

V TORNEO DE
WARHAMMER FANTASY
DE SAJAZARRA



SÁBADO 14 DE MARZO DE 2026

SAJAZARRA, LA RIOJA

SEXTA AMPLIADA - 2000 PUNTOS

PERSONAJES ESPECIALES
Y LISTAS ALTERNATIVAS

PLAZAS LIMITADAS

torneosajazarra@gmail.com

ORGANIZAN:



PATROCINAN:



COLABORAN:



LA MARCA
LOGROÑO

TORNEOSWARHAMMER.COM



V TORNEO DE WARHAMMER FANTASY DE SAJAZARRA

INTRODUCCIÓN	2
REGLAS DEL TORNEO	2
CATEGORÍAS Y PREMIOS	4
INSCRIPCIÓN	5
ESCENARIOS	5
AGRADECIMIENTOS	6

INTRODUCCIÓN

El torneo se celebrará en Sajazarra, La Rioja, el sábado 14 de marzo de 2026. El espacio máximo que disponemos es para 15 mesas, por lo que se establece un límite de 30 participantes. El evento se celebrará en la Sala de Exposiciones (Calle del Hospital 6).

El horario del torneo será:

- 08:30 Apertura de puertas
- 09:00 Recepción de jugadores y bienvenida
- 09:30 Primera ronda
- 12:00 Segunda ronda
- 15:00 Pausa para comer
- 16:30 Tercera ronda
- 19:00 Premios y cierre

Se ruega puntualidad a los participantes con el fin de poder cumplir correctamente los horarios marcados y evitar retrasos para el resto de participantes.

Comida:

Solo hay un restaurante en el pueblo por lo que semanas antes de la celebración del evento se informará a los participantes de la propuesta de comida por parte de la organización. La comida está incluida en la inscripción.

Aparcamiento:

El aparcamiento en el centro histórico del pueblo no está permitido, por lo que se deberá aparcar en el parking situado en la entrada del pueblo. Si que se podrá acceder hasta la Plaza del Castillo, con el fin de descargar todo lo necesario para posteriormente volver al parking para estacionar el vehículo (el parking es gratuito). Desde las 8:30 de la mañana estará el local abierto para poder ir dejando todo lo necesario.

REGLAS DEL TORNEO

El torneo será de Sexta Ampliada, y se podrán resolver las dudas con el

Reglamento Anotado y las recopilaciones de FAQS de Burjassot y Direwolf. En caso de que haya interpretaciones diferentes para una duda, prevalecerá el criterio de los árbitros. La organización dispondrá de estos documentos y reglamentos, que podrán ser consultados por los/las participantes.

- Serán 3 rondas a 2000 puntos con un primer emparejamiento **condicionado** y los siguientes con sistema **suizo condicionado**. Cada partida se desarrollará en distintos tipos de escenarios, que vendrán descritos posteriormente. No se dará tiempo de cortesía, **las partidas durarán 2 horas y 30 minutos**. En caso de terminarse ese tiempo, y no haber finalizado la partida, se contabilizarán los puntos en ese mismo momento. Se tendrá en cuenta la buena fé de los jugadores para finalizar sus partidas, en caso contrario la organización podrá tomar medidas.
 - **Sistema condicionado:** A discreción de la organización, se asignará una puntuación de diseño de lista en base a su composición, dureza, afilado, creatividad, respeto al trasfondo... A la hora de establecer los emparejamientos de primera ronda se aplicará esta puntuación para enfrentar listas de similar valoración, además de los criterios habituales de evitar enfrentamientos entre mismas facciones, clubs, grupos de juego... En las rondas 2 y 3 se usará un sistema suizo haciendo grupos de, en principio, 6 jugadores según su clasificación de puntos de partida. Dentro de cada grupo se intentará emparejar jugadores con igual o similar puntuación evitando cruces repetidos.
- Será **obligatorio** la inclusión de algún personaje especial en la lista, y será **opcional** el uso de listas alternativas de los libros de ejército de 6^a ampliada (<https://www.leyendasenminiatura.com/p/sexta-ampliada.html>). Se podrán incluir unidades de mercenarios como unidad singular siguiendo las reglas incluidas en cada libro de ejército, así como contingentes aliados siguiendo las reglas establecidas (en el caso de Kislev, se puede presentar tanto como contingente aliado o como ejército individual). No se podrán repetir personajes especiales. Dado que se permite el uso de listas alternativas, la aplicación de las Reglas de Cortesía quedará a discreción de los jugadores, recordando que en caso de abuso pueden verse perjudicadas por el “sistema condicionado” explicado en el punto anterior.
- Se utilizarán los saberes de magia revisados de los Manuscritos de Altdorf.
- Las puntuaciones serán de: 7-1 V. Masacre, 6-2 V. Decisiva, 5-3 V. Marginal, 4-4 Empate. Se utilizará la tabla de 2000 puntos del reglamento oficial de 6^a edición. En caso de abandono contará como masacre para el rival (7-0 y

2000 puntos).

- Pueden utilizarse miniaturas alternativas siempre y cuando representen de una forma eficaz a quien representan y no den pie a confusiones con el rival. Todas las miniaturas deberán estar completamente pintadas.
- Es obligatorio traer las **listas impresas** para poder cotejarlas fácilmente con el rival en caso de duda.

