



Lugar y fecha

El torneo tendrá lugar los días **13 y 14 de junio de 2026** en la **Tienda Capua Hobby's**, en **Gijón**.

Circuito

I Gigia Ludus Bullum 40k se enmarca dentro de los Circuitos Iberian Open 2026 y la Espada del Norte.

Inscripción

El torneo dispondrá de **24 plazas**.

Las inscripciones se abrirán el **martes 7 de abril a las 00:01**.

Las **plazas** se cubrirán por **orden de inscripción** (un correo por jugador), enviando un **email** a torneo.ch.gijon@gmail.com con los siguientes datos:

- ✓ Nombre y apellidos
- ✓ DNI
- ✓ Correo electrónico con el que está registrado en BCP (<https://www.bestcoastpairings.com/>)
- ✓ Número de teléfono

Una vez recibidos los datos y confirmada la disponibilidad de plaza, se solicitará el pago mediante un portal de pago.

El **coste de inscripción** será de **35 €**.

El importe no será reembolsable, pero será posible traspasar la inscripción a otro jugador previo aviso a la organización.

Formato del torneo

El torneo seguirá las indicaciones de Iberian Open 2026 y las indicadas en el *Tournament Companion* de GW.

Emparejamientos y clasificación:

- Los emparejamientos (Pairings en BCP) seguirán este orden de criterios, siguiendo la recomendación de GW: "Wins - Win Path - Random".
- La clasificación (Placings en BCP) se configurará con este orden de criterios, siguiendo la recomendación de GW: "Wins - Opponent Win % - Battle Points".



Listas de ejército

- Listas a **2000 puntos**.
- Se usará el **reglamento de la Décima edición de Warhammer 40k**.
- Se utilizarán los **Index** disponibles, los **Codex de décima edición**, **FAQs**, **Balance Dataslate** y **Munitorum Field** más reciente publicado a fecha del miércoles 3 de junio de 2026.
- Se permite ForgeWorld, exclusivamente lo incluido en la aplicación oficial de GW.
- **NO** están permitidas **unidades de Legends**.

Las listas deberán subirse a la plataforma de Best Coast Pairings **antes del Miércoles 10 de junio de 2026 a las 22:00h**, en formato **texto** con la **aplicación oficial de WH40K**. Cualquier otro formato se considerará erróneo y conllevará penalización.

Corrección de listas y emparejamiento inicial

Tras el cierre de listas se realizará un primer emparejamiento que tendrá como fin la corrección de la lista. Cada jugador, en caso de encontrar errores en la lista de su rival, deberá comunicarlo a la organización antes del viernes.

El emparejamiento definitivo para la primera ronda se lanzará al inicio del torneo.

Horario y rondas

El torneo constará de **5 rondas de 3 horas y 15 minutos** cada una: dos por la mañana y una por la tarde, con una pausa para comer de 1 hora y 30 minutos.

Viernes:

- Checking y entrega de welcome pack: 19:00 – 20:00

Sábado:

- Recepción de jugadores, checking 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. Una vez la organización indique el fin de ronda, la partida finalizará inmediatamente, apuntándose los puntos tal y como estén en ese momento.

Para ayudar a que los tiempos se cumplan, la organización irá avisando del tiempo 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: Comentarios prepartida y discusión sobre reglas
0:10	Comienzo del despliegue
0:35	Fin del despliegue - Comienzo de Ronda 1
1:00	Ronda 1 completada - Comienzo de Ronda 2
1:45	Ronda 2 completada - Comienzo de Ronda 3
2:20	Ronda 3 completada - Comienzo de Ronda 4
2:55	Ronda 4 completada - Comienzo de Ronda 5
3:10	No comenzar nueva ronda sin permiso del árbitro.
3:15	Fin de partida

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 35 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, momento en el cual se le cederá el reloj 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, este 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 que ambos jugadores hayan jugado el mismo número de turnos, 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.

Misiones y escenografía

Las misiones del torneo serán de las pertenecientes al siguiente listado, con disposiciones de mesas indicadas en el *Tournament Companion* publicado en Warhammer Community.

	PRIMARIA	DESPLIEGUE	MAPAS
A	TAKE AND HOLD	TIPPING POINT	1-2-6-8
C	LINCHPIN	TIPPING POINT	1-2-6-8
D	SCORCHED EARTH	TIPPING POINT	1-2-6-8
E	TAKE AND HOLD	HAMMER AND ANVIL	1-8
F	HIDDEN SUPPLIES	HAMMER AND ANVIL	1-8
G	PURGE THE FOE	HAMMER AND ANVIL	1-8
I	HIDDEN SUPPLIES	SEARCH AND DESTROY	1-2-3-6
J	LINCHPIN	SEARCH AND DESTROY	1-2-3-6
L	TAKE AND HOLD	SEARCH AND DESTROY	1-2-3-6
M	PURGE THE FOE	CRUCIBLE OF BATTLE	1-2-6
O	TERRAFORM	CRUCIBLE OF BATTLE	1-2-6
P	SCORCHED EARTH	CRUCIBLE OF BATTLE	1-2-6

Los mapas de escenografía siguen el *Tournament Companion* en todos los sentidos, tanto la distribución de piezas como su tipología y características, descritas en dicho documento.

