

TAE

TORNEO AUTONOMICO ESPAÑOL



Bienvenidos al III TORNEO AUTONÓMICO ESPAÑOL (TAE) donde las selecciones de la Península Ibérica se enfrentarán para alcanzar la gloria en este GT de Age of Sigmar.

¡Prepárate para vivir el evento más emocionante del calendario competitivo nacional de Age of Sigmar! El Torneo Autonómico Español (TAE) es mucho más que una competición: es una celebración del talento, la estrategia y la comunidad, donde las selecciones de cada comunidad autónoma de España se enfrentan por el honor y la gloria.

Con una cita anual que se celebrara entre abril y mayo, justo antes del prestigioso AOS Worlds.

El TAE reúne a los mejores jugadores del país en un torneo que destaca por su carácter único, cada edición se celebrara en una sede elegida entre los capitanes de las distintas comunidades, recorriendo todo el territorio español —desde Bilbao a Málaga, de norte a sur o de este o a oeste — para acercar la experiencia a todas las comunidades y hacer del torneo una experiencia rotativa, inclusiva y espectacular.

Este formato no solo asegura variedad y emoción, sino que también fortalece el espíritu de comunidad, permitiendo a los jugadores conocer nuevas ciudades, equipos y estilos de juego. El TAE no es solo un torneo: es un punto de encuentro para los apasionados del Wargame, un escaparate del máximo nivel competitivo y una plataforma donde se forjan amistades, rivalidades...

1. ¿FECHA Y SEDE?

El Torneo se celebrará un fin de semana en MAYO “sabado y domingo”, la sede será VOTADA entre los capitanes de las selecciones que participaron en el evento del año anterior, la votación se realizara a finales de septiembre. En caso de empate de dos sedes se volvería a hacer una VOTACIÓN, pero entre las dos sedes.

1.1 ¿PLAZAS EQUIPOS?

Las sedes tendrán poder albergar a 96 jugadores (16 equipos) si la sede que se presente tiene capacidad para más de 16 selecciones deberá añadirlo en su candidatura.

“Las selecciones con participación histórica en el torneo tienen la plaza asegurada para el evento”.

2. ¿QUE ES UN TORNEO DE SELECCIONES AUTONÓMICAS?

Un torneo de Selecciones Autonómicas es una competición deportiva de Age of Sigmar en la que participan equipos representativos de las diferentes comunidades autónomas de España. Estas selecciones están compuestas por los mejores jugadores de cada región, y el torneo tiene como objetivo fomentar la competencia deportiva y la identificación regional.

2.1. EI TAE ALBERGA LAS SIGUIENTES SELECCIONES:

1. SELECCIÓN DE ANDALUCÍA AOS
2. SELECCIÓN DE ARAGÓN AOS
3. SELECCIÓN DE ASTURIAS AOS
4. SELECCIÓN BALEAR AOS
5. SELECCIÓN DE CANARIAS AOS
6. SELECCIÓN CATALANA AOS
7. SELECCIÓN DE CANTABRIA AOS
8. SELECCIÓN DE CASTILLA LA MANCHA AOS
9. SELECCIÓN CASTILLA Y LEON AOS
10. SELECCIÓN DE MADRID AOS
11. SELECCIÓN DE NAVARRA AOS
12. SELECCIÓN C. VALENCIANA AOS
13. SELECCIÓN DE EXTREMADURA AOS
14. SELECCIÓN DE GALICIA AOS
15. SELECCIÓN DEL PAÍS VASCO AOS
16. SELECCIÓN DE MURCIA AOS
17. SELECCIÓN LA RIOJA AOS

“Si alguna selección tiene problemas para completar su equipo podrán hacerse cambios estructurales como una unión con otra selección que tenga el mismo caso, pero no podrá elegir coger jugadores de alguna selección ya con equipo formado, Ejemplo: Navarra y La Rioja se unen para hacer una única selección, bajo la supervision del staff.”.

2.2. ¿QUIEN PUEDE PARTICIPAR EN EL TORNEO?

Los jugadores y equipo técnico serán seleccionados por los capitanes de cada SELECCIÓN AUTONÓMICA y para poder ser seleccionados tanto los jugadores como el equipo técnico debe tener alguno de estos requisitos:

- Residir en la comunidad que va a representar.
- Por Derecho de Nacimiento.
- Tener un vinculo de arraigo con la misma Solo existirá una selección por comunidad autónoma

2.3 ¿SELECCIONES MERCENARIAS O SELECCIONES TAE?

