

IV TEAMS

GTS GRANADA



**LUGAR: C/ DOCTOR JUAN SANCHEZ COZAR 5,
GRANADA**

FECHA: 11 OCTUBRE 2026



IV TEAMS GTS GRANADA

IV TEAMS GTS GRANADA DE WH40K

SUMARIO

Lugar: C/ Doctor Juan Sanchez Cózar 5, 18003 Granada

Fecha: 11 de octubre de 2026

Inscripción: A partir del 15 de Septiembre, a las 20:00. Email: gtsgranada@goblintrader.es

Plazas: 6 equipos de 3 jugadores

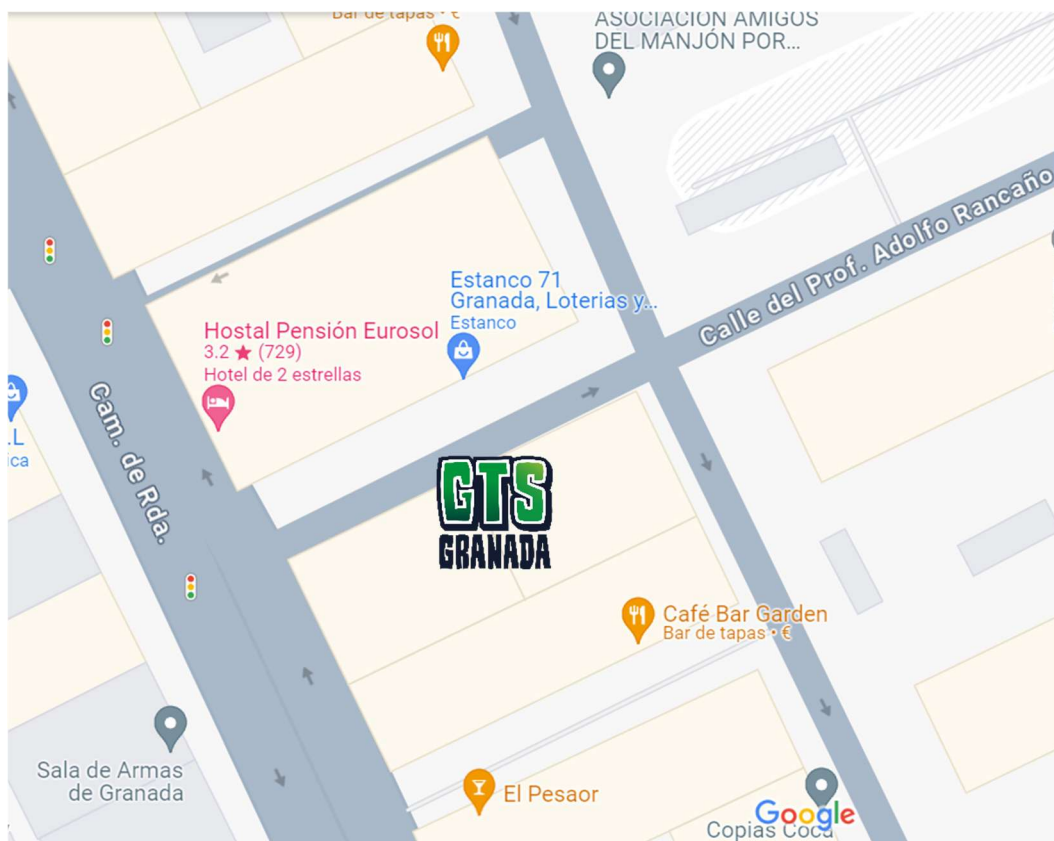
Precio: 50€ por equipo

Ejércitos: 2000pts

Sistema: 3 rondas en formato GW

-Se usará el BCP para la organización del torneo y será válido para el Ranking ITC. –

LOCALIZACIÓN EN EL MAPA:



