

WARHAMMER
40.000

Bases del torneo



NAFARROAKO II GT II GT de NAVARRA

Antolatzaile:
Organiza:



Ordo
Navarrorum

Kolaboratzaileak:
colaboran:



Garesko Udala
Ayuntamiento de
Puente la Reina

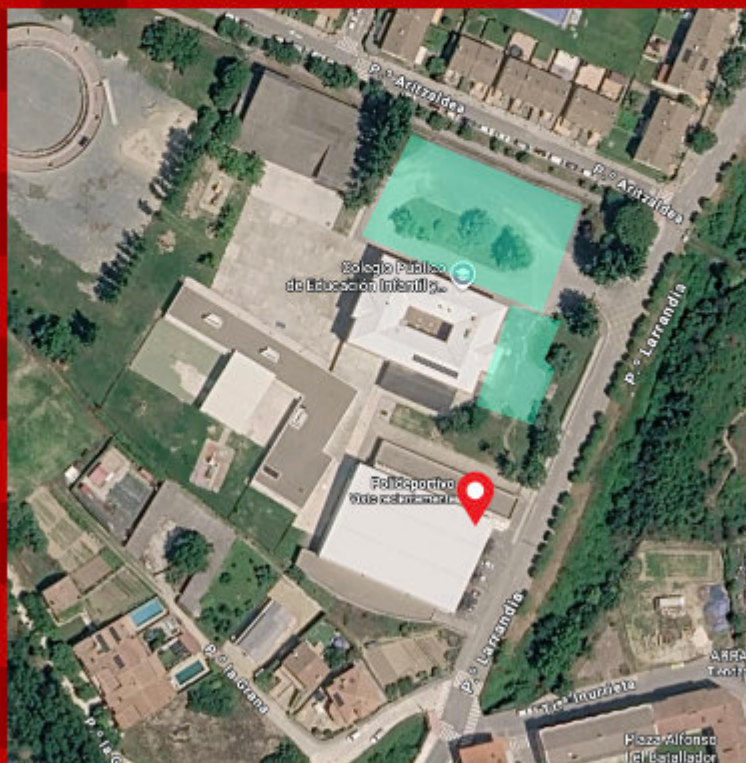




LUGAR Y FECHA

El torneo tendrá lugar los días **5 y 6 de diciembre de 2026** en el **Polideportivo del CPEIP Puente la Reina** en la P.^o Larrandía, 1, 31100 Puente la Reina (Navarra).

** Hay un aparcamiento enorme en el mismo recinto del colegio y cargadores de coche eléctrico en las proximidades, os adjuntamos mapa a continuación.*



 **Aparcamiento**



GT de NAVARRA



PRE-INSCRIPCIÓN

El día 6 de julio a las 12:00, cual chupinazo, se abrirán las preinscripciones. Envía un correo electrónico a actividades@ordonavarrorum.com indicando:

- Nombre del equipo.
- Nombre completo del capitán.
- Teléfono de contacto del capitán.
- Email de BCP del capitán.

** Los primeros 30 emails recibidos serán los 30 equipos preinscritos al torneo. La organización se pondrá en contacto con ellos enviándoles un email de confirmación, dando los detalles del pago, que se deberá formalizar en un plazo máximo de dos semanas tras recibir el correo. En caso de no recibir el pago pasaremos al siguiente correo electrónico recibido por orden de llegada. Los equipos que estén como reserva serán debidamente informados, así como los equipos que no hayan conseguido plaza.*



INSCRIPCIÓN

La inscripción tendrá un coste de 65€ por persona, que incluye desayunos de ambos días, comida del sábado (bocadillo + bebida + postre) y regalos para todos los equipos participantes. Un total de 260€ por equipo.