Las selecciones “Mercenarias” Solo se crearan en el caso de no llenar las 16 plazas. Las propias comunidades se gestionan para hacer propuestas adicionales. El staff del TAE siguiendo los criterios de necesidad para completar el mismo abrirá un periodo de convocatoria a nuevas selecciones. Una vez aceptadas las solicitudes, el capitán de la selección autonómica deberá coordinarse con la nueva candidatura y el staff para lograr el mayor equilibrio posible, facilitando la inclusión del nuevo equipo en la comunidad.

Estás “sub-selecciones” no forman parte de la Selecciones si no que forman parte de los mercenarios del TAE. Las sub-selecciones tendrán este nombre, no pudiendo cambiarlo.

- TAE Madrid
- TAE Valencia
- TAE Andalucía
- etc.....

2.3. ¿CREACIÓN Y FECHA LIMITE DE LA SELECCIÓN DE CADA COMUNIDAD?

Cada selección autonómica es autosuficiente para gestionarse en cuanto a la selección de jugadores como equipo técnico. Eso implica desde campeonatos regionales, ligas, voluntariado para ser candidato etc. Cada selección es libre de organizarse como crea.

Desde la organización del TAE recomendamos la creación de unos estatutos de cada selección para años siguientes. Ejemplo: Capitanía, formato de elección de jugadores etc.

- Fecha límite para saber la Capitanía de las selecciones serán 1 de septiembre de 2026.
- No hay fecha límite para la elección de los jugadores ya que los tiempos los marca cada Selección.
- Las bases de cada comunidad estarán en un Drive común de libre consulta para cualquier jugador y los cambios sustanciales de las mismas tendrá que ser notificados a la organización del TAE. Un cambio abusivo de los estatutos podría ser anulado previa votación de los representantes de las comunidades.

Los equipos estarán compuestos por 6 jugadores más equipo técnico.

- Capitán (Puede ser jugador)
- Sub-Capitán (Puede ser jugador)
- Jugadores
- Equipo técnico (Pueden ser jugadores)
 - Coach
 - Seleccionador
 - etc...

Cualquier duda sobre tema de selecciones ponerse en contacto con los miembros del staff.

2.4 ¿MERCENARIOS COMO JUGADORES?

Esta permitido llevar 1 mercenario siempre que haya un motivo en concreto y lo debe aprobar el STAFF del TAE, por correo o mensaje privado.

tae.aos.esp@gmail.com

Si una selección necesita un mercenario por causa mayor, ya que no encuentra jugadores de su comunidad autónoma, el staff del TAE será quien proporcione al mercenario y, venga de donde venga, será el asignado con el fin de no crear situaciones injustificadas hacia los propios jugadores de la comunidad.

Eso quiere decir que si la selección de La Rioja necesita un jugador y pide mercenario, el TAE busca y, si aparece un cántabro y justo Cantabria necesita jugadores, se lo deriva a Cantabria y no a La Rioja. Siendo el TAE quien controla el flujo de entrada del mercenario. Solo se permitirá un mercenario por selección autonómica.

2.5. ¿FUNCIONES DEL CAPITÁN ANTES DEL TORNEO?

El capitán además de seleccionar a los jugadores y al equipo técnico es el representante de sus jugadores para consultar dudas con la organización en el grupo de capitanes, responsable de enviar a la organización los datos de sus jugadores y encargarse del pago del torneo de su selección. También será el encargado de subir todas las listas de sus jugadores al BCP. Los capitanes son los responsables de subir los emparejamientos de sus

jugadores en las mesas correspondientes a las que estén jugando (el jugador que juegue en la mesa 5 ha de marcarse en el BCP que está jugando en la mesa 5).

2.6. ¿FUNCIONES DEL EQUIPO TÉCNICO?

El equipo técnico está compuesto por los coach y el seleccionador en caso de que este no será jugador, estos tienen permitido participar en los pairings, ayudar a montar la escenografía y asegurarse de que este bien colocada, comunicarse con los jugadores si es solicitado por el jugador o cuando estos estén puntuando o finalice la ronda pero nunca podrán dar consejos sobre la partida, el equipo técnico puede hacer scouting de otras partidas para recopilar información siempre y cuando no molesten a los jugadores scouteados y llamar a un árbitro en caso de que encuentre una regla mal aplicada durante la **partida**.

3. ¿INSCRIPCIÓN AL TORNEO?

Según los tiempos marcados por la SEDE seleccionada.

3.1. ¿DEVOLUCIÓN DE INSCRIPCIONES / RENUNCIAS?

