



IV CIRCUITO NACIONAL AGE OF SIGMAR





INTRODUCCIÓN IV CIRCUITO NACIONAL

Continuando como **Organizadores de Torneos con Apoyo de Games Workshop y BCP**, la temporada 4 volverá a ser un evento enmarcado dentro del formato ITC.

En esta IV edición, además de continuar con la **Categoría One Day**, para apoyar las comunidades que se forjan en las tiendas, que al final son el sustento de nuestra comunidad, volveremos a ofrecer premios exclusivos a lo largo de la Temporada tales como los **Pases VIP CND**, o incluso **Golden Tickets**.

Además, esta temporada cambiaremos el formato de nuestras finales, para convertirlos en eventos realmente atractivos y a la altura del CND.

Ahora, la Final del Circuito será un único evento de un fin de semana, donde tendremos tanto la Final Individual.

De este modo, además de facilitar las cosas para los clasificados, que podrán, si fuera el caso, jugar ambas finales un sólo fin de semana, nos permitirá darle más soporte al evento y que, por lo tanto, sea de mucha mayor calidad.

BASES IV CIRCUITO NACIONAL

Todo participante en el Circuito deberá cumplir las siguientes normas:

1. Llevar consigo todo el material necesario para jugar (reglas, dados, etc), y todo el material actualizado sobre su ejército (Battletome, Faqs, suplementos, etc.)
2. Tener el ejército correctamente representado, tanto a nivel de miniaturas (por ej:representando armas especiales o grupos de mando), como de pintura.
El **pintado** es **obligatorio** en todo el ejército, con un mínimo de 3 colores y textura de peana.
3. Mantener un comportamiento correcto con el adversario y todo el entorno del evento, sin perder tiempo intencionalmente, continuas quejas por la suerte del rival, lucir actitudes xenofobas u homofobas, etc.
4. 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.
5. 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.

Se permite el uso de Proxys en hasta un 30% de los puntos en lista, siempre que representen sin género de duda lo reflejado en lista, y se aclare al jugador rival al inicio de la partida.

No obstante, se recomienda solicitar la autorización previa de la Organización del Evento en cuestión sobre este punto.



EVENTOS POR EQUIPOS

A continuación se añadirán las siguientes normas o restricciones para formar equipos.

1. No podrán repetirse **Facciones, Saber de Manifestaciones, ni Regimientos de Renombre**.
2. Un equipo clasificado deberá presentarse en posteriores eventos con al menos 2 de los miembros originales.

REMISIÓN DE LISTAS

En cada evento habrá unas fechas y cauces para remisión de Listas de Ejército, abriéndose el plazo, normalmente, entre 4 y 6 semanas previas al Evento.

Para la creación de listas y su remisión, se utilizará la **Aplicación Oficial de Games Workshop** de Age of Sigmar y serán remitidas en formato PDF o JPEG.

Las listas deberán estar totalmente completas (incluyendo **formación de batalla, artefactos, rasgos héroicos, saber de hechizos/manifestación y/o plegarías, terreno de facción**, 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 un campo de notas**.

Las listas serán revisadas y sancionables (ver **Sanciones**), y adicionalmente a estas sanciones, deberán ser corregidas dentro del plazo designado por la Organización.

Aquellas **configuraciones opcionales no incluidas** (como Terreno de Facción), podrán ser sancionadas si se incluyen en una posterior corrección, y no podrán ser usadas (ni sancionadas) si no se incluye en el proceso de corrección de listas.

Adicionalmente, se habilitará un evento en la aplicación BCP para cada Evento, donde cada jugador/equipo deberá inscribirse en los tiempos y formas designados por la Organización para dicho Evento.

La remisión de Listas es una parte muy importante, y por lo tanto, sancionable.

Especial atención a incluir con detalle: Subfacción, Mejoras, Grupos de Mando y demás.

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



RECAUDACIÓN Y PREMIOS

Cada Sede del Circuito Nacional, tanto en su categoría One Day como GT, tiene toda la libertad y responsabilidad sobre los precios y presupuestos establecidos en sus Eventos.

ESCENOGRAFÍA y CAMPOS DE BATALLA

Las mesas de cada torneo estarán prefijadas por la Organización, así como los planes de batalla, intentando buscar el máximo equilibrio y relevancia estratégica posible.

En **Eventos de Equipo**, podrá incluirse **más de 1 Plan de Batalla por Ronda**, recomendándose asociar cada Plan del siguiente modo: **1 Plan de Batalla para los 2 Escudos y otro para los otros pairings**.

