

ENDERREN JOKOA

GT GIPUZKOA 2026

INSCRIPCIONES 30 DE JUNIO A LAS 20:00

Mandar email a: enderenjokoa@gmail.com

21-22 DE NOVIEMBRE 2026

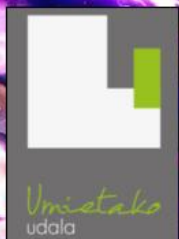
32 EQUIPOS DE 4 JUGADORES

2000 PUNTOS / 5 RONDAS

INSCRIPCIÓN: 140 EUROS POR EQUIPO

AEWAR

COLABORAN



PATROCINADORES





Con toda la ilusión presentamos un nuevo torneo por equipos organizado por la asociación Enderren Jokoa de Andoain.

Nuestro objetivo es que este evento sea un encuentro agradable y distendido para todos los participantes, pero sin perder el objetivo competitivo del juego.

ÍNDICE

1 - INFORMACIÓN GENERAL.	2
2 – INSCRIPCIÓN.....	4
3 – BASES.....	6
4 – EJÉRCITOS Y REPRESENTACIÓN.....	9
5 – EMPAREJAMIENTOS.	10
6 – MISIONES Y MESAS.....	12
7 – HORARIOS.	13
8 – USO DEL RELOJ.	14
9 – PREMIOS Y REGALOS.	15
10 – COMIDA Y BEBIDA DURANTE EL TORNEO.	17
11 – NORMATIVA DE COMPORTAMIENTO.	18

1- INFORMACIÓN GENERAL.



Fechas: 21 y 22 de noviembre de 2026.

Lugar: Frontón municipal de Urnieta
San Juan Kalea, 1X, 20130 Urnieta, Gipuzkoa
<https://maps.app.goo.gl/bPimfJ88GcJtgYYx5>

Contacto: enderenjokoa@gmail.com

Plazas: El torneo tendrá un límite de **32 equipos de 4 personas** (128 jugadores en total).



Precio inscripción: **140€ por equipo** (35€ por participante).

Pago por Transferencia única por equipo: ES28 3035 0026 22 0260086644

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

Se habilitará un whatsapp donde se incluirán a todos los capitanes de los equipos. Por lo que se debe tener en cuenta que el envío de email de inscripción autoriza a Enderren Jokoa a la inclusión de cada capitán de equipo al grupo de whatsapp del presente torneo.

En cumplimiento con la legislación vigente en materia de protección de datos, concretamente el Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) y la Ley Orgánica 3/2018 de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, la organización del GT Gipuzkoa 2025 informa que los datos personales facilitados por los participantes serán tratados única y exclusivamente para la correcta gestión del evento. Estos datos no serán cedidos a terceros, salvo obligación legal, y los participantes podrán ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación u oposición mediante solicitud expresa a la organización del torneo a través del correo electrónico indicado.

Asimismo, al participar en el evento, los jugadores autorizan de forma expresa a la organización a tomar fotografías y grabar vídeos durante el transcurso del torneo, que podrán ser utilizados con fines informativos y promocionales en redes sociales y otros canales de comunicación relacionados con la actividad de Enderren Jokoa. En caso de que algún participante no desee que su imagen sea utilizada para estos fines, podrá comunicarlo de forma privada a la organización, quien respetará dicha decisión y tomará las medidas necesarias para garantizar su cumplimiento.

2 – INSCRIPCIÓN.

Para solicitar inscripción, se debe enviar un email a enderenjokoa@gmail.com con el asunto “GT Gipuzkoa - nombre del equipo” y debe incluir los siguientes datos:

- Nombre del equipo.
- Teléfono del capitán.
- Correo electrónico con el que está inscrito en BCP el capitán.
- Nombre y apellidos de los jugadores.

El número máximo de plazas para los equipos es de 32 y se otorgarán por estricto orden de llegada de las solicitudes al correo, quedando el resto de equipos interesados en reserva.

A los equipos inscritos se les enviará un email de confirmación, dando los detalles del pago, que se deberá formalizar en un plazo máximo de dos semanas tras recibir el correo.

Toda la información sobre el pago de la inscripción se aportará en el email de confirmación de la inscripción.

Precio inscripción: **140€ por equipo** (35€ por participante).

La organización entregará a cada equipo que asista al torneo, un pack con regalos de bienvenida, desayuno para todos los jugadores el sábado y domingo y regalos para el equipo al final del torneo.

Se creará el grupo de whatsapp para los capitanes, para gestionar todo aquello relacionado con el torneo.

La comida del sábado no está incluida y será gestionada aparte, a través del grupo de whatsapp.



Todos aquellos equipos que llegado el plazo no hayan realizado el pago, perderán sus plazas, que pasarán a los siguientes de la lista de reservas.

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

3 – BASES.

- Las listas serán a 2000 pts.
- Se jugará con el reglamento 11ª edición y últimas faqs de GW, así como todos los documentos oficiales publicados a fecha 07/11/2026.
- El sistema de construcción de lista se adecuará al reglamento de 11ª edición, así como a los documentos publicados por GW asociados a los eventos y eventos por equipos.
- Todos los jugadores deberán tener habilitado un usuario de BCP (Best Coast Pairings) para poder gestionar los emparejamientos y puntuaciones del torneo.
- La organización dará de alta a los equipos y a su capitán en BCP. <https://www.bestcoastpairings.com/>
- Posteriormente, antes de la fecha de entrega de listas, el capitán de cada equipo dará de alta a sus jugadores en BCP.
- Las listas se subirán directamente a BCP en formato texto, según lo exporta la app de GW u otra similar.
- El último día para subir las listas a BCP será el 11 de noviembre a las 23:59.
- Los emparejamientos se realizarán en primera ronda al azar y en rondas posteriores siguiendo los siguientes criterios:
 - Primero: por puntos de equipo (nº victorias, derrotas y empates).
 - Segundo: al azar entre jugadores con una clasificación similar.
- Una vez sean públicas las listas, cada equipo deberá corregir las listas **de los dos siguientes equipos** según el orden en el que aparecen en

BCP. El penúltimo equipo corregirá al último y al primero y el último equipo de la lista de BCP corregirá al primer y segundo equipo.

- El 13 de noviembre a las 23:59 se cerrarán las correcciones.
- Cada partida se jugará a 5 turnos, en caso de no completarse, se teorizarán dentro del tiempo de la ronda. En caso de duda, o de que los jugadores no se pongan de acuerdo, decidirá la organización.
- Las concesiones de las partidas se tratarán con un resultado de 70-0 en contra del jugador que ha concedido la partida.
- Si una partida no se disputa, sin haberse dado una concesión, ni causa justificada, se tratará el resultado como una doble pérdida.
- La puntuación de cada partida se indicará siguiendo lo determinado en el punto 14 del documento [AYUDA DE EVENTOS DE EQUIPOS DE WARHAMMER](#). Por tanto, el resultado final de la partida sumará un total de 20 puntos y se calculará según la tabla siguiente:

DIFERENCIA DE PV	PUNTOS DE BATALLA DEL JUGADOR	PUNTOS DE BATALLA DEL Oponente
0-5	10	10
6-10	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
46-50	19	1
51+	20	0

- El día 14 de noviembre se lanzarán los emparejamientos de la primera ronda.
- Para que una ronda se considere como victoria, se debe dar un diferencial de puntos de victoria totales del equipo de **6 puntos**. De lo contrario la ronda se considerará empatada.
- Para determinar la clasificación y el equipo vencedor, se seguirán los siguientes criterios:
 - Primero: por puntuación (nº victorias, derrotas y empates).
 - Segundo: por porcentaje de vitorias del oponente.
 - Tercero: por el número total de victorias individuales.
- Se espera que todos los participantes lleven todo lo necesario para la partida (regla, dados, marcadores de objetivos, etc).

La organización se reserva el derecho a ampliar o modificar las bases con posterioridad a esta fecha, en caso necesario.

4 – EJÉRCITOS Y REPRESENTACIÓN.

En cada equipo, solo un jugador puede usar unidades con una clave de facción determinada. Esto significa que solo un jugador puede usar las unidades de cada Codex (incluido como fuerzas aliadas).

Esto no se aplica a los casos en los que las reglas de los aliados utilizados cambian claves de facción, o en los que las hojas de datos aparecen en varios Codex con diferentes claves de facción (p. ej., Daemons del Caos y Daemons de Khorne en el Codex: World Eaters)

Pintura y representación:

- Será obligatorio tener todo el ejército pintado, con al menos 3 colores y sensación de acabado, así como las peanas decoradas. En caso de duda consultar con la organización previamente al torneo.
- Las miniaturas deberán representar claramente y sin posibilidad de confusión su clase y equipo. No es necesario que esté todo representado totalmente siempre que no haya posibilidad de confusión por parte del rival. Y siempre explicando al rival previo al despliegue, qué es cada cosa, en caso de que algo no esté representado.
- No se podrán proxear vehículos, aunque compartan chasis.
- Se permiten marcas alternativas siempre que se represente claramente la miniatura y no lleve a confusión. En caso de duda, consultar a la organización.

5 – EMPAREJAMIENTOS.

Se seguirá el sistema indicado por el documento publicado por GW:

[AYUDA DE EVENTOS DE EQUIPOS DE WARHAMMER](#)

En cada ronda, cada miembro de un equipo jugará una partida contra un miembro del equipo contrario. Las puntuaciones acumuladas de todos los miembros del equipo decidirán quién gana la ronda.

Al inicio de cada ronda, ambos equipos deben aplicar el sistema de emparejamiento adecuado según el tamaño de los equipos. Esto determina qué jugadores de cada equipo se enfrentarán. Los capitanes del equipo son los responsables de coordinar el sistema de emparejamiento.

Una vez que se haya completado el emparejamiento, cada pareja de jugadores se dirige a su mesa para jugar. Cada jugador encontrará en su tarjeta de disposición de fuerza el símbolo de disposición de fuerza del oponente. La misión primaria debajo de ese símbolo es la misión primaria del jugador y describe cómo obtener PV. El sistema de emparejamiento se divide en 3 módulos. El tamaño de los equipos determina qué módulos se usarán, como se indica a continuación:

Equipos de 4 jugadores: utiliza Enfrentamiento principal y Sistema de campeones.

- **ENFRENAMIENTO PRINCIPAL.**

1. Cada equipo elige en secreto a un miembro para que sea el defensor.
2. Cada equipo revela simultáneamente qué defensor ha elegido.
3. Cada equipo elige ahora en secreto a dos de los miembros restantes para que sean los atacantes contra el defensor oponente.
4. Cada equipo revela simultáneamente qué atacantes ha elegido.

5. Cada equipo elige ahora en secreto contra cuál de los dos atacantes oponentes quiere que juegue el defensor.
6. Los atacantes elegidos se revelan simultáneamente. Esto decide dos emparejamientos.
7. El defensor de cada equipo declara qué diseño ha elegido.
8. Los atacantes que no se han elegido juegan el uno contra el otro.

Estos jugadores utilizarán un diseño en función de la ronda: en la ronda 1 utilizarán el diseño A; en la ronda 2, el diseño B; en la ronda 3, el diseño C. Este ciclo se repetirá en las rondas sucesivas.

- **SISTEMA DE CAMPEONES.**

Quedará un jugador de cada equipo, que se convertirá en el campeón. Estos jugadores utilizarán un diseño en función de la ronda: en la ronda 1 utilizarán el diseño A; en la ronda 2, el diseño B; en la ronda 3, el diseño C. Este ciclo se repetirá en las rondas sucesivas.

6 – MISIONES Y MESAS.

Las misiones y mesas seguirán las indicaciones del reglamento de 11ª edición de Warhammer 40k, así como todos los documentos oficiales publicados por GW relacionados con los eventos y eventos por equipos.

7 – HORARIOS.

Día 21/11/2026.

De 8:00 a 8:15 recepción de los participantes

De 8:15 a 8:45 Emparejamientos primera ronda.

De 8:45 a 11:45 Primera ronda

De 12:00 a 12:30 Emparejamientos segunda ronda.

De 12:30 a 15:30 Segunda ronda

De 15:30 a 16:45 Descanso para la comida

De 17:00 a 17:30 Emparejamientos tercera ronda.

De 17:30 a 20:30 Tercera ronda

Día 22/11/2026.

De 8:00 a 8:30 Emparejamientos cuarta ronda.

De 8:30 a 11:30 Cuarta ronda

De 11:30 a 12:00 Emparejamientos quinta ronda.

De 12:00 a 15:00 Quinta ronda

15:15 a 15:45 Entrega de premios, sorteos y despedida.

8 – USO DEL RELOJ.

El uso de reloj no es obligatorio, pero se usará siempre que al menos uno de los dos jugadores lo solicite.

El tiempo de la partida es de 3h, incluido el despliegue.

Si el reloj se solicita antes de empezar, cada jugador dispondrá de 1 hora y 30 minutos.

Si se solicita el reloj durante la partida por al menos uno de los jugadores, el tiempo que reste de partida será dividido entre ambos jugadores a partes iguales.

El reloj debe contabilizar en todo momento el tiempo propio que utilice cada jugador para sus tiradas, decisiones, consultas, etc. Si un jugador se ausenta por cualquier motivo, el tiempo se descontará del que le reste a él.

Los jugadores serán los encargados de disponer reloj para las partidas, si bien la asociación dispone de varios a disposición de los jugadores.

Una vez terminado el tiempo de un jugador, éste solo podrá: realizar tiradas de salvación, activar unidades en combate, chequear moral y fuego defensivo. El jugador podrá seguir puntuando sin realizar más acciones que las anteriormente indicadas.

En las partidas que se concluyan sin haber solicitado reloj, la organización no atenderá reclamaciones por el tiempo perdido del rival a excepción de los casos más claros (ausencias largas, etc).

Se recuerda que las partidas son a 5 rondas y, en la medida de lo posible, deberán terminarse las partidas o teorizar los turnos que resten, **hasta cumplir con las 5 rondas.**

9 – PREMIOS Y REGALOS.

Todos los equipos que asistan al torneo tendrán un obsequio de bienvenida, además de una bolsa con regalos que se entregará al finalizar el torneo.

Además, habrá un trofeo para los 3 equipos mejor clasificados, otro para el “menos mejor clasificado”, para el ejército mejor pintado y para la miniatura mejor pintada del evento (*ver en la página siguiente*).