No se devolverá el importe de la inscripción hasta que la plaza dejada por el equipo inscrito sea cubierta por un equipo “sustituto/reserva”, en caso de esto no producirse no se devolverá bajo ningún concepto dicha inscripción. La cuantía de dicha inscripción será destinada a sufragar la inscripción de un equipo “de la organización” para no generar Byes.

4. ¿FORMATO DE JUEGO DEL TORNEO?

El torneo usará las Reglas Básicas y el Pack de Batalla de Batallas Campales 2026/27, incluido en el Manual de Campo para Generales 2026/27, salvo la selección de planes de batalla, siendo estos los indicados posteriormente.

El límite de puntos será de 2000, con las correspondientes restricciones indicadas en la tabla.

- No podrá repetirse LORE DE MANIFESTACIONES.
- No se pueden repetir Warcrolls en dos ejércitos.
- No se puede repetir mas de 3 veces la combinación de tácticas.

4.1. ¿QUE EJERCITOS PUEDEN COMPONER UN EQUIPO?

Cada equipo puede llevar cualquier ejército el cual tenga batteltome o index y solo un ejército por “army”:

Orden: Cities of Sigmar, Daughters of Khaine, Fyreslayers, Idoneth Deepkin, Kharadron Overlords, Lumineth Realm-Lords, Seraphon, Stormcast Eternals, Sylvaneth.

Muerte: Flesh-Eater Courts, Nighthaunt, Ossiarch Bonereapers, Soulblight Gravelords

Chaos: Blades of Khorne, Disciples of Tzeentch, Hedonites of Slaanesh, Maggotkin of Nurgle, Skaven, Slaves to Darkness, Helsmiths of hashut.

Destrucción: Gloomspite Gitz, Ogor Mawtribes, Ironjawz, kruleboyz, Sons of Behemat.

***LOS EJÉRCITOS DE RENOMBRE YA CUENTAN COMO RAZA ESCOGIDA, EJEMPLO: LEVAR IRONJAWZ CONTARÍA LO MISMO QUE LLEVAR UN EJERCITO DE RENOMBRE IRONJAWZ**

***LOS KRULEBOYZ Y IRONJAWZ AUNQUE SEAN DEL MISMO BATTELTOME SON DOS EJÉRCITOS POR SEPARADO Y ENTONCES SE PODRÍAN USAR EN UNA MISMA SELECCIÓN.**

4.2. ¿LISTAS Y CORRECCIÓN DE ELLAS?

según los tiempos marcados por la sede seleccionada.

5. ¿PINTURA?

Los ejércitos han de estar pintados a nivel Tabletop o Battle Ready y las peanas han de tener sensación de acabado. En caso de duda ponerse en contacto con

tae.aos.esp@gmail.com

- 3 colores mínimo
- Peanas sensación de acabado

5.1. ¿REPRESENTACIÓN?

las miniaturas han de estar representadas con su equipo, es obligatorio que las miniaturas tengan su peana correspondiente la cual se puede revisar en la APP de Age of Sigmar, en caso de duda ponerse en contacto con

tae.aos.esp@gmail.com

si existe alguna miniatura alternativa o no tenga miniatura oficial de GW preguntar a la organización del evento

tae.aos.esp@gmail.com

5.2. ¿PROXIES O MARCAS ALTERNATIVAS?

esta permitido el uso de marcas alternativas o proxies (que sean razonables tipo conversiones que tengan sentido). para cualquier consulta contactad con

tae.aos.esp@gmail.com



6. ¿CONFIGURACION BCP?

La configuracion la decidirá el staff en base al sistema más jugado dentro de los grandes gts europeos. El sistema de emparejamientos se llevará por BCP, la primera ronda será aleatorio.

Las selecciones tendran que llevar en BCP estos nombres:

1. SELECCIÓN DE ANDALUCÍA AOS
2. SELECCIÓN DE ARAGÓN AOS
3. SELECCIÓN DE ASTURIAS AOS
4. SELECCIÓN BALEAR AOS
5. SELECCIÓN DE CANARIAS AOS
6. SELECCIÓN CATALANA AOS
7. SELECCIÓN DE CANTABRIA AOS
8. SELECCIÓN DE CASTILLA LA MANCHA AOS
9. SELECCIÓN CASTILLA Y LEON AOS
10. SELECCIÓN DE MADRID AOS
11. SELECCIÓN DE NAVARRA AOS
12. SELECCIÓN C. VALENCIANA AOS
13. SELECCIÓN DE EXTREMADURA AOS
14. SELECCIÓN DE GALICIA AOS
15. SELECCIÓN DEL PAÍS VASCO AOS
16. SELECCIÓN DE MURCIA AOS
17. SELECCIÓN LA RIOJA AOS

(todos los jugadores deberan llevar en el apartado TEAM de BCP el nombre de su selección a la que pertenezca no de un club)

6.1. ¿PUNTUACION DE LA RONDA?