CATEGORÍAS Y PREMIOS

- **Campeón absoluto del torneo:** Participante con la suma más alta entre las distintas categorías puntuables (máximo 25 puntos).
 - Puntos de batalla (máximo 21 puntos)
 - Puntos por mejor ejercito (máximo 1 punto)
 - Puntos por trasfondo (máximo 1 punto)
 - Puntos por jugador más deportivo (máximo 1 punto)
 - Puntos por cosplay (máximo 1 punto)
- **Primer puesto:** Participante con más puntos de batalla. (*)
- **Segundo puesto:** Segundo participante con más puntos de batalla. (*)
- **Tercer puesto:** Tercer participante con más puntos de batalla. (*)

(*) El criterio que se aplicará en caso de empate a puntos de batalla será la suma total de puntos de victoria de las rondas.

- **Mejor ejército:** Participante con el ejército mejor pintado, personalizado y original. Esta categoría se decidirá por criterio del jurado. Todos los participantes recibirán hasta un punto en esta categoría que se computarán para el campeón absoluto.
- **Mejor trasfondo:** Se podrá obtener hasta 1 punto por presentar un trasfondo de la lista, escrito, máximo 2 hojas.
- **Jugador más deportivo:** Cada jugador dispondrá de hasta 10 puntos para repartir entre sus 3 oponentes (no será obligatorio repartirlos todos). Podrá repartirlos entre sus tres oponentes pero nunca ninguno de ellos podrá superar

los 5 puntos.

- **Mejor cosplay:** Se podrá obtener hasta 1 punto por venir al torneo con una vestimenta acorde al ejército elegido.

INSCRIPCIÓN

- 35€ por participante. Incluye la comida del día en el restaurante del pueblo, el resto se destina íntegramente a los costes de organización del torneo: premios, trofeos, papelería...
- El email de contacto es el siguiente: torneosajazarra@gmail.com
- A partir del 6 de enero se podrá realizar la preinscripción en el siguiente formulario: <https://forms.gle/BpHAJ3KTzLhSEeTM7>
- Desde el día 6 y hasta el 11 de Enero se podrán presentar solicitudes de preinscripción. Durante estos días se organizará a los preinscritos en base a los siguientes criterios: patrocinadores, clubes colaboradores, preinscripción en ambos torneos y haber participado de manera positiva en anteriores ediciones.
- Tras el día 11 de Enero se confirmarán las preinscripciones.
- A partir del día 12, se creará un grupo de Whatsapp. En caso de repetirse personaje especial la prioridad será en base al orden de preinscripción recibidas.
- Todo confirmado de preinscripción deberá formalizar la inscripción antes de 10 días. Para ello se realizará un pago mediante Bizum a un número que será comunicado.
- Finalmente deberá enviar la lista en formato Army Builder (.rst) al correo torneosajazarra@gmail.com con fecha tope 15 de febrero.

ESCENARIOS

Cada jugador disputará 3 batallas en mesas de 180 cm x 120 cm, siendo la escenografía colocada por la organización. La escenografía no puede moverse por parte de los jugadores. En el caso del jugador Elfo Silvano, tendrá que traer su propio bosque con las medidas que dice el libro de ejército.

Antes de comenzar la partida ambos contrincantes deberán lanzar 1D6. El jugador con el resultado más alto podrá elegir entre, en qué lado quiere desplegar o si prefiere empezar jugando primero. El otro jugador se quedará con la otra opción. El jugador que comience la batalla también comenzará desplegando. En el caso de que uno de los jugadores use la facción de Bretonia y pierda la tirada, podrá decidir rezar igualmente aunque el otro jugador elija lado y le asigne empezar a

jugar, jugando segundo en ese caso.

Se jugarán 3 escenarios y las batallas durarán 6 turnos, hasta que un ejército sea arrasado del tablero o un jugador decide rendirse. En las rondas 1 y 2 el despliegue y los puntos de victoria se elegirán de manera aleatoria presencialmente entre 4 opciones de cada una (que se presentarán a los jugadores con antelación al torneo) y aplicarán a todas las partidas de esa ronda, además de que contarán con eventos aleatorios elegidos individualmente para cada mesa. La ronda 3 será una batalla campal estándar y sus puntos de victoria se obtendrán de la manera habitual (unidades destruidas, unidades huyendo, unidades por debajo del 50%, cuadrantes...) descrita en el reglamento de Warhammer Fantasy.

AGRADECIMIENTOS

Aquí está la partida https://www.instagram.com/aqui_esta_la_partida/

Ayuntamiento de Sajazarra <https://aytosajazarra.larioja.org/>

AK Interactive <https://ak-interactive.com/>

Txarli Factory <https://txarlifactory.com/>

ZilarBizar <https://www.deviantart.com/zilarbizar>

SleepyKat https://www.ebay.es/usr/sleepykat?_trksid=p4429486.m3561.l49544

Warlogs <https://asociacionwarlogs.wordpress.com/>

Aventum <https://asociacionaventum.wordpress.com/>

La marca https://www.instagram.com/la_marca_club

Torneos Warhammer <https://torneoswarhammer.com/>

Pícnic en Drakenhof <https://www.instagram.com/picnicendrakenhof>