



GT MADRID 2026
10 - 11 OCTUBRE

EMAIL DE INSCRIPCIONES
inscripciongtmadrid@gmail.com

X-MADRID - CALLE OSLO, 53, 28922
ALCORCÓN - MADRID.

KINGDOM
WARGAMES



30 EQUIPOS
DE 5 JUGADORES

FECHA DE INSCRIPCIONES
13 ABRIL DE 2006
AL
27 ABRIL DE 2026

01 GUÍA RÁPIDA

FECHA	10 y 11 de octubre de 2026
HORARIO	Aún por determinar
LUGAR	X-Madrid · Calle Oslo, 53 · 28922 Alcorcón, Madrid
PARTICIPANTES	30 equipos de 5 jugadores
PRECIO	300 € por equipo
FORMATO	Juego Equilibrado a 2.000 puntos
EMPAREJAMIENTOS	Sistema suizo
PREMIOS	5 Golden Tickets para el equipo ganador + ayuda para el viaje al mundial de diciembre + sorteos de productos

EN UNA FRASE

Torneo por equipos de cinco jugadores, con puntuación pura por partida, emparejamientos espada-escudo y clasificación por Match Points y Battle Points.

02 HORARIO Y RITMO DE JUEGO

El horario definitivo está aún por determinar.

Se jugará una partida por ronda. Cada partida tendrá una duración total de 180 minutos, teniendo 15 minutos para moverse de mesas y realizar los pairings de la ronda.

ÚLTIMOS 15 MINUTOS

Las partidas que no hayan terminado deberán cerrarse tal y como estén. Solo podrá igualarse el turno en curso; no se comenzará ninguna ronda adicional.

No respetar este cierre podrá ser motivo para dar por finalizada la partida según la puntuación de la ronda anterior, sin tener en cuenta la puntuación obtenida en la última ronda jugada.

Tras cada partida, los jugadores deberán reportar el resultado en BCP. Los retrasos en el reporte serán penalizados.

La pérdida de tiempo intencionada podrá ser motivo de penalización o expulsión del evento.

03 PREMIOS

Clasificación

- Primer clasificado: 5 Golden Tickets + ayuda para el viaje a Barcelona + trofeos.
- Segundo clasificado: trofeos.
- Tercer clasificado: trofeos.

Sorteos

Además de los premios indicados, se realizarán sorteos de productos del hobby. La cantidad de productos a sorteo dependerá del número de jugadores participantes.

IMPORTANTE

Los premios no son acumulables: el equipo ganador no tendrá acceso a los sorteos.

04 FORMATO, PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN

El evento tendrá formato suizo, con el primer emparejamiento a sorteo.

Puntuación de cada partida

La puntuación será pura, sin modificación ni conversión. Si una partida termina 72/53, esa será la puntuación que se suba a BCP. En cada ronda, los equipos aspiran a una puntuación total de entre 0 y 400 puntos, de 0 a 80 por jugador.

Ausencias

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.

Una partida con un jugador ausente se contabilizará 65-15 en contra del equipo del jugador ausente. Si falta un equipo completo, cada jugador del equipo recibirá una derrota por 65-15 en cada ronda en la que estén ausentes.

Resultado de la ronda

- Victoria: tener más Battle Points que el rival.
- Derrota: tener menos Battle Points que el rival.
- Empate: terminar con los mismos Battle Points que el rival.

Desempates

1. Match Points
2. Battle Points
3. Game Wins
4. Tácticas completadas

05 CONCESIONES Y USO DEL RELOJ

Concesiones

No se permite conceder las partidas. Si se persiste en conceder, el jugador se considerará retirado del torneo y perderá la opción a cualquier premio o reembolso de la inscripción. La partida contará como victoria para su oponente por 65/15.

Reloj

Se recomienda el uso de reloj. El adversario no podrá negarse si el rival solicita utilizarlo. Cada jugador dispondrá de un tiempo equivalente a la mitad de la duración de la ronda.

Si el reloj se solicita a mitad de partida, solo podrá ponerse en marcha al finalizar una ronda completa. El tiempo restante de la ronda se dividirá entre dos y se repartirá de forma equitativa.

Si a un jugador se le agota el tiempo antes de terminar, no podrá realizar acciones salvo acciones reactivas, como tiradas de salvación o salvaguarda. Mantendrá el control de los objetivos que posea, pero no podrá puntuar tácticas aunque las haya cumplido.

FIN DE PARTIDA

Cuando ambos jugadores se queden sin tiempo, la partida habrá terminado. Ante dudas o sospechas de mal uso del reloj, se aconseja avisar a la organización.

06 EMPAREJAMIENTOS ESPADA-ESCUDO

Se seguirá el sistema de emparejamientos por equipos espada-escudo.

1 • Iniciativa de mesa

Los capitanes realizan una tirada de 1d6. El ganador será el equipo A y el perdedor el equipo B. En caso de empate, se repite la tirada hasta desempatar.

2 • Primeros escudos y espadas

Los equipos A y B eligen en secreto una carta de su lista como escudo y la revelan simultáneamente. Después, ambos equipos eligen en secreto dos espadas para jugar contra el escudo rival y las revelan a la vez.