La métrica de puntuación la decidirá el staff en base al sistema más jugado dentro de los grandes gts europeos.

6.2. ¿CAP?

Dependerá del formato escogido.

6.3. ¿CUANTAS RONDAS TIENE EL TORNEO?

El torneo está compuesto por 5 Rondas de 3 horas y media cada uno, 15 minutos para realizar los emparejamientos y 3 horas de partida.



7. ¿EMPAREJAMIENTOS Y ELECCIÓN DE MESAS?

Se realiza una tirada enfrentada entre capitanes con 1D6 para determinar la iniciativa de mesa. El ganador de la tirada será el Team A, y el perdedor Team B. en caso de empate se repite la tirada hasta que haya un ganador.

1. Team A y Team B dejan un escudo boca abajo simultáneamente. Cuando ambos están listos, se giran.
2. Team A envía 2 espadas para jugar contra el escudo del Team B. Y el Team B hace lo mismo. Cuando los dos están listos, se voltean a la vez.
3. El Team A elige cuál de las dos espadas del Team B jugará contra su escudo y viceversa. Después de la decisión, vuelven a la mano.
4. Los dos enfrentamientos juegan en mapa 1.
5. Los descartes vuelven a la mano.
6. A cada equipo le quedan 4 cartas en este punto, se repite el proceso otra vez para el mapa 2.
7. La carta que queda en mano después de tirar las espadas jugará contra el descarte del rival (el que no elijas para tu escudo) en el mapa 3.

La elección de mesas irá alternando primero el Team A y luego Team B si así respectivamente hasta los 6 emparejamientos estén finiquitados

-Las selecciones tienen 15 minutos para mudarse de mesas al acabar la ronda, esta se le indicara en el BCP.

7.1. ¿MESAS Y ESCENOGRAFIA?

La escenografía se usará como en los mapas establecidos en el Manual de Campo para Generales 2025/26 para cada Pack de Batalla de Batallas Campales 2025/26.

7.2. ¿USO DE RELOJ?

Cada equipo debe que llevar 3 relojes y cada jugador los elementos básicos para jugar una partida con normalidad: metro en pulgadas, dados, juego de objetivos.

A continuación, se exponen las reglas en caso de que uno de los jugadores pida reloj:

La pareja de jugadores tendrá un temporizador con un tiempo de jugador de 1h 30 min. El tiempo no se puede detener bajo ningún concepto.

El jugador que despliega activa su tiempo, y se lo otorga al rival cuando este despliegue su unidad, alternándose hasta terminar.

El poseedor del turno en curso habrá de tener su temporizador activado hasta que el rival haya de tirar dados. En ese momento se cederá el tiempo. (Chequeos de moral, salvaciones, activaciones de combate, etc.) hasta que acabe. Las dudas cuentan a tiempo del jugador reclamante.

Si alguno de los temporizadores de algún jugador llega a 0:00, el rival deberá llamar al juez para que este valore la

situación. En caso de que se considere la posibilidad de timing el juez determinará cómo proceder (se estima timing una diferencia de tiempo entre relojes mayor de 15 minutos cuando un jugador ha llegado a 0:00)

Los jueces del evento actuarán con la mayor objetividad posible, tomando en consideración tanto lo que pueda favorecer como lo que sea susceptible de causar perjuicio a cualquiera de los jugadores. Los jueces tienen potestad sancionadora sobre los actos antideportivos, pactos, trampas, timing, exploits y acciones irrespetuosas incluso en las fases anteriores al evento como “Corrección de listas” o “retrasos de puntualidad al evento” aplicando warnings, sanción de puntos o expulsión del torneo.

8. ¿PREMIOS MÍNIMOS?

Cada jugador recibirá un obsequio exclusivo del torneo, el cual se entregará en primera ronda a cada capitán de cada selección para todos sus jugadores.

TROFEOS PARA:

- 1º posición “Campeón”
- 2º posición
- 3º posición
- Mejor Ejército Pintado.

Y otros premios según criterios por la sede seleccionada.

9. ¿REGLAMENTO DISCIPLINARIO?

