

PREMAD 26 PADLGO 26

Bases del Torneo

11 y 12 de abril

San Lorenzo de El Escorial

- Casa de la Cultura -



La Flecha Negra
-Desde 1988-



M.I. AYUNTAMIENTO
SAN LORENZO DE EL ESCORIAL
CONCEJALÍA DE CULTURA



Menteludic
Juegos · Rol · Cómic

INSCRIPCIÓN

La inscripción supone la total aceptación de las consideraciones que se detallan a continuación.

La participación en este torneo está abierta a cualquier jugador cuya inscripción previa sea validada por la organización. El torneo está homologado para las clasificaciones nacionales e internacionales.

Para preinscribirse, rellenar el formulario de la página web <https://www.wargametokens.com/adlg-mad-open-2026>. No hay límite para el número de preinscritos. Las preinscripciones terminarán el 22 de febrero de 2026.

Posteriormente serán finalmente incluidos en el torneo los primeros en verificar el pago de la inscripción, por riguroso orden hasta completar las plazas, siguiendo las indicaciones de estas normas. La inscripción definitiva para el torneo deberá cumplir los dos requisitos siguientes:

- Pago de la inscripción entre el 23 de febrero de 2026 y 22 de marzo de 2026 (23:59).
- Envío de lista antes del 5 de abril de 2026 a las 23:59.

El número de plazas para jugadores es de 36.

Precio de inscripción 30€. Lamentablemente una vez efectuado el pago, la organización no efectuará devolución alguna en caso de retirada o no asistencia del jugador.

El procedimiento de pago se realizará por TRANSFERENCIA BANCARIA a la cuenta de MENTELUDIC (Asociación Portal Lúdico) como organismo oficial sin ánimo de lucro y se facilitará de forma privada. Para OTRAS OPCIONES enviar un email de consulta a eventos@wargametokens.com.

Las listas de jugadores definitivamente inscritos, así como el primer cruce se publicarán con antelación.

REGLAS DEL TORNEO

Se jugará con ejércitos con miniaturas de 15 mm, en bases oficiales para esta escala. Las miniaturas deben representar correctamente el tipo de tropa y el ejército debe estar totalmente pintado.

Este torneo aplicará la versión V4 "Art de la Guerre", incluidas las últimas rectificaciones, FAQs y enmiendas oficiales publicadas. Esta información se encuentra en el sitio web: ADLG - Art De La Guerre.

Puntuación: Se ordenará según los puntos de victoria que marca la hoja de Excel descargable en la página WEB oficial del juego.

El despliegue se realizará de manera simultánea y oculta. La organización proveerá de paneles ocultadores entre los jugadores. El despliegue oculto se realizará **después de la colocación y ajuste de los terrenos, realizar el plan de batalla, de la colocación del campamento y las fortificaciones. Las emboscadas se colocarán dentro de la fase de despliegue oculto pero siempre respetando el reglamento de colocación de elementos oficial y la posición relativa de los cuerpos respecto del plan de batalla.**

Las mesas están numeradas. Los cruces de las partidas, excepto en la primera, se asignará mesa por orden descendente de

REGISTRATION

Registration implies full acceptance of the considerations detailed below.

Participation in this tournament is open to any player whose prior registration is validated by the organization. The tournament is approved for national and international rankings.

To pre-register, fill out the form on the website: <https://www.wargametokens.com/adlg-mad-open-2026> (wargametokens.com in Bing). There is no limit to the number of pre-registrations. Pre-registration closes on February 22, 2026.

Players will then be officially included in the tournament according to the order in which payment is verified, strictly by order until all available spots are filled, following the indications of these rules. Final registration for the tournament requires meeting the following two conditions:

- Payment of the registration fee between February 23, 2026 and March 22, 2026 (23:59).
- Submission of the army list before April 5, 2026 at 23:59.

The number of player spots is 36.

Registration fee: €30. Unfortunately, once payment has been made, the organization will not issue any refund in case of withdrawal or non-attendance.

Payment must be made by BANK TRANSFER to the account of MENTELUDIC (Asociación Portal Lúdico) as an official non-profit entity. The account details will be provided privately. For OTHER OPTIONS, send an email to eventos@wargametokens.com.

The list of fully registered players, as well as the first-round pairings, will be published in advance.

TOURNAMENT RULES

Armies must consist of 15 mm miniatures on official bases for this scale. Miniatures must correctly represent the troop type, and the army must be fully painted.

