batallón son unidades tropa, la línea en este batallón que dice "Galletian Veterans Units only" hace referencia a quienes se benefician de dicha habilidad, no a las unidades requeridas para componer el batallón.

FAQS II Circuito Nacional

Este Apartado está diseñado para corregir o prevenir confusiones o mal uso de alguna regla.

En el momento que una FAQ oficial a manos de Games Workshop trate un tema aquí incluido, la referida Faq aquí incluida sería reemplazada por la oficial.

FAQS FREAK WARS:

*** *Estoy confuso sobre cómo y cuándo remitir listas para las Freak Wars.***

El plazo de remisión fue comunicado por correo electrónico a todos los inscritos, y avisado por redes sociales.

Este plazo finaliza el 1 de septiembre (Inclusive).

Las listas se remitirán usando Warscroll Builder o la App oficial, siendo responsabilidad de los participantes que no falte ningún dato en la lista, con posibilidad de sanción en tal caso.

Las listas pueden remitirse tanto en pdf, como en jpeg.

Si no localizas el correo mencionado, también podéis remitir las listas a dkgmwargames@gmail.com, indicando en el asunto "FREAK WARS - Listas Equipo "X" "

El capitán o quien haya inscrito al Equipo, será quien deba enviar todas las listas de su equipo.

*** *¿Qué pasa con el menú incluido en las Freak Wars?***

Al igual que para la remisión de listas, se envió un formulario por correo electrónico. Quienes no lo cumplimentaron en fecha, no perderán sus menús, pero tendrán que hacer cola y pedirlo de modo normal en el establecimiento.

*** *¿Se pueden usar los Warscrolls de la caja de Tzeentch VS Lumineth?***

A pesar que en primer instancia se comunicó que sí, tras debatirlo con la comunidad, se ha decidido que finalmente NO podrán usarse estos warscrolls por no ser oficiales cuando comenzó la remisión de listas.

*** *¿Cómo se usará BCP en Freak Wars?***

Con el fin de evitar posibles errores, las listas se meterán en BCP en el mismo evento con la ayuda de la Organización. No olvidéis crear vuestra cuenta y descargar la App.

*** *¿Puedo usar crónometro en mis partidas?***

Si. Tras recibir feedback al respecto por parte de la comunidad, esto se implementará en TODO el Circuito Nacional. Todo jugador podrá solicitar el uso de crónometro en sus partidas, donde ningún jugador podrá jugar mas del 50% de la duración de la misma.

Esto deberá solicitarse in situ a la Organización y/o árbitros, y serán los jugadores quienes aporten el crónometro.

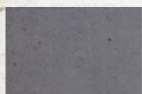


Elemento pequeño:
4" hasta 8" de longitud

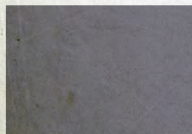
Elemento mediano:
de 8 a 12" de longitud

Elemento grande:
de 12 a 18" de longitud.

Elemento muy grande:
más de 18" de longitud.



Elemento mediano
o pequeño



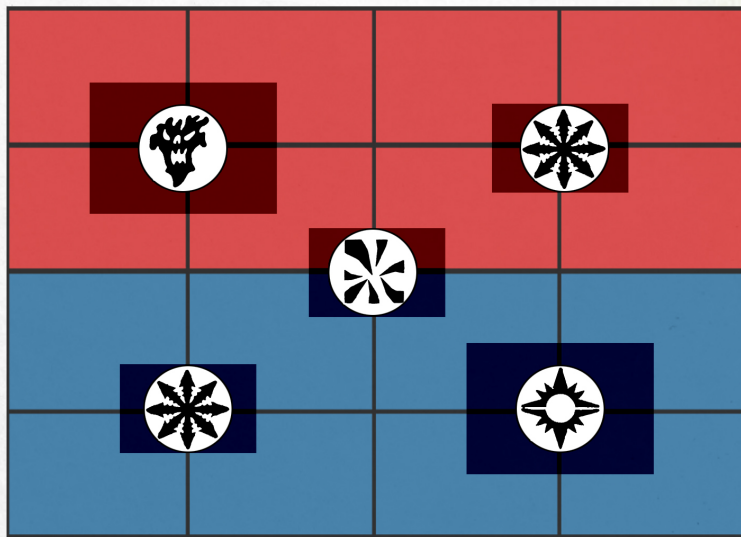
Elemento mediano o superior.