Además, **recomendamos** el uso de **plantillas o bases** para la escenografía, con el fin de delimitar áreas de la misma, las cuales serán especialmente útiles para el uso de reglas especiales tales como **Cobertura u Oscurecido**.

Debido a que estas Bases están abiertas a modificaciones por parte de los TOs, verás que muchas cosas figuran como "Recomendaciones". Recuerda que si las Bases de tu Evento no especifican lo contrario, se da por hecho que se acoge a todo lo propuesto en estas Bases del CND



CATEGORÍA ONE DAY

La Categoría **One Day**, con el fin de ayudar a jugadores noveles a introducirse en el ámbito competitivo, así como fomentar los clásicos Torneos de 1 día, contemplará las siguientes diferencias respecto a un Evento GT.

- 1)** Todo Evento que sean **Torneos de 3 Rondas en un día**, pasan a ser considerados automáticamente como parte de la **Categoría One Day**.
Los **GTs o Torneos de al menos 5 Rondas en dos días**, pasan a ser considerados automáticamente como parte de la **Categoría GT**.
- 2)** No se recibirá sanciones en Puntos por errores en Lista a la hora de ser presentadas inicialmente.
- 3)** Existirá una tabla Clasificatoria exclusiva para la Categoría One Day, con **un ganador final** de la misma.
- 4)** Los participantes en esta categoría, también podrán clasificarse en las finales del Circuito, si bien **un Evento One Day otorgará menor puntuación para la clasificación global**, que un Evento GT.



El Circuito Nacional lo conformamos toda la Comunidad Unida en pro del ambiente competitivo de AoS.

Para que tu tienda o club pueda puntuar en el Circuito Nacional y así aspirar a la máxima victoria, simplemente basta con enviar un correo a: cndkham@gmail.com.

BENEFICIOS POR FORMAR PARTE DEL CIRCUITO NACIONAL

Formar parte del Circuito Nacional implica varias ventajas, como son las siguientes:

- 1) Disponer de unas *Bases competitivas elaboradas en base a los más altos estándares internacionales*, donde se incluye un grupo de Organizadores Internacionales como asesores de Reglas y Faqs.**
- 2) Apoyo y soporte BCP y Games Workshop:** El CND está reconocido como Organizador de Torneos con reconocimiento y apoyo de ambos, lo cual implica, que podamos ayudarte con al gestión de BCP para tu Evento, o incluso aportar nuestra cuenta oficial para poder registrar tu Evento nosotros mismos.
- 3) Tus jugadores tendrán *la oportunidad de llegar a una Gran Final* con **premios especiales**, y el consecuente reconocimiento por parte de la Comunidad.**
- 4) Contribuir al desarrollo y mejora de Age of Sigmar:** DKHM colabora con GW con feedback para corregir y mejorar el juego. Por participar en el Circuito, puedes enviarnos tu feedback para transmitirselo al equipo de Age of Sigmar.
- 5) Poder optar a premios especiales, tales como el **Pase VIP CND, el AOS Worlds Pass** o incluso **Golden Tickets**.**
- 6) Promoción de tu Evento.** DKHM y el CND con sus redes sociales intentarán dar cobertura a tu Evento para ayudar a obtener la maxima difusión posible.
Además, tanto los TOs como jugadores podrían participar en los **Vídeos y Directos** que se harán del Circuito Nacional (en las cuentas de Youtube y/o Twitch de DKHM), donde analizaremos Eventos realizados hasta la fecha, así como anunciar los próximos.
Esto no impide la cobertura propia que cada Organizador realice, incluyendo la retransmisión del Evento por terceros.
- 7) Apoyo Logístico CND:** Una de las metas del Staff del CND, es poder compartir escenografía y material para apoyarnos entre todos los Organizadores que formamos parte del CND.
- 8) Comunicación directa con la Organización del Circuito,** pudiendo aportar y debatir cualquier cosa en torno a este, así como **llegar a formar parte de la misma**, ya que la meta del CND, no es otra que **unificar al mayor número posible de Organizadores de Eventos para trabajar juntos por una comunidad competitiva aún mejor**.



El Circuito Nacional lo conformamos toda la Comunidad Unida en pro del ambiente competitivo de AoS.

Para que tu tienda o club pueda puntuar en el Circuito Nacional y así aspirar a la máxima victoria, simplemente basta con enviar un correo a: cndkhan@gmail.com.

CÓMO FORMAR PARTE DEL CIRCUITO NACIONAL

El Circuito Nacional NO es una Entidad como tal, sino que intenta unificar criterios y, por extensión, a la propia Comunidad, para disfrutar en la mayor igualdad de condiciones del ambiente competitivo de Age of Sigmar.