BASES GENERALES

1. El **IV TEAMS GTS GRANADA**, es un torneo por equipos de 12-18 jugadores.
 2. Se emplearán ejércitos de hasta 2000ptos, utilizando la 11ª edición de WH40K con reglas de juego equilibrado.
 3. Se aplicarán las bases y FAQs establecidas por juego organizado de Games Workshop y la **AEWAR** (Asociación Española de Organizadores de Torneos de Warhammer).
 4. Los ejércitos **NO** deben estar completamente pintados (aunque contará para la puntuación de la partida), pero sí representados. (Consultar detalles en “bases de representación”)
 5. Se utilizará el sistema suizo a partir de la segunda ronda. La primera ronda se emparejará aleatoriamente, evitando coincidir jugadores del mismo club/asociación.
 6. Cada ronda tendrá una duración de 3 horas. Se deberá utilizar reloj (proporcionado por el jugador) para que cada jugador disponga de unas condiciones justas de juego.
 7. La escenografía de las mesas será principalmente la establecida por el reglamento GW para eventos.
 8. La **entrega de listas** deberá realizarse antes del día **9 de octubre de 2026**. Las publicaciones sacadas después de la entrega de listas no podrán utilizarse en el torneo.
 9. En caso de cancelar la participación en el torneo no se devolverá la inscripción, salvo casos de causa mayor (p.ej. accidentes) bajo decisión de la organización. En caso de que la organización cancelase el evento, se procederá a la devolución íntegra de la inscripción.
 10. Durante el evento estará prohibido:
 - Comportarse de manera violenta o con reiterada falta de educación.
 - Aplicar incorrectamente el reglamento del juego con conocimiento de causa, buscando algún tipo de ventaja durante la partida. (Esto es lo que se conoce popularmente como “hacer trampas”.)
 - vestir con iconografía, vestimenta o cualquier elemento que pueda resultar ofensivo para el resto de los participantes o visitantes a criterio de la organización.
- El incumplimiento de estas tres normas conllevará la expulsión inmediata del evento, sin derecho a la devolución de la inscripción.
11. La participación en el evento implica la aceptación del jugador de estas bases, así como las decisiones que deba tomar la organización durante el mismo. La organización se compromete a intentar dirigir el desarrollo del torneo con profesionalidad y respeto, con el objetivo de que todos los participantes disfruten de un día de hobby agradable y divertido.

HORARIO

DOMINGO 11 de octubre:

8:30h: Recepción.

9:00h-12:00h: **Primera Partida**

12:00h-15:00h: **Segunda Partida**

15:00h-16:30h: Descanso para comer

16:30h-19:30h: **Tercera partida**

19:30: Clasificación, entrega de premios y sorteos

INSCRIPCIÓN

Para preinscribirse al torneo hay que enviar un mail a gtsgranada@goblintrader.es a partir del viernes 15 de septiembre a las 20:00. En el correo se deben incluir los siguientes datos:

- En el Asunto: **Inscripción IV TEAMS GTS GRANADA**
- En el Mensaje, el **nombre de equipo y capitán** (Usuario en BCP) y un **teléfono de contacto**.

Tras recibir los emails se contestará a los interesados con la asignación de una reserva de plaza, pero dicha plaza no será efectiva hasta realizarse el pago de la inscripción. En caso de completarse el aforo del evento, los jugadores que queden en reserva serán si hubiera alguna cancelación. El pago de la inscripción se podrá realizar en la tienda GTS GRANADA, durante su horario habitual.

Posteriormente se creará el evento en el BCP, donde cada equipo deberá inscribirse y subir sus listas.

DESARROLLO DE LOS EMPAREJAMIENTOS

Al inicio de la ronda los capitanes de cada equipo ofrecerán un jugador como escudo, lo revelarán simultáneamente y tirarán un dado para determinar cuál escoge mesa primero.

Los capitanes elegirán un rival para los escudos ofrecidos, y se emparejarán los dos ejércitos descartados en la mesa restante.

Los resultados de cada partida se darán en formato WTC (0-20), y para ganar la ronda un equipo debe lograr al menos 5 puntos más que el rival. *Ejemplo: 45-15 es victoria, pero 32-28 acaba en empate.*

BASES PARA EL JUEGO Y CREACIÓN DE LISTAS:

Se usará el Rulespack del GW más actualizado hasta el momento.

PLAZOS: Son válidos los Codex y FAQ publicados anteriores al **9 de octubre**.

ENTREGA: Cada jugador será responsable de subirla a la web BCP con su acceso identificado. El **plazo de entrega finaliza el 8 de octubre a las 23:59h**. Las listas han de entregarse en formato de texto plano, indicando facción, destacamentos, disposición, el señor de la guerra, mejoras y coste en puntos de las unidades que forman el ejército.

REVISIONES: La revisión de listas correrá a cargo de los jugadores rivales, de forma que cada participante debe revisar el ejército del rival de su primera ronda. En caso de detectar algún error se comunicará a la organización para corregir la infracción lo antes posible.