Los elementos con la regla de
Guarnición, de tamaño medio o
superior, bloquean línea de
visión del mismo modo que una
Árboleada Silvestre (17.1.4)

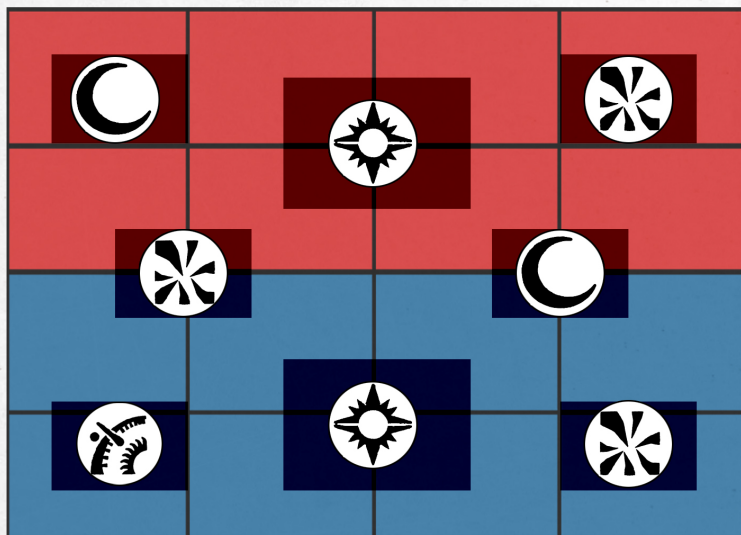
CAMPOS DE BATALLA

Para facilitar la configuración de mesas, se suministran los siguientes **Campos de Batalla preconfigurados**, incluyendo los rasgos de **Terreno Misterioso (28.1.3)**. Además, cada Campo de batalla deberá incluir al menos **2 Guarniciones o Árboleadas Silvestres**.

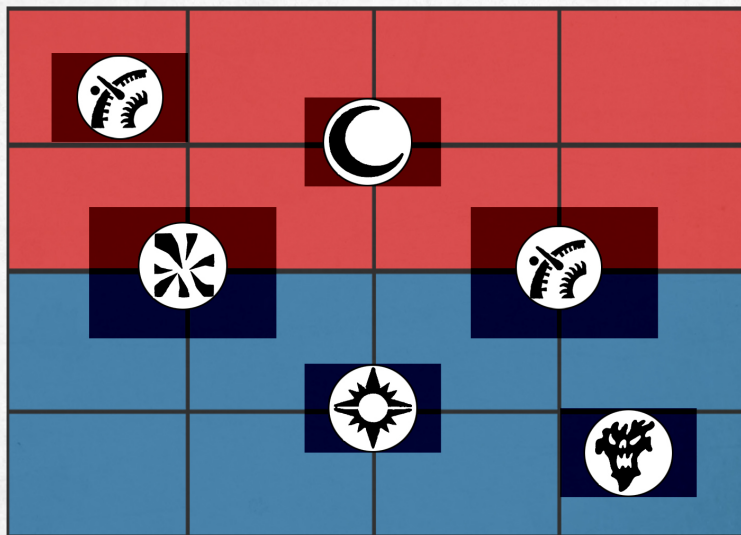
1



2



3



***Las zonas de despliegue en estos ejemplos sólo cumplen un rol estético y no representan planes de batalla concretos.**



Elemento pequeño:

4" hasta 8" de longitud

Elemento mediano:

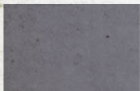
de 8 a 12" de longitud

Elemento grande:

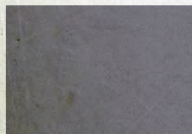
de 12 a 18" de longitud.

Elemento muy grande:

más de 18" de longitud.