Las Bases aquí expuestas son una Recomendación y no una obligación para las Sedes Participantes en el Circuito, las cuales tienen libertad para modificar las mismas como estimen necesario.

La única solicitud para las Sedes es que, *en caso de aplicar un criterio distinto en alguna FAQ preventiva del Circuito, sea comunicado en sus Bases para evitar confusiones.*

REQUISITOS Y PROCEDIMIENTOS PARA UNIRSE AL CIRCUITO

- 1) Tener un *conocimiento suficiente del juego* y la gestión de Torneos.**
- 2) Disponer de un sitio con la *capacidad mínima* en cada categoría: 30 jugadores en Categoría GT, y 10 jugadores en la Categoría One Day.**
- 3) Disponer de una *variabilidad mínima en fechas* para intentar no coincidir con otros Eventos del Circuito.
Este punto solo es aplicable a GTs.**
- 4) Solicitud mediante Form* online (enlace en web Dkhm) o mediante correo cndkhan@gmail.com con el suunto:
Candidato CND - One Day/GT (lo que convenga)
Incluir en el correo la propuesta (como por ejemplo, querer planificar Torneos One Day mensuales durante toda la Temporada, realizar un GT Individual, etc).
Adicionalmente, podrá incluirse un Teléfono móvil de contacto para poder ser añadido, si se desea, a un **grupo de WhatsApp de Sedes del Circuito Nacional** para poder tener una comunicación fluida.**
- 5) Enviar los datos del Evento** al mismo correo anterior, en un plazo inferior a 15 días tras la finalización del mismo, con el Asunto: Datos Evento "X"
Esto no será necesario si se registra el Evento en BCP, de modo público. Pero si se ruega envien datos de contacto de los participantes para poder contactarles en caso de clasificarse para las Finales.

*La Organización del Circuito pone a tu disposición un Form online para poder solicitar unirse al CND, así como otro que se facilitará a los implicados, para poder remitir datos del Evento. Esto será publicado en www.dkhm-wargames.com junto estas bases y cualquier actualización de las mismas.



SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Se usará el siguiente *Sistema de Puntos Diferencial**:

- Empate:** 10/10
- Victoria Menor:** 11/9
- Diferencia de 2-4 :** 12/8
- Diferencia de 5-8 :** 13/7
- Diferencia de 9-12 :** 14/6
- Diferencia de 13-16 :** 15/5
- Diferencia de 17-20 :** 16/4
- Diferencia de 21-24 :** 17/3
- Diferencia de 25-28 :** 18/2
- Diferencia de 29-31 :** 19/1
- Diferencia de 32+:** 20/0

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

Clasificación Individual:

Para la Clasificación de Eventos Individuales, se primará el número de Victorias, siendo los puntos del sistema Diferencial, el modo de desempate.

Clasificación por Equipos:

En esta Categoría, la Clasificación se rigará según los siguientes parámetros, y en este orden:

Puntuación (Diferencial), SoS* y Extended SoS*

*Métrica de BCP que puntuá al Equipo según su rival (cuanto mas haya puntuado un rival, mas SoS otorgará al rival)

Adicionalmente, si sólo hubiese 1 Equipo que lograse **TODAS las Victorias de un Evento, ganaría el mismo, ignorando el sistema aquí reflejado.

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), se procederá del siguiente modo:

En la RONDA 1, el jugador o equipo perjudicado obtendrá el mismo número de puntos que el máximo obtenido por otros en esa Ronda.

En posteriores rondas, será emparejado con el último clasificado y recibirá la mitad de puntos que habría ganado en esa ronda.

CAP de Puntos:

Se añade el Sistema CAP de puntos en Torneos de Equipos, consistente en limitar el número de Puntos máximos obtenidos por un Equipo. Este CAP y su aplicación, vendrá detallado, de haberlo, en las bases de cada Evento.

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 CIRCUITO NACIONAL

Con la Categoría One Day, y atendiendo a la diversidad de eventos, tanto en sus formas como número de participantes, se aplicará la siguiente tabla de conversión sobre el resultado obtenido.

EVENTOS One Day

POSICIÓN	Número de Jugadores		
	10 a 18	19 a 30	31+
1°	12	14	16
2°	8	10	12
3°	6	8	10
4°	4	6	8
5°	2	4	6
6°	1	2	5
7°	0	1	4
8°	0	0	3
9°	0	0	2
10°	0	0	1

EVENTOS GT

POSICIÓN	Número de Jugadores		
	30 a 40	41 a 50	51+
1°	24	26	28
2°	20	22	24
3°	16	18	20
4°	12	14	16
5°	10	12	14
6°	8	10	12
7°	6	8	10
8°	4	6	8
9°	2	4	6
10°	1	2	4

Con esta conversión, se premia con mayor puntuación a aquel que ha obtenido un mismo resultado en un Evento de mayor envergadura.