Cada equipo recoge las dos espadas propuestas por el rival y elige en secreto una. Las espadas elegidas se enfrentarán a los escudos propuestos: el primer enfrentamiento será el del escudo del equipo A y el segundo el del equipo B. Las espadas rechazadas vuelven a la mano de sus capitanes.

3 • Segundos escudos

Los equipos vuelven a elegir en secreto otra carta de las tres listas restantes como nuevo escudo y la revelan simultáneamente. Las dos cartas que quedan en cada mano serán las nuevas espadas.

Cada equipo elige una de las cartas restantes del rival para enfrentarse a su nuevo escudo. El tercer enfrentamiento será el nuevo escudo del equipo A y el cuarto, el del equipo B. Las nuevas espadas rechazadas se enfrentarán entre sí, formando el quinto enfrentamiento.

4 • Asignación de mesas

En el conjunto de mesas habrá tres planes de batalla prefijados, numerados 1, 2 y 3. Los planes 1 y 2 estarán compuestos por dos mesas cada uno.

1. Los primeros escudos se enfrentarán en el plan de batalla 1.
2. Los segundos escudos se enfrentarán en el plan de batalla 2.
3. Los descartes se enfrentarán en el plan de batalla 3.

El equipo A escogerá la mesa de uno de sus escudos. Después, el equipo B escogerá la mesa para el escudo restante.

07 LISTAS, REGLAS Y FECHAS CLAVE

FECHA LÍMITE DE LISTAS

2 de octubre a las 23:59.

Se creará un grupo de WhatsApp con todos los capitanes una vez cerradas las inscripciones. En ese grupo se remitirá la información necesaria de cara al evento.

BCP se utilizará para la gestión del torneo. Los jugadores deberán tener una cuenta creada y subir sus listas antes de la fecha indicada.

Las listas deberán ajustarse a las reglas de Juego Equilibrado y realizarse con la app de Warhammer Age of Sigmar para Android o iOS, comprobando antes de subirlas que aparezca el check verde.

- No se podrán repetir tomos de batalla ni los mismos warscrolls, incluidos endless, entre miembros del mismo equipo.
- Cada tarjeta de tácticas solo podrá repetirse 3 veces dentro del equipo, por ejemplo, solo podrán usarse 3 veces la tarjeta de Siege, o tres veces la tarjeta de Blazing.
- Se usarán las reglas del Reglamento de Age of Sigmar y del Manual del Campo para Generales 2026-2027.
- Se aplicarán todas las FAQs, expansiones y actualizaciones publicadas hasta el 1 de octubre.

PUBLICACIÓN PREVIA

El lunes 3 de octubre se indicarán los planes de batalla de cada ronda, se habilitará la visibilidad de las listas y se publicarán los emparejamientos de la ronda 1.

08 MINIATURAS Y REQUISITO DE PINTURA

Conversiones y miniaturas alternativas

Se permite el uso de conversiones, miniaturas alternativas o miniaturas impresas, siempre que no sean clonadas, para representar unidades, manteniendo el tamaño de peana indicado para el Warscroll correspondiente. Para confirmar la validez de una miniatura conversionada, se recomienda consultar a la organización y presentar una foto para su valoración.

Las unidades antiguas, como por ejemplo Ardboyz, podrán utilizarse como los nuevos Ardboyz siempre que el tamaño de la miniatura sea igual.

No estaría permitido, por ejemplo, utilizar la miniatura de Archaon de Fantasy como el nuevo Archaon.

No se permiten miniaturas “cuenta como”; por ejemplo, no se podrán utilizar Melusai Blood Sisters como Melusai Blood Stalkers.

Pintura obligatoria

REQUISITO OBLIGATORIO

Todo el ejército debe estar correctamente pintado. Se considerará pintado cuando todas las miniaturas, incluidas unidades invocables, hechizos permanentes, terreno de facción y cualquier elemento de juego, tengan un mínimo de tres colores, incluyendo la peana.

09 ARBITRAJE Y CONDUCTA

Si surge una duda o incidencia durante una partida, la asistencia del árbitro y de la organización será válida durante esa acción. No se permitirán reclamaciones a posteriori ni sobre partidas ya concluidas o reportadas.

La organización tiene la última palabra en la resolución de dudas o conflictos y se reserva el derecho de amonestar, penalizar o expulsar a un participante por actitudes antideportivas.

EXPULSIÓN

La expulsión de un jugador conlleva automáticamente la pérdida de la opción a cualquier premio y del reembolso de la inscripción.

10 CHECKLIST DEL CAPITÁN

- Confirmar los 5 jugadores del equipo y la inscripción.
- Verificar que todos tienen cuenta en BCP.
- Preparar listas legales a 2.000 puntos y comprobar el check verde en la app.
- Revisar que no se repiten tomos de batalla ni warscrolls prohibidos dentro del equipo.
- Revisar que cada tarjeta de tácticas no se repita más de 3 veces dentro del equipo.
- Subir todas las listas antes del 2 de octubre a las 23:59.
- Comprobar pintura, peanas y validez de conversiones o miniaturas alternativas.
- Estar pendiente del grupo de WhatsApp y de la publicación de planes de batalla y ronda 1.

HONOR • ESTRATEGIA • DEPORTIVIDAD

Nos vemos en X-Madrid.