This tournament will use version V4 of Art de la Guerre, including the latest official corrections, FAQs, and amendments. This information can be found on the official website: ADLG - Art De La Guerre.

Scoring: Rankings will follow the victory points indicated in the Excel sheet available on the official game website.

Deployment will be simultaneous and concealed. The organizers will provide concealment panels between players. Concealed deployment will take place **after the terrain has been set up and adjusted, the battle plan has been created, and the camp and fortifications have been placed. Ambushes will be set up during the concealed deployment phase**, always respecting the official rules for element placement and the relative position of units according to the battle plan.

Tables are numbered. Pairings for all rounds except the first will assign tables in descending order of classification at the moment each round is launched. Thus, the 1st and 2nd ranked players from round 2 onward will play at TABLE 1, the 3rd and 4th at TABLE 2, and so on. Players must clear their miniatures

clasificación y emparejamientos en el momento de lanzar cada ronda. Así el primer y segundo clasificado a partir de ronda 2 jugarán en la MESA 1, el tercer y cuarto jugarán en la MESA 2, y así sucesivamente. Es obligatorio recoger las miniaturas y accesorios al final de cada ronda de juego para agilizar el traslado de los jugadores. Si la ronda empieza y el jugador no se encuentra en su mesa asignada al inicio de la ronda, el tiempo de traslado es tiempo de partida y contará dentro de los 150 minutos estipulados. Esto provoca que no solamente su partida se demore sino que la partida de los jugadores que se encuentran en la mesa anterior también demoren la suya. Apelamos en este caso al sentido común, empatía, buena competencia y compañerismo de los participantes.

NOTA: Como novedad, además de tener un ganador absoluto, habrá un campeonato paralelo para cada una de las épocas. El torneo paralelo usará las mismas partidas y puntuaciones de manera normal, lo que no afectará en absoluto al desarrollo normal del campeonato. Tus puntos, además de entrar en la clasificación general, también entran en clasificación de periodo y por tanto se premiará a los mejores jugadores de cada época. La clasificación de los periodos se estipula en el siguiente punto.

Intentamos con esto hacer que la competitividad, más allá de ganar, sea más por disfrute que por pura competición, pero también fomentar el querer ser el mejor de un periodo en un torneo abierto.

LISTAS Y EJÉRCITOS

El torneo es de temática abierta. Se permiten todas las listas oficiales publicadas en el libro. Es obligatorio el uso del “Estratega” en caso de tenerlo [en la lista \(lo que en algunos casos obligará a acotar la lista a unos años determinados\)](#), no así el empleo de toda la capacidad de MANDO de la lista elegida.

Las clasificación de los periodos para el campeonato paralelo, seguirá la misma disposición que el torneo Lusitania Challenge:

“La Antigüedad y América”

- Enumera las listas de la 283 a 300 (América) todas las fechas pero no permite Caballeros a pie o montados.
- Otras listas Hasta el 401 a.C.

“Clásico”

- Hasta la lista 282, del 400 a.C. al 492 d.C.

“Edad Oscura y Feudal”

- Hasta la lista 282, del 493 d.C. al 1307 d.C.

“Baja Edad Media”

- Hasta la lista 282, del 1308 d.C.

ALIADOS: En caso de cuerpo aliado ha de ser del mismo periodo, misma clasificación anterior y de la misma zona geográfica.

Solo habrá una lista por jugador.

La fecha de la lista de ejército podrá ser cualquiera de las contempladas en la misma.

Es obligatorio, y motivo descalificatorio si no lo incluye, que la lista debe mencionar un año exacto para el ejército.

res and accessories at the end of each round to speed up table changes. If a round begins and a player is not at their assigned table, the time spent moving counts as game time within the allotted 150 minutes. This may delay not only their own game but also the game of players at the previous table. We appeal to common sense, empathy, sportsmanship, and camaraderie.

NOTE: As a novelty, in addition to the overall winner, there will be a parallel championship for each historical period. The parallel tournament uses the same games and scoring and does not affect the normal development of the main event. Your points count both toward the general classification and toward your period classification. The period categories are defined in next point.

The aim is to encourage enjoyment and thematic competition, not only the pursuit of overall victory, and to reward excellence within each historical era.

ARMY LISTS AND ARMIES

The tournament is open-theme. All official lists published in the rulebook are allowed. The use of the “Strategist” is mandatory if it is available in your list ([which in some cases will require restricting the list to specific years](#)), although it is not mandatory to use the full COMMAND capacity of the chosen list.