Hay 5 mapas disponibles (1, 2, 3, 6 y 8), que tienen la misma numeración y disposición que en el *Tournament Companion*.

- Las **Misiones del torneo** serán **reveladas el viernes 12 de junio** tras la corrección de las listas.
- Todas las mesas tendrán las mismas reglas y “medidas” entre elementos a discreción de la organización como indica GW, los cuales serán informados antes de empezar el torneo.



Material de juego

Cada jugador deberá llevar los siguientes materiales:

- ✓ Ejército representado, reconocible y distinguible.
- ✓ 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 Battle Ready, y con las peanas decoradas o transparentes.
- No es necesario que las miniaturas representen al 100% el equipo incluido en lista, pero si es necesario que se distingan de manera claramente por el rival sin dejar ninguna duda, que miniatura lleva el equipo diferente.
- 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, no se admiten “Scans” que vulneren la propiedad intelectual de GW.
- En todo caso, las dudas al respecto de la representación de las miniaturas y la intención de usar miniaturas alternativas, deberá consultarse **previamente** con la organización enviando un correo a torneo.ch.gijon@gmail.com.
- Las peanas deberán ser las reglamentarias, del tipo y tamaño especificado en la app de WH40k.
- Cualquier miniatura que no cumpla estos requisitos o no haya sido previamente aprobada por la organización podrá ser retirada de la partida y el jugador podrá ser sancionado por ello con una tarjeta amarilla y retirando la puntuación de pintura en las partidas del jugador durante todo el torneo.

Premios y sorteos

El importe de las inscripciones se destinará a regalos y sorteos para todos los participantes. Con la excepción de 5€ que irán para el circuito Iberian Open 2026.

Además, habrá un diploma y trofeo para el ganador del torneo, otro para el ejército mejor pintado a ojos de la organización, y el ejército más personalizado.



Deportividad y arbitraje

Los asistentes jugadores deberán:

- Cumplir con el registro y la entrada al evento en el horario establecido.
- Seguir las indicaciones del personal del evento.
- Los jugadores deberán comportarse de acuerdo con el espíritu del juego.
- Se espera que los jugadores acudan a un torneo y a sus sucesivas rondas con puntualidad. En caso contrario, la organización podrá sancionar al jugador.

Normas del evento

Se exige por parte de todos los participantes y acompañantes la aceptación de las siguientes normas:

I. PROHIBICIONES

Se prohíbe el insulto o la falta de respeto hacia cualquier jugador y el personal de la organización quedan totalmente prohibidas.

Se prohíbe las exhibiciones o exaltaciones políticas o ideológicas, físicas o de palabra, el uso de atuendos y vestimentas provocativas o que contengan mensajes groseros o inadecuados, o que muestran un lenguaje inapropiado o de incitación al odio. Esto incluye aquello que el organizador determine que no es adecuado para el entorno del evento.

Se prohíbe apostar o manipular los resultados del juego, partida o ronda, así como ofrecer algún tipo de compensación con intención de alterar el resultado de estos.

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

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.

Cualquier asistente que se descubra incumpliendo esta política será expulsado del torneo, sin derecho a devolución del importe de la inscripción y excluido de futuras ediciones, además de reportado como infractor de código de conducta en AEWAR.

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.

II. ARTE Y PROVOCACIÓN

En ocasiones no está claro si un participante porta algún tipo de 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. Finalmente, dada la gravedad y complejidad de un asunto tan amplio como éste, cabe esperar que no hayamos pensado en todas las eventualidades posibles. Si se diera una situación no reflejada en las bases pero que atenta contra el espíritu de las mismas, la organización se reserva el derecho de actuar como considere oportuno.

III. PACTOS DE RESULTADOS ENTRE JUGADORES

Cuando dos jugadores acuerdan subir como resultado de su partida algo distinto a lo ocurrido durante su partida, o cuando directamente deciden no jugar la partida y subir un resultado pactado, están afectando de forma directa a la clasificación del resto de participantes del evento. Como consecuencia, están manipulando (de forma voluntaria o involuntaria) el derecho que tienen el resto de participantes del evento a recibir sus correspondientes puntuaciones de rankings, potenciales premios del propio evento, etc.

Por ello, en nuestro evento se considerará este tipo de acuerdos como infracción del tipo 2.4 del Código de Conducta de AEWAR y se reportarán debidamente.

IV. ABANDONO DE JUGADORES DURANTE EL TORNEO

Cuando un jugador tiene razones justificadas para abandonar un evento, no se reportará ningún tipo de infracción del Código de Conducta de AEWAR. Sin embargo, si un jugador abandona el evento y eso puede afectar al resultado final del resto de participantes, la organización podrá evaluar la situación y determinar si eso requiere de reporte de posible infracción. En estos casos, cada caso será evaluado de forma individual en función del impacto que pueda tener en los resultados del resto del evento y siempre y cuando no haya ninguna justificación para el abandono.

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 SUS ANEXOS PUEDE CONLLEVAR LA EXPULSIÓN DEL TORNEO SI LA ORGANIZACIÓN ASÍ LO CONSIDERA.