



Manchageddon

Warhammer 40.000 · 5 Rondas (3+2)

Sábado, 6 de junio de 2026

Domingo, 7 de junio de 2026

Casa de la Ciudad

Calle Valle de Alcudia, 13004 Ciudad Real

Fechas:	Sábado, 6 de junio de 2026 · Domingo, 7 de junio de 2026
Localización:	Casa de la Ciudad — Calle Valle de Alcudia, 13004 Ciudad Real
Plazas:	30 jugadores
Precio:	40€ (no reembolsable, sí transferible)
Puntos:	2000 pts (Fuerza de Choque)
Rondas:	5 rondas (3+2)
Entrega listas:	27 de mayo de 2026 vía BCP
Forge World:	Sí, se permite
Legends:	No se permite
Contacto:	viejomundoasociacion@gmail.com



1. Inscripción

Titular	Asoc Viejo Mundo
IBAN	ES88 0049 2436 8124 1405 5973
Concepto	Nombre del jugador + "GT Ciudad Real"

Plazas: 30. Precio: 40€ (no reembolsable, sí transferible). Plazo de inscripción: del 17 de abril de 2026 al 17 de mayo de 2026.

La solicitud de plaza se realiza a través del siguiente formulario:

<https://forms.gle/qWfg4R4yhXNU3f8p6>

El formulario solicita nombre, nick, teléfono y email de BCP. Las plazas se asignan por estricto orden de recepción. Se creará una lista de reserva para cubrir posibles bajas.

2. Calendario de Plazos

Fecha	Hito
17 de abril de 2026	Apertura del plazo de inscripción
17 de mayo de 2026	Cierre del plazo de inscripción
20 de mayo de 2026	Confirmación de plazas por la organización
del 20 al 24 de mayo de 2026	Plazo de pago de la inscripción
22 de mayo de 2026	Publicación de misiones y escenografía
27 de mayo de 2026	Fecha límite de material publicado válido
27 de mayo de 2026	Entrega de listas en BCP
28 de mayo de 2026	Publicación del primer emparejamiento
del 28 al 30 de mayo de 2026	Período de corrección cruzada de listas
Sábado, 6 de junio de 2026	Día 1 del torneo
Domingo, 7 de junio de 2026	Día 2 del torneo

Las fechas aproximadas pueden estar sujetas a ajustes menores.

3. Formato, Precio y Premios

El formato del torneo es individual de Warhammer 40.000. El pack de misiones se comunicará según el calendario de plazos (sección 2). Plazas: 30. Precio: 40€ (no reembolsable, sí transferible). Plazo de inscripción: del 17 de abril de 2026 al 17 de mayo de 2026.

La inscripción incluye: comida del sábado, trofeos a los 3 primeros clasificados, premio al mejor ejército pintado, premio al último clasificado (Cuchara de Palo) y participación en el sorteo de vales y regalos de los patrocinadores.

4. Horarios

**Sábado, 6 de junio de 2026**

Horario	Actividad
8:30-8:45	Recepción y check-in
8:45-11:45	Ronda 1
11:55-14:55	Ronda 2
15:00-16:30	Comida
16:30-19:30	Ronda 3

Domingo, 7 de junio de 2026

Horario	Actividad
8:30-8:45	Recepción
8:45-11:45	Ronda 4
11:55-14:55	Ronda 5
15:00-15:30	Entrega de premios y sorteo

5. Entrega y Corrección de Listas

Material válido hasta el 27 de mayo de 2026. Entrega en BCP usando la WH40k App.

- Forge World: Sí, se permite
- Legends: No se permite

La corrección de las listas la realizará cada jugador, revisando la lista del rival al que se enfrente en la primera ronda. Cuando se publiquen las listas se facilitará un archivo con toda la información necesaria para realizar las revisiones. Cualquier incumplimiento o entrega de revisión fuera de plazo podrá ser sancionado según la sección de sanciones.

6. Escenografía y Misiones

Los detalles sobre las mesas, escenografía, layouts y misiones de cada ronda se comunicarán según el calendario de plazos (sección 2).

7. Requisitos para el Juego

Material necesario: miniaturas, dados, metro, plantillas, tokens, códex/FAQs (App WH40k válida), folios y bolígrafo.

Reloj de ajedrez. El uso del reloj es OBLIGATORIO salvo que ambos jugadores acuerden prescindir de él. Si uno de los dos quiere usarlo, el otro no puede negarse. La gestión del reloj es responsabilidad de los propios jugadores. El tiempo de la Organización prevalece siempre sobre el del reloj de mesa.