Period classifications for the parallel championship follow the same structure as the Lusitania Challenge:

“Antiquity and Americas”

- Lists 283 to 300 (Americas), all dates, but no Knights (mounted or on foot) allowed.
- Other lists up to 401 BC.

“Classical Period”

- Up to list 282, from 400 BC to 492 AD.

“Dark Ages and Feudal”

- Up to list 282, from 493 AD to 1307 AD.

“Late Middle Ages”

- Up to list 282, from 1308 AD onward.

ALLIES: Allied corps must belong to the same period, same classification, and same geographical area.

Only one list per player.

The army list may use any date included within the list’s historical range.

It is mandatory—and grounds for disqualification if omitted—that the list specify an exact year.

Army lists must be submitted using the Excel sheet found on the official website under “Game Aids” (any language). Lists must be submitted no later than April 5, 2026 at 23:59 via the form on <https://www.wargametokens.com/adlg-mad-open-2026>.

GAMES

Five games will be played: three on Saturday the 11th and two on Sunday the 12th. In each game, players must use the “De-



Las listas de ejército deberán proporcionarse de acuerdo con la hoja Excel que aparece en el sitio WEB en la pestaña “Ayudas del juego” (CUALQUIER IDIOMA) y deberán enviarse no más tarde del 5 de abril de 2026 a las 23:59 mediante el formulario en la web <https://www.wargametokens.com/adlg-mad-open-2026>

PARTIDAS

Se jugarán 5 partidas, 3 el sábado 11 y 2 el domingo 12. En cada partida se hará uso de la “Hoja de Despliegue y Resultado” proporcionada por la organización.

Los jugadores traerán sus elementos de TERRENO (y si es posible tapetes) (La organización no dispone de ellos). La Organización prohibirá las piezas de terreno no conformes al Reglamento (tamaño, forma) y a las disposiciones del capítulo “TERRENO” de las reglas, página 70 y siguientes del reglamento.

Solo y exclusivamente se utilizarán los dados (D6) proporcionados por la organización para esta edición. El uso de dados no oficiales provocará una sanción, cancelación de la partida o incluso la descalificación definitiva del torneo. Si ambos jugadores están de acuerdo al inicio de la partida se podrán aplicar:

- Los relanzamientos (re-rolls). 3 relanzamientos en toda la partida.
- El sistema dado medio solo para la resolución de los combates (Se lanzan 3 dados y se toma el valor intermedio). Para ello los jugadores deberán usar dados del contrario ya que la organización solo proporciona 2 dados por jugador. No se permiten otras formas de resolución como dados particulares, dados compensados o cartas.

Se intentará no realizar emparejamientos entre jugadores del mismo club durante las 3 primeras rondas (y si es posible de la misma zona geográfica de cada país). Pero es posible emparejar a jugadores de diferentes áreas geográficas del mismo país, británicos del sur vs británicos del norte, italianos del norte vs italianos del sur, españoles de cualquier área, centro, norte, nordeste, sur y sureste. Durante la 4ª y 5ª ronda esto se intentará aplicar a partir del jugador en el puesto 19. Es decir, los 18 primeros jugadores al comienzo de la 4ª y 5ª ronda serán emparejados aun siendo de igual nacionalidad o club.

Al anunciar su lista al oponente, los jugadores deben especificar:

- Ejército/ Fecha de la lista/ si hay un Estratega

La organización proveerá una copia en papel de las listas de ejército verificadas. Una vez comenzada la partida, el árbitro o sus auxiliares podrán solicitar a los jugadores la “Hoja de Despliegue y Resultado”, para comprobar la veracidad del mismo.

Los jugadores describirán claramente sus tropas durante el despliegue.

Las partidas tendrán una duración máxima de 2h y 30' con un mínimo de 7 turnos por jugador, aunque la partida continuará si queda tiempo y aunque se hayan jugado 7 turnos. Se anunciarán las 2 primeras horas de juego. Los jugadores comenzarán los turnos blitz si es necesario. El jugador atacante NO comenzará su turno si no queda tiempo para que el defensor juegue el suyo. Los jugadores cuidarán escrupulosamente porque una partida no dure más del tiempo estipulado. EL ÁRBITRO

ployment and Results Sheet” provided by the organization.

Players must bring their own TERRAIN pieces (and mats if possible). The organization will prohibit terrain pieces that do not comply with the rules (size, shape) and the “TERRAIN” chapter of the rulebook (page 70 and following).

