

I Asturian Team Championship

Lugar y fecha

El torneo tendrá lugar los días 21 y 22 de noviembre 2026 en el Centro Social de San Esteban, [Lugar Barraca, 7, 33195 Barraca \(La \)](#)

Inscripción

El torneo dispone de 16 plazas para equipos de 5 jugadores. Dichas plazas se cubrirán en orden de inscripción.

La inscripción se realizará contactando por privado con la organización o mandando un correo a gtasturias40k@gmail.com, indicando los siguientes datos:

- **Nombre del equipo**
- **Email del capitán registrado en BCP**
- **Emails de los componentes del equipo registrados en BCP**
- **Numero de teléfono del capitán**

Una vez confirmados los integrantes del equipo se le dará de alta en el evento de BCP.

Una vez confirmada la inscripción se solicitará el pago de esta. El precio de la inscripción es de **250€ por equipo**.

La forma de pago será por ingreso a la cuenta de la asociación:

- **ES3430590081813542688126.**
- Beneficiario: "Asociación Cultural y Deportiva Taranu"

Dicho importe no se reembolsará salvo causas de fuerza mayor justificadas.

Listas de ejercito y composición del equipo

Los equipos de 5 jugadores, los cuales no podrán repetir facción ni disposición tal y como se indica en el *Warhammer Teams - Event Companion*.

- Listas a 2000 puntos
- Se utilizarán las reglas del *Warhammer Teams - Event Companion* publicadas más recientemente en [Warhammer community](#).
- Se usará el reglamento de **Undécima** edición de Warhammer 40.000.
- Se utilizarán los Index disponibles y los Codex de undécima edición publicados hasta la fecha **14 de noviembre** de 2026. En caso de ajuste de puntos o publicación de Codex posterior se votará entre los capitanes si entran para el torneo.
- Se permite Forgeworld exclusivamente lo incluido en la aplicación oficial de GW.
- NO está permitido Legends.
- Las listas han de subirse a la plataforma de Best Coast Pairings **como tarde el 15 de noviembre a las 23.59**, en formato de la **aplicación de WH40K**. Cualquier otro formato la lista se considerará como errónea.

Corrección de listas:

Se generará un emparejamiento “falso” después de la entrega de listas, cada equipo deberá corregir la lista de su rival en los dos días siguientes a la entrega.

Horario y rondas

El torneo constara de 5 rondas de **3 horas y 15 minutos** cada una, las cuales se disputarán dos por la mañana y una por la tarde, haciendo una pausa para comer de 1h y 30min.

El horario que se seguirá es el siguiente:

Sábado:

- Recepción de jugadores y entrega de welcome pack: **8.00**
- Ronda 1: **8.15 - 11:30**
- Ronda 2: **11:45 - 15:00**
- Parada para comer: **15:00 – 16:30**
- Ronda 3: **16:30 – 19:45**

Domingo:

- Recepción de jugadores: **8.00**
- Ronda 4: **8.15 - 11:30**
- Ronda 5: **11:45 - 15:00**
- Sorteos, premios y cierre **15:15 – 15:30**

Se ruega puntualidad con las partidas. Una vez la organización diga fin de ronda, dicha ronda terminará en ese mismo instante y se apuntarán los puntos tal y como estaban en ese momento. La organización irá avisando del tiempo que va transcurrido de cada ronda periódicamente. A continuación, indicamos los hitos de partida y el tiempo aproximado en que debe de suceder cada uno para completar la partida en tiempo. Los árbitros irán avisando de cuando se vaya cumpliendo cada uno.

Tiempo	Hito de la partida
0:00	Inicio de la partida y preparación del campo de batalla
0:15	Comienzo del despliegue y conversación prepartida
0:30	Fin del despliegue - Comienzo de Ronda 1
1:20	Ronda 1 completada - Comienzo de Ronda 2
2:05	Ronda 2 completada - Comienzo de Ronda 3
2:45	Ronda 3 completada - Comienzo de Ronda 4
3:05	Ronda 4 completada - Comienzo de Ronda 5
3:15	Fin de partida, se deben de subir los resultados a BCP

Uso de reloj

Si el reloj se pone desde el principio de la partida cada jugador tendrá un Tiempo de Jugador equivalente a 1h y 30 min que empezará a contar durante el despliegue.

Si se empieza a jugar más tarde del horario marcado para la ronda, habrá que descontar este tiempo del total de los dos jugadores.

Si se solicita poner el reloj en cualquier otro momento de la partida hay que llamar a un árbitro para que indique cuanto tiempo hay que poner.

Uso general:

- Despliegue alterno: Hay que ir cambiando el reloj en cada unidad.
- Cuando empiece el turno, el poseedor del turno en juego habrá de tener su temporizador activado, con la cuenta atrás hasta que el rival haya de hacer alguna tirada de dados, qué en ese caso, se le cederá el tiempo para que esas tiradas vayan a cuenta de su tiempo (Tiradas de Salvación, Fuego defensivo, Secuencias de combate etc.)
- Al final de su turno le dará al botón cediendo el tiempo a su rival.

Si el temporizador de un jugador llega a 0:00, éste solo podrá:

- Realizar tiradas de salvación.
- Chequeos de acobardamiento.
- Puntuar aquello que sea posible solo con las acciones antes descritas.

Si un jugador ha de ausentarse por cualquier razón se contabilizará de su tiempo.