Esperamos no tener que aplicar ninguna de las siguientes medidas, pero como por desgracia en los torneos ocurren cosas queremos dejar claras las consecuencias de según qué actos. La organización de oficio o por petición de un jugador llevará a cabo las comprobaciones pertinentes y si el jugador finalmente ha incurrido en una violación de las bases se adoptarán las medidas siguientes:

Nota Importante: Todo tipo de quejas o acusaciones que se hagan fuera de partida con respecto a aplicaciones de reglas, mediciones, etc.... **NO SERÁN TOMADAS EN CUENTA** por la organización. Únicamente se comprobarán las peticiones referentes a material, miniaturas y pintura.

Nota Importante 2: Cualquier situación no prevista en este punto será valorada y se adoptarán medidas sobre la marcha en consenso por los miembros de la organización.

Defecto de pintura: Si una miniatura o ejército no están debidamente pintadas el jugador no podrá utilizar el elemento o elementos que se encuentren en estas circunstancias. **INSISTIMOS**, por favor si tenéis dudas con algo preguntar antes de venir.

Faltar a la etiqueta: Las faltas de respeto, comportamientos agresivos, insultos, etc. serán castigados con la expulsión inmediata del torneo.

Interpretación libre de las reglas: Si un jugador detecta que su rival está haciendo un uso inapropiado de forma malintencionada y repetida de las reglas deberá en ese

momento avisar a la organización y pedir el auxilio de un árbitro. El árbitro tras comprobar la situación si la acusación es real dará la partida por perdida al infractor (0 PV) y al agraviado le dará la partida por ganada (80PV).

Además de esto, si el infractor es sorprendido llevando a cabo de nuevo interpretaciones libres de las reglas será descalificado del torneo y expulsado del evento

No se permite conceder/pactar partidas: Ante este aviso, si se persiste en conceder o pactar una partida, el jugador que ha infringido dicho cometido se considerará retirado del torneo y sin opción a percibir ningún tipo de premio ni reembolso de la inscripción. En este caso, la partida contará como una victoria para su oponente con una puntuación de 20-0 puntos de torneo y el máximo de puntos de victoria que se puedan puntuar para el correspondiente plan de batalla Esta totalmente

PROHIBIDO pactar/conceder partidas y resultados

Miniaturas Ilegales: Si un jugador está usando miniaturas NO OFICIALES de AoS como parte de su ejército SIN la autorización expresa de la organización por escrito. No podrá utilizar dichas miniaturas en sus partidas. Si ya se hubiesen llevado a cabo partidas las puntuaciones de este jugador serán reducidas a 0pts y 0pv sin alterar los resultados de sus rivales.

Falta de puntualidad: Si en 1 a 14 minutos desde el comienzo de la ronda un jugador no se encuentra en su mesa de juego el jugador rival deberá avisar a la organización y un árbitro se desplazará hasta la mesa y

esperará a que llegue el jugador ausente. Al jugador impuntual se le sancionará con -5 puntos y +5 a su oponente al final de su partida y se partirá el tiempo que quede los dos jugadores.

Trascurrido más de 15 minutos se dará la partida por perdida al jugador ausente (0PV) y otorgándole al rival (80 PV).

Material trucado o irregular: El uso de material trucado o irregular (dados, reglas, etc....) será castigado con la expulsión del evento.

Falsas acusaciones: Si un jugador pide que se investigue una falta de otro y finalmente se demuestra que el acusado es inocente se sancionará al jugador que pidió que se sancionase a su rival negándole la posibilidad de sumar los puntos de la misión en caso de conseguirla, además tampoco podrá sumar los puntos de victoria (PV) de esa misión en caso de conseguirla en esa partida. Nota: Hay que diferenciar entre consultar a un árbitro o pedir que se sancione a un rival, no es lo mismo y no puede tratarse de igual manera al que tiene una duda que al que acusa a alguien de hacer trampas.

ACEPTACIÓN DE LAS BASES Y CESIÓN DE IMAGEN

La organización se reserva el derecho de modificar las bases. El pago de la inscripción implica la aceptación de estas bases y posteriores modificaciones por parte de la organización. Los participantes de este evento consienten en que el TAE puede utilizar públicamente con carácter gratuito su nombre, apellido e imagen en cualquier tipo de publicidad, promoción, publicación, incluido TV, Internet, Redes sociales o cualquier otro medio de la naturaleza incluso con fines comerciales, informativos o corporativos siempre que estos se relacionen con el presente evento, sin que ello genere derecho a favor del participante a recibir contraprestación alguna por ello."

STAFF TAE

Jordi "El Rincon de Sigmar"
José Miguel "POLLO"

Cualquier duda sobre tema de selecciones ponerse en contacto con los miembros del STAFF.