Para la Clasificación Final, se toman los **3 mejores resultados**, tanto en Individual como Equipos.

Hay que tener en cuenta que, aunque existe libertad en el número de jugadores en **Eventos de Equipo**, en todo caso **se establece un mínimo de 3 jugadores**.

Por eso, la Final de Equipos (de 5 jugadores), admite añadir o modificar miembros a un Equipo clasificado.

Se contempla la opción de **Eventos de Parejas**, en cuyo caso, los jugadores **clasificarían en el Ranking Individual**.

La puntuación aquí expuesta, sería la recibida por cada Jugador de cara a la Clasificación para las Finales del Circuito Nacional.



ACTUALIZACIÓN DE LAS BASES (v.1.0)

Fecha de actualización: 31/12/24

Las presentes Bases podrán ser modificadas o actualizadas a lo largo de la duración del IV 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

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 a nuestros colaboradores y co-organizadores directos:

Mazmorra Wargames, Chicken Wars, Bilbohammer, Freak Factory, Soul Eaters, Octopus Wars y el Team Spain AOS.

A **Pacoxo88** por el diseño del Logo del Circuito Nacional, así como a **Raul Gracia** y a **Raquel Jimenez** por sus diseños alternativos que se reflejarán en trofeos y otros.

A todos los Equipos/Clubs participantes y colaboradores, desde **Requiem, BCN Reapers, Suit & War, Nagash Bullying, Fame Negra, Violencia Total, Adictos a la Piedra Bruja, Buenchas Team** y a todos los jugadores, en equipo o individual sin los cuales no tendríamos el mejor ambiente competitivo de los 8 Reinos Mortales... **GRACIAS A TODOS**

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

Games Workshop, Freak Wars, Kingdom Wargames, Frontline Gaming, Gamemat.Eu y Tycka Dice
A todos vosotros, GRACIAS



*Diseño de Raul Gracia

Agradecimientos especiales a TODOS los Equipos y Sedes que nos acompañan en esta Aventura y aportan su visión y entusiasmo para que todo siga mejorando.



CALENDARIO CIRCUITO NACIONAL IV

Esta sección será actualizada, tanto para modificar fechas de Eventos, como para añadir o eliminar alguno de los listados.

1) GT Ourense (Ourense)

GT Individual - Enero 2025

2) AoS World's Pass (Fuengirola) Final Individual CND3

GT Individual - 1/2 Febrero 2025

3) GT Madrid "La Letería del Oso"

GT Equipos - 26/27 Abril 2025

4) GT Ourense II

GT Equipos - Mayo/Junio 2025

5) Freak Wars (Madrid)

GT Equipos - Septiembre 2025

6) GT Mallorca

GT Equipos - Octubre 2025

7) GT Málaga

GT Individual - Noviembre 2025

8) GT Bilbao

GT Individual - Diciembre 2025

9) Espeto Wars (Málaga)

GT Equipos - Por definir

10) GT Barcelona

GT *Por definir

11) FINAL CND 4

GT Individual & Equipos - Enero 2025

Este calendario, está sujeto a actualizaciones que serán publicadas en nuestra web:
dkhm-wargames.com



CALENDARIO ONE DAY DEL IV CIRCUITO NACIONAL

En esta sección, podrás encontrar las Sedes y/o Organizadores donde se disputan Torneos One Day.

- 1) Wargame Garrison (Madrid)
- 2) Mazmorra Málaga (Málaga)
- 3) Soul Eater Wars (Madrid)
- 4) Chicken Wars (Mallorca)
- 5) Bilbohammer (Bilbao)
- 6) Octopus Wars
- 7) Wargen Wargames (Madrid)

Si tienes problemas para localizar alguna de estas Sedes, contacta con nosotros en nuestro correo:
cndkhw@gmail.com

***Este color representa Sedes actualizadas respecto a la Actualización anterior de estas bases.**

Estas Sedes y Organizadores realizan varios Torneos One Day, por lo que, en lugar de un Calendario normal, se insta a los interesados a visitar sus webs y redes sociales para estar al tanto, así como visitar el Instagram del CND y de DKHM, donde se compartirán carteles de los eventos que participen en el Circuito Nacional.