Only the D6 dice provided by the organization may be used. Using non-official dice may result in penalties, cancellation of the game, or even disqualification. If both players agree at the start of the game, they may use:

- Re-rolls: 3 re-rolls per game.
- Average die system for combat resolution only (roll 3 dice and take the middle value). Players must use each other's dice for this, as the organization provides only 2 dice per player. No other resolution systems (special dice, weighted dice, cards) are allowed.

Pairings will attempt to avoid matching players from the same club during the first 3 rounds (and, if possible, from the same geographical region). However, players from different regions of the same country may be paired (e.g., northern vs. southern British, northern vs. southern Italians, any Spanish region). In rounds 4 and 5, this rule will apply only from the 19th place downward. The top 18 players will be paired regardless of nationality or club.

When announcing their list to the opponent, players must specify:

- Army / List date / Whether a Strategist is present

The organization will provide printed copies of verified army lists. Once the game begins, the referee or assistants may request the “Deployment and Results Sheet” to verify accuracy.

Players must clearly describe their troops during deployment.

Games last a maximum of 2 hours and 30 minutes, with a minimum of 7 turns per player, though the game continues if time remains. The first 2 hours will be announced. Blitz turns will begin if needed. The attacker may NOT begin a turn if there is not enough time for the defender to complete theirs. Players must ensure the game does not exceed the allotted time. THE REFEREE WILL END THE GAME AT EXACTLY 2 HOURS AND 30 MINUTES IF PLAYERS IGNORE THESE RULES. The only exception is when auxiliary referees (who may also be players) lose time due to being called upon by others.

BLITZ TURNS

Each BLITZ sequence is as follows:

- 3 TIMED MINUTES for movement (timed by the opponent or an assistant referee). Evasions from potential charges are excluded.
- Shooting and combat resolution as quickly as possible.

The referee may impose blitz turns at any time if a game is progressing too slowly.

REFEREEING AND FAIR PLAY

The head referee is IVÁN GÓMEZ. Additional assistant re-

DARÁ POR FINALIZADA LA PARTIDA TAL Y COMO ESTÉ A LAS 2 H Y 30 MINUTOS SI LOS JUGADORES IGNORAN ESTA NORMAS Y RECOMENDACIONES. Como única excepción especial, el Árbitro principal tendrá en cuenta las pérdidas de tiempo que pudieran tener los árbitros auxiliares (pueden ser jugadores también), al ser requeridos de forma puntual, por otros jugadores durante el desarrollo de sus partidas.

TURNOS BLITZ

Cada secuencia BLITZ de jugador se hará de la siguiente manera:

- 3 MINUTOS CRONOMETRADOS para efectuar movimientos (por el oponente o auxiliar de árbitro si hay disponible). CONSIDERAR EXCLUIDAS LAS EVASIONES DE POSIBLES CARGAS.
- Resolución de disparos y combates lo más rápido posible.

El árbitro podrá determinar en cualquier momento la realización de un turno blitz si observa que una partida no lleva el ritmo adecuado "tiempo de juego- turnos jugados".

ARBITRAJE Y JUEGO LIMPIO

El árbitro principal será IVÁN GÓMEZ. Habrá otros jugadores como árbitros auxiliares. Para evitar cualquier disputa estéril se pide a los jugadores:

Realizar los movimientos lo más precisos posibles.

Marcar la posición de las unidades antes de hacer un movimiento.

Dejar claro si está fuera o dentro de distancias claves (Disparo, ZOC, Distancia de carga)

Determinar previamente cuando un dado cae en posición válida y cuando no.

Las decisiones finales del árbitro o de sus auxiliares serán definitivas.

RESOLUCIÓN DE EMPATES:

Si dos jugadores empatan a puntos se establece el desempate como sigue:

- En caso de que se hayan enfrentado y uno fue vencedor este será el que ocupe la mejor posición. Si ambos empatan, cualquiera que fueran los puntos obtenidos, se aplicará el punto siguiente.
- En todos los demás casos obtendrá la mejor posición el que tenga la puntuación más alta tras efectuar la suma de las puntuaciones obtenidas por sus oponentes (opponents score).

La Organización (MENTELUDIC Y WARGAME TOKENS), como convocante del torneo, se reserva el derecho de modificar, ampliar o eliminar cualquier aspecto de estas bases en función de situaciones puntuales que puedan surgir.

HORARIOS DE LAS PARTIDAS

Sábado 11 de abril

- Recepción de jugadores: de 08:30 a 09:00

referees will be present. To avoid unnecessary disputes, players are asked to:

Execute movements as precisely as possible.