Si el oponente decide dejar al jugador sin tiempo restante jugar con su tiempo, podrá retractarse de dicha decisión si así lo desea en cualquier momento.

El Árbitro puede penalizar a cualquier jugador o mesa, si cree que se ha hecho un mal uso del reloj.

Si se acaba el tiempo y la partida no está concluida se debe intentar llegar a un acuerdo con el rival para teorizar la partida hasta el final, si esto no fuera posible porque los jugadores no llegan a un acuerdo debido a que ambos han perdido mucho tiempo y la partida está demasiado abierta, se avisará a un árbitro el cual tomará una decisión al respecto.

Material de juego

Cada jugador deberá llevar los siguientes materiales:

- Ejército representado, reconocible y distinguible.
- Marcadores necesarios.
- Dados y metro.
- Codex, suplementos y FAQs relacionadas con todas las unidades que componen su ejército, en papel o formato digital.
- Lista de ejército impresa, manuscrita o en formato digital.

Requisitos de las miniaturas

- Es obligatorio que las miniaturas estén pintadas, con tres colores al menos y con sensación de acabado y con las peanas decoradas o transparentes.
- Las miniaturas han de estar representadas con el equipo que llevan en la lista de ejército. En caso de que las miniaturas lleven equipo diferente al de la lista de ejército, debe ser claramente identificable por el rival qué miniatura lleva qué equipamiento, sin ofrecer ninguna duda (Ej. un exterminador con cañón de asalto en lista pero que la miniatura lleve un cañón de plasma es correcto).
- Las transformaciones, miniaturas de otras marcas o fabricantes, impresiones 3D y proxys están permitidos siempre y cuando se parezcan lo máximo al original, lo

representen adecuadamente, sean de dimensiones similares y no den lugar a dudas ni equivocaciones.

- Dichas conversiones o proxies deberán de ser aprobadas por la organización enviando un email **por equipo** (agrupando todas las consultas del equipo) a gtasturias40k@gmail.com
- Las peanas deberán ser las reglamentarias, especificado su tipo y tamaño en la aplicación de WH40k.
- Cualquier miniatura que no cumpla estos requisitos podrá ser retirada de la partida.

Deportividad y arbitraje

Los jugadores asistentes deberán:

- Cumplir con el registro y la entrada al evento en el horario establecido.
- Seguir las indicaciones del personal del evento.
- Comportarse de acuerdo con el espíritu del juego.
- Acudir al torneo y a sus sucesivas rondas con puntualidad.

Respeto

Se exige por parte de todos los participantes y acompañantes absoluto respeto hacia los demás jugadores y el personal de la organización. Quedan prohibidas las exhibiciones o exaltaciones políticas o ideológicas, físicas o de palabra, el uso de atuendos, objetos y vestimentas provocativas o que contengan mensajes groseros o inadecuados, que muestren un lenguaje inapropiado o de incitación al odio que pudieran resultar en ofensa a los principios u honor de cualquiera de los asistentes al evento. Se prohíbe toda discriminación, y en particular la ejercida por razón de sexo, raza, color, orígenes étnicos o sociales, características genéticas, lengua, religión o convicciones, opiniones políticas o de cualquier otro tipo, pertenencia a una minoría nacional, patrimonio, nacimiento, discapacidad, edad u orientación sexual. El insulto o la falta de respeto hacia cualquier persona quedan totalmente prohibidas. A cualquier asistente que incumpla esta política se le dará previo aviso para que rectifique lo incumplido y en caso de no hacerlo será expulsado del torneo, sin derecho a devolución. La organización se reserva el derecho de revisar cualquier muestra que pueda ser susceptible de incumplir estas prohibiciones y de llamar a las autoridades en caso de considerarlo oportuno.

También se prohíben las armas de fuego (aunque tenga permiso de armas), incluyendo las armas de recreación que podrían confundirse razonablemente como tales. Se hace extensiva esta prohibición a las armas blancas. También cualquier tipo de pirotecnia.

Cualquier asistente que se descubra incumpliendo esta política será expulsado del torneo y excluido de futuras ediciones.

En ocasiones no está claro si un participante porta una algún tipo simbología sospechosa de incurrir en este tipo de prohibiciones, y en otras podría tratarse de una suerte de expresión artística. Entendemos que no siempre será posible dilucidar la línea que separa el arte del enaltecimiento de ciertas ideas. En esos casos la organización pedirá al portador que retire cualquier elemento que pueda resultar sospechoso de ser ofensivo. De no ser posible (un tatuaje, por ejemplo), se le pedirá que lo tape, y si se niega, no nos quedará más remedio que pedir a esa persona que abandone el evento.

Un elemento muy ligado a nuestro hobby es el pintado y transformación de las miniaturas, que se regirá por estas mismas normas.

LA PARTICIPACIÓN EN EL TORNEO SUPONE LA ACEPTACIÓN TOTAL DE LAS BASES DESCRITAS.

LA ORGANIZACIÓN SE RESERVA EL DERECHO DE ADMISIÓN Y DE CAMBIAR LAS BASES DESCRITAS.

EL INCLUPIMIENTO DE CUALQUIERA DE LAS NORMAS DE ESTAS BASES Y DE SU “ADENDA” PUEDE CONLLEVAR LA EXPULSIÓN DEL TORNEO SI LA ORGANIZACIÓN ASÍ LO CONSIDERA.