** Una vez realizado el pago no se devolverá el importe de la inscripción.*

*** Una vez recibida toda la información de cada equipo se procederá a la creación de un grupo de Whatsapp de capitanes y con ello la inscripción estará formalizada.*



SISTEMA Y LISTAS

- Equipos de 4 personas.
- Las listas deberán tener un límite máximo de 2000 puntos.
- Se jugará con el reglamento 11ª edición y últimas faqs de GW, así como todos los documentos oficiales publicados a fecha 22/11/2026.
- El sistema de construcción de lista se adecuará al reglamento de 11ª edición, así como a los documentos de AYUDA DE EVENTOS DE WARHAMMER y AYUDA DE EVENTOS DE EQUIPOS DE WARHAMMER.
- En las listas deberá indicarse:
 - *Facción del jugador.*
 - *Destacamentos elegidos y su coste.*
 - *Disposición elegida para misión primaria.*
 - *Señor de la guerra.*
 - *Personajes líder y soporte que incluyen las unidades.*
 - *Mejoras seleccionadas para personajes o unidades.*



ENVIO DE LISTAS

El torneo se gestionará por BCP.

* *Todos los jugadores deben tener un usuario en el sitio web www.bestcoastpairings.com para poder gestionar los emparejamientos y puntuaciones del torneo.*

* *Cada equipo será inscrito por parte de la organización y después cada capitán deberá añadir los jugadores de su equipo incluyendo facción y estos subirán sus listas antes de la fecha que se establezca como tope para la entrega de listas, que se determinará más adelante a través del grupo de Whatsapp de capitanes. Las listas se subirán directamente a BCP en formato texto, según lo exporta la app de GW u otra similar.*



PINTURA Y REPRESENTACIÓN

Seremos permisivos con la representación siempre que no genere confusión.

** Puedes llevar una unidad donde una miniatura lleva un plasma, otro un bolter pesado y otro un combifusión y decir que todos llevan bolter, pero no al revés, si se tiene cualquier duda al respecto recomendamos encarecidamente preguntar antes a la organización para estar seguros y que no haya problemas a posteriori.*

Todas las miniaturas deben estar pintadas con al menos 3 colores y peana.

** Estar preparado para la batalla tal y como describe GW, además, todos los detalles deberán estar pintados. La imprimación cuenta como color. Las peanas transparentes como las de los gravíticos no tienen que estar pintadas. El pintado de peana puede consistir en textura sencilla, o un color sólido, o un material consistente, pero debe haber cohesión en todo el ejército.*

Se permite el uso de miniaturas antiguas siempre que estén adaptadas en volumen, tamaño y peana a las actuales.

Las peanas a usar por cada modelo serán las descritas por la guía de tamaño de peanas incluida dentro del "AYUDA DE EVENTOS DE WARHAMMER" que se puede descargar desde Warhammer community.

Se permiten proxys.

** Consultar a la organización en caso de usar cualquier proxy o conversión.*

** Cualquier otra duda la podrán realizar los capitanes por el grupo de Whatsapp del torneo.*



EMPAREJAMIENTOS

Los emparejamientos se realizarán tal y como se describe en "AYUDA DE EVENTOS DE EQUIPOS DE WARHAMMER"

** Con la intención de hacer cumplir los horarios, se va a ser bastante estricto con el tiempo de las partidas. Al término del tiempo estipulado se cortará la partida esté como esté así que es importante que si los propios jugadores veis que no os va a dar tiempo a jugar la misma cantidad de turnos no empecéis una nueva ronda.*

** Las partidas deben concluirse así que si no da tiempo a jugar todas las rondas estas serán teorizadas. Si queda más de una ronda por jugar y los jugadores no llegan a un acuerdo deberán llamar a un árbitro para poder concluir la partida adecuadamente.*



PUNTUACIÓN

La puntuación se llevará tal y como se describe en "AYUDA DE EVENTOS DE EQUIPOS DE WARHAMMER"

Concesiones o la no disputa de la partida se resolverá de la siguiente manera:

** La no disputa de la partida sin que ninguno de los dos rivales haya concedido o no haya una razón clara para que la organización de por perdida a uno de los dos jugadores la partida, se resolverá con la partida perdida para ambos jugadores.*

** Tanto la concesión previa a la partida por uno de los dos jugadores, como la concesión durante la partida se resolverá dando al ganador 70 puntos de victoria. El perdedor tendrá una puntuación de 0.*



RELOJ Y TIEMPOS

** Si el reloj se pone desde el principio de la partida cada jugador tendrá un Tiempo de Jugador equivalente a 90 minutos que empezará a contar desde el despliegue.*

** 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.*

** 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 (Chequeos de Liderazgo, 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.
- Activar unidades en combate.
- Chequear moral.
- Puntuar aquello que sea posible solo pudiendo realizar solo las acciones antes descritas.