Elemento mediano
o pequeño

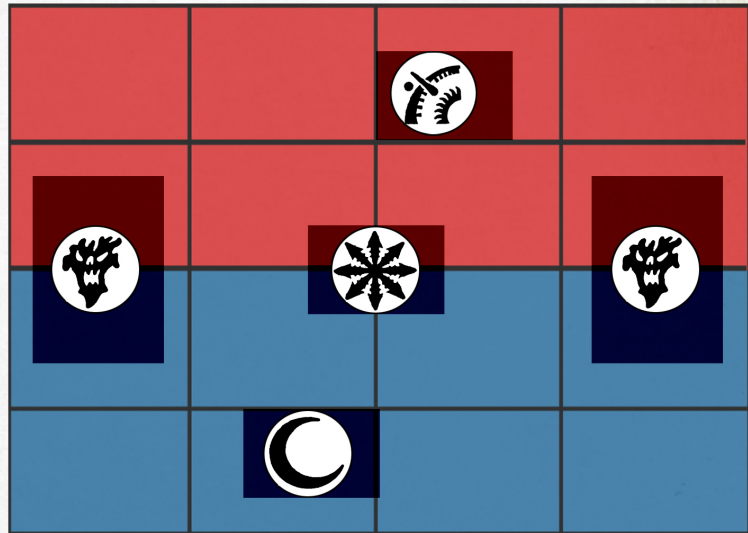


Elemento mediano o superior

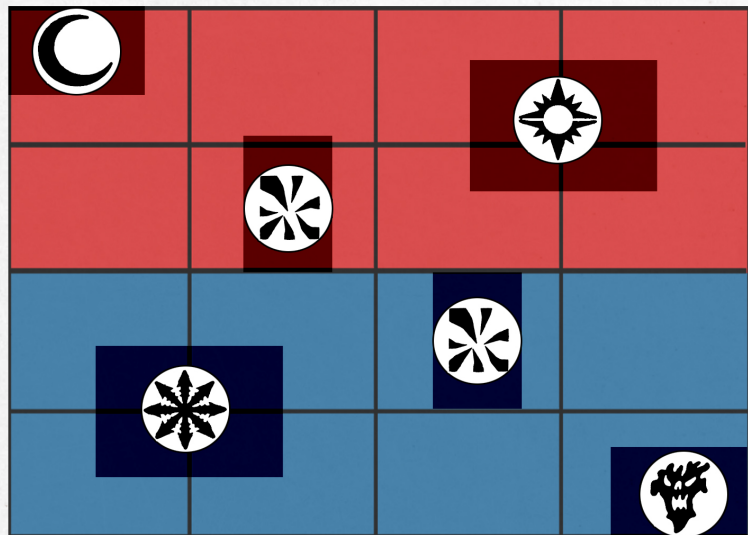
Los elementos con la regla de
Guarnición, de tamaño medio o
superior, bloquean línea de
visión del mismo modo que una
Árbolea Silvestre (17.1.4)

CAMPOS DE BATALLA

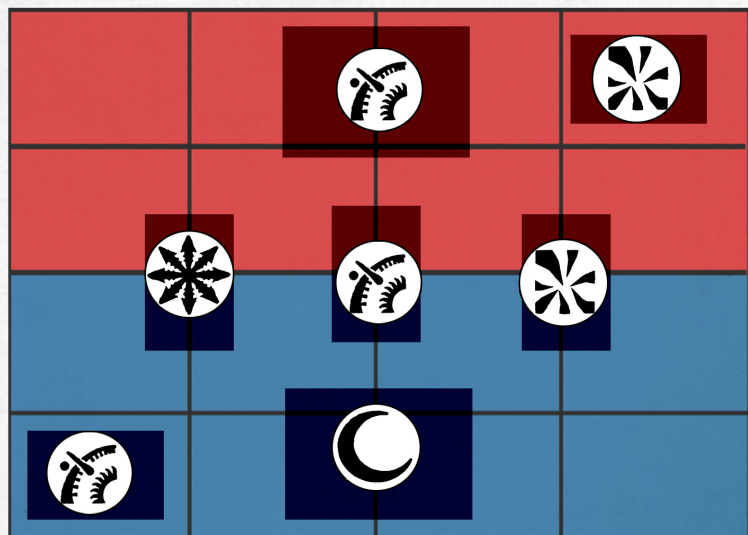
4



5



6



Nota de diseño:

El Campo de Batalla Número 4 está ideado como un "campo de tiro", especialmente pensado para Torneos por Equipos