Mark unit positions before moving them.

Clearly indicate whether distances (shooting, ZOC, charge range) are in or out.

Agree beforehand on what constitutes a valid die roll.

Accept that the referee's decisions are final.

TIEBREAKERS

If two players tie on points:

- If they played each other and one won, the winner ranks higher. If they tied, proceed to the next criterion.
- Otherwise, the player whose opponents have the highest combined score ranks higher.

The Organization (MENTELUDIC & WARGAME TOKENS) reserves the right to modify, expand, or remove any part of these rules as needed.

GAME SCHEDULE

Saturday, April 11

- Player check-in: 08:30–09:00
- Round 1: 09:00–11:30
- Round 2: 12:00–14:30
- Fellowship lunch: 14:45–17:00
- Round 3: 17:15–19:45

Sunday, April 12

- Round 4: 08:30–11:00
- Round 5: 11:30–14:00
- Awards ceremony as soon as possible afterward.

PRIZES

Winners in the following categories may receive only one prize. If a player qualifies for multiple prizes, they will receive the highest-category award, and the next eligible player in the other category will receive that prize. Example: If the Absolute Champion is also the winner of the Dark Ages & Feudal category, the period prize passes to the next best-ranked player in that category.

The "Best Painted" award will be decided by a jury of miniature-painting experts and a committee from the San Lorenzo town council. Players are asked to display their armies during lunch so judges can evaluate them.

OVERALL CATEGORY

Absolute Champion

PERIOD TOURNAMENT CATEGORY

- Antiquity & Americas Champion

- 1ª Ronda 09:00 a 11:30
- 2ª Ronda 12:00 a 14:30
- Comida de fraternidad 14:45 a 17:00
- 3ª Ronda 17:15 a 19:45

Domingo 12 de abril

- 4ª Ronda de 08:30 a 11:00
- 5ª Ronda de 11:30 a 14:00
- Entrega de premios, tan pronto como sea posible.

PREMIOS

Los jugadores ganadores de las siguientes categorías SOLAMENTE podrán obtener un premio. En caso de que un jugador obtuviera varios premios, obtendrá el de mayor categoría, dejando al siguiente clasificado dentro de la categoría y subcategoría el galardón. Por ejemplo: si se gana el Campeón Absoluto y también fuera campeón de la Edad Oscura y Feudal, el premio de la Edad Oscura y Feudal pasará al Mejor clasificado después suya...y así si hubiera sido ganador de otros premios en otras categorías.

El premio al mejor representado se decidirá entre un jurado de expertos en pintura de miniaturas y un comité de miembros del ayuntamiento sanlorentino. Se ruega a todos los jugadores que a la hora de la comida, expongan sus ejércitos en las mesas para que los jueces puedan observarlos y hacer sus puntuaciones.

CATEGORÍA TOTAL

- Campeón Absoluto

CATEGORÍA TORNEO POR PERIODOS

- Campeón Antigüedad y América
- Campeón Periodo Clásico
- Campeón Edad Oscura y Feudal
- Campeón Baja Edad Media

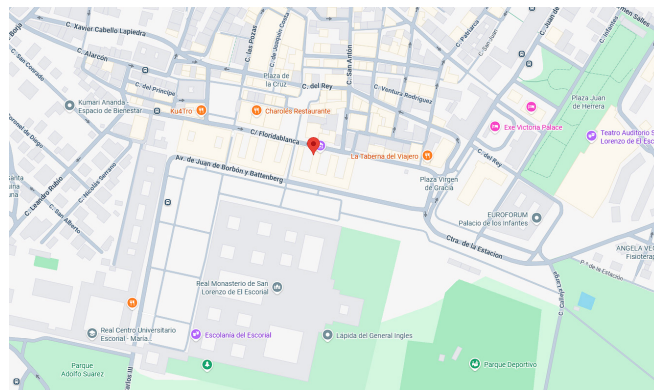
CATEGORÍA PREMIOS ESPECIALES

- Premio especial "Matagigantes"
- Premio especial "Corsario"
- Premio especial "Mejor Representado"

- Classical Period Champion
- Dark Ages & Feudal Champion
- Late Middle Ages Champion

SPECIAL AWARDS

- "Giant-Slayer" Award
- "Corsair" Award



Casa de la Cultura de San Lorenzo de El Escorial

Sala Manuel Andújar

C/ Floridablanca, 3.

28200 San Lorenzo de El Escorial