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

** 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.*



NORMAS DE CONDUCTA

** Ordo Navarrorum condena toda forma de violencia —física, verbal, psicológica, social o de cualquier otra índole— y se compromete a garantizar un entorno basado en el respeto.*

Queda terminantemente prohibida cualquier agresión o conducta ofensiva hacia asistentes o miembros de la organización. Cualquier incumplimiento dará lugar a las medidas que la organización considere oportunas.

** Nos adherimos al código de conducta de AEWAR, disponible en: <https://aewar.es/>*



PROHIBICIONES

Se prohíbe:

- El uso de atuendos o vestimentas provocativas, con mensajes groseros, inapropiados, de odio o que la organización considere incompatibles con el entorno del evento.
- Apostar, manipular o intentar alterar el resultado de cualquier juego, partida o ronda, así como ofrecer compensaciones con ese fin.
- Portar armas de fuego, incluidas las de recreación que puedan confundirse razonablemente con armas reales, así como armas blancas.
- Cualquier forma de discriminación, especialmente por razón de sexo, raza, color, origen étnico o social, características genéticas, lengua, religión o convicciones, opiniones políticas o de cualquier otra índole, pertenencia a una minoría nacional, patrimonio, nacimiento, discapacidad, edad u orientación sexual.

** El incumplimiento de estas normas supondrá la expulsión del torneo y la exclusión de futuras ediciones.*



ARTE Y PROVOCACIÓN

En ocasiones puede resultar difícil distinguir entre una expresión artística y el enaltecimiento de ideas contrarias a estas normas. En tales casos, la organización podrá solicitar la retirada de cualquier elemento que pueda considerarse ofensivo. Si ello no fuera posible (por ejemplo, un tatuaje), deberá permanecer cubierto. La negativa a cumplir esta solicitud supondrá la expulsión del evento.

Estas normas se aplican igualmente al pintado y transformación de miniaturas.

** Dada la complejidad de esta materia, pueden surgir situaciones no contempladas expresamente en estas bases. Si alguna de ellas vulnera el espíritu de las mismas, la organización se reserva el derecho de actuar como considere oportuno.*

"Cumple estas normas, compórtate como un digno camarada y no tendrás más preocupación que la de sobrevivir a tus partidas."

Comisario del Ordo Navarrorum



HORARIOS

Se seguirá el siguiente horario:

SÁBADO 5 DICIEMBRE

8:00 Reunión de capitanes y check in en BCP.

8:15- 11:30 Primera ronda.

11:45 - 15:00 Segunda ronda.

15:00- 16:30 Descanso comida.

16:30 - 19:45 Tercera ronda.

DOMINGO 6 DE DICIEMBRE

8:00 - 11:15 Cuarta ronda.

11:30 - 14:45 Quinta ronda.

15:00 entrega de premios

PREMIOS

Trofeos: *Habrà uno para cada miembro del equipo, los campeones además se llevarán el pañuelico del Ordo.*



- 1er equipo clasificado.
- 2º equipo clasificado.
- 3er equipo clasificado.
- Mejor general individual.
- Ejército mejor pintado individual.
- Último equipo clasificado.

** Todos los equipos tendrán su pack de regalos del torneo.*



ESCENOGRAFÍA

Todas las mesas llevarán escenografía con una escala lo mas próxima posible a lo recomendado por GW.



ANOTACIONES FINALES

** La organización se reserva el derecho de modificar este documento en función de futuros cambios de reglas en el juego warhammer 40.000 o la necesidad de añadir nuevas aclaraciones al mismo.*

** La inscripción y posterior pago de la misma supone la aceptación de estas bases.*

** Este documento es de obligada lectura para todos los/las participantes y organización del evento y es obligación de los/las capitanes de cada equipo transmitir a su equipo las posibles modificaciones de las bases que se expliquen en el grupo creado con ese fin.*

** El objetivo final de estas bases es velar por el correcto desarrollo del evento y que todo el mundo pueda disfrutarlo.*

**Fin de la
transmisión**

•
•
•