- Inicio de partida: cada jugador fija 1 hora y 30 minutos en su contador.
- Reloj activado a mitad de partida: se consulta a la organización el tiempo restante y se asigna la mitad a cada jugador.
- Ausencias: si un jugador se ausenta, su contador sigue corriendo sin detenerse.



Cuando el contador llega a cero, ese jugador SOLO PODRÁ: realizar tiradas de salvación, chequear moral y puntuar lo que sea posible. Queda expresamente prohibido usar Puntos de Mando restantes o activar cualquier estratagema.

Puntuación: 100 pts (90 juego + 10 pintado). Arbitraje activo.

8. Criterios de Clasificación (BCP)

- Criterios de clasificación: Wins > Swiss Points > Battle Points > Path to Victory > Wins SoS > Battle Points SoS

Jugadores responsables de introducir sus puntuaciones. Clasificación oculta durante el evento.

9. Sistema de Puntuación (WTC)

El sistema de puntuación utilizado es la tabla de puntuación WTC. El resultado oficial de PV de cada partida se convierte en una puntuación diferencial. La diferencia de PV se calcula restando los PV del jugador con menor puntuación a los del jugador con mayor puntuación. El resultado máximo es 20-0, que se alcanza con 50 PV o más de diferencia.

Diferencia de PV	Jugador A	Jugador B
0-05	10	10
06-10	11	9
11-15	12	8
16-20	13	7
21-25	14	6
26-30	15	5
31-35	16	4
36-40	17	3
41-45	18	2
46-49	19	1
50+	20	0

10. Miniaturas y Ejércitos

Nivel mínimo: Battle Ready — tres colores aplicados de forma que el conjunto transmita sensación de acabado, con peanas decoradas o transparentes. El criterio de tres colores no es meramente técnico: la miniatura debe aparentar un trabajo de pintura real, con las distintas partes del modelo claramente diferenciadas. La organización tiene la última palabra.

Aspecto	Norma
Pintura mínima	Battle Ready (3 colores + sensación de acabado + peanas decoradas)



Conversiones	Permitidas
Marcas alternativas	Permitidas (físicas), respetando tamaño, volumen y peana
Miniaturas 3D	No permitidas
Recasteos	No permitidos
Miniaturas antiguas	Adaptar altura, volumen y peana al modelo actual

Las miniaturas que no cumplan el nivel mínimo de pintura o no tengan la peana decorada NO PODRÁN desplegarse ni usarse durante la partida. No se aplica sanción de puntos, pero directamente no juegan.

11. Premios

Premio	Descripción
Mejor General (1.º)	Por determinar
Mejor General (2.º)	Por determinar
Mejor General (3.º)	Por determinar
Mejor Ejército Pintado	Votado por los participantes
Cuchara de Palo	Último clasificado

Habrará sorteos entre todos los participantes.

12. Normas de Conducta y Sanciones

Sanciones según gravedad: pérdida de puntos (criterio del árbitro jefe) o expulsión inmediata sin reembolso (faltas graves: agresiones, trampas, dados trucados, conducta inapropiada).

Queda expresamente prohibido:

- Vestimenta con mensajes ofensivos o que inciten al odio.
- Manipulación de resultados o apuestas para alterar el torneo.
- Cualquier acto de discriminación por sexo, raza, religión, origen, discapacidad, edad u orientación sexual.
- Fumar o consumir estupefacientes dentro del recinto. No habrá margen de tolerancia; el incumplimiento puede conllevar la expulsión inmediata.

Retrasos a las partidas. Existe un margen de cortesía de 10 minutos. Pasado ese tiempo y hasta un máximo de 20 minutos, el jugador presente puede solicitar a la organización que la ronda le sea adjudicada automáticamente con resultado 20-0. Si el jugador retrasado llega antes de los 20 minutos, la partida se disputará con reloj obligatorio: el jugador puntual fija 1 hora y 30 minutos en su contador, y el jugador que llega tarde asume el tiempo restante de la ronda.

13. Disposiciones Finales

La organización se reserva el derecho de modificar estas bases en función de cambios en las reglas de Warhammer 40.000 o para incluir nuevas aclaraciones.



Los datos de los participantes se usarán únicamente para la gestión del evento y comunicaciones de eventos similares. No serán cedidos a terceros.

La inscripción y el pago implican la lectura y aceptación íntegra de estas bases.