La primera corrección no conlleva ninguna sanción, pero si se vuelve a enviar con error se penalizará al jugador con -5ptos en la primera ronda. Si hubiera más errores tras haber sido informado las veces anteriores de dónde están los fallos, se perderá la opción de participar en los sorteos.

MISIONES

La organización establecerá al azar entre las misiones del pack de juego organizado vigente.

PINTURA Y REPRESENTACIÓN

Para participar NO es necesario que el ejército esté completamente pintado y sus peanas decoradas, pero si cada figura tiene al menos tres colores y su decoración **con**

sensación de terminado se otorgarán los 10 puntos de victoria por pintura en cada partida.

Todas las miniaturas y su equipo/armamento deben estar bien representadas y completamente montadas. Si alguna miniatura no cumple estos requisitos mínimos se retirará de la partida y no podrá utilizarse.

Cada miniatura con equipo especial ha de poderse identificar perfectamente. Puede tenerse en consideración excepciones que no den lugar a confusión, pero en esos casos se debe consultar a la organización y se evaluará cada caso.

CONVERSIONES Y MARCAS ALTERNATIVAS

Las miniaturas utilizadas deben poseer el tamaño y forma de la miniatura oficial de GW. En caso de que no existiese miniatura oficial o se usase una conversión o miniatura alternativa, la figura no podrá dar pie a confusión y tendrá que ser comunicada al organizador antes del evento para aprobarlo. En caso de no hacerlo las miniaturas podrán ser retiradas de la partida.

La identificación de las distintas unidades de un ejército debe poder distinguirse a SIMPLE VISTA, de forma que el rival sepa en todo momento qué miniatura pertenece a qué unidad. De igual si es por peana, color, o iconografía, pero debe ser fácil de distinguirlas durante el juego. Las miniaturas que no se distingan claramente a qué unidad pertenecen SERÁN retiradas.

Solo se permitirán impresiones de figuras originales y bits. No se aceptarán figuras de impresión sin licencia del autor. En caso de duda consultar al organizador, pues las figuras de ese tipo no podrán utilizarse en ninguna partida del evento.

MATERIALES

El día del torneo cada jugador **deberá llevar** consigo:

- el Codex/Index correspondiente a su lista de ejército (formato impreso o digital),
- baraja de cartas de objetivos secundarios (es válida cualquier APP de móvil como alternativa).
- dados, cinta métrica, plantillas y cualquier material adicional que regule el funcionamiento de su ejército (tokens de bonificadores, penalizadores, marcadores de emboscada, etc...)
- un reloj digital DGT, para controlar el reparto equitativo de tiempo durante el juego. *(Por defecto **será obligatorio el uso de control de tiempo durante la partida, a menos que ambos jugadores decidan no llevarlo a cabo asumiendo las consecuencias de su decisión**)*

Los jugadores deberán contabilizar los puntos de victoria de las misiones de cada jugador durante las partidas, ya sea mediante una hoja de control o APP de móvil.

RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

Ante un problema o conflicto en la partida se debe aplicar el siguiente procedimiento:

- 1 - Los dos jugadores deberán intentar resolverlo con las reglas de su Codex, Reglamento y FAQs en mano. Primará su versión inglesa frente a la española.
- 2 - En caso de no poder resolverlo, se podrá consultar al árbitro. Su decisión se tomará en función del material disponible en ese momento, y será inapelable.
- 3 - En caso de jugar con tiempo, el reloj nunca deberá pararse. El tiempo deberá correr para el jugador que haya iniciado la consulta.

NOTA: GW fomenta el “juego limpio”, por lo que la organización espera que los jugadores apliquen la misma política durante sus partidas. Es importante destacar que se busca lograr el juego con “intención”, de forma que la victoria se logre mediante pericia táctica y estrategia, y nunca mediante ardidés u ocultando al rival reglas relevantes, aunque menos conocidas hasta aplicarlas.

4. Cualquier comportamiento probado de carácter antideportivo o irrespetuoso se penalizará con una tarjeta amarilla. Con dos tarjetas amarillas el responsable será expulsado del evento por anti deportividad.

CONSIDERACIONES ADICIONALES:

Miniatura tambaleante: La regla miniatura tambaleante solo podrá ser usada en aquellas situaciones en las que no se abuse de ella, esto es para colocar unidades “suspendidas” con el objeto de aprovecharse de dicha regla.

PREMIOS

La recaudación de las inscripciones se dedicará a un lote de premios en vales para la tienda y/o material que se sorteará entre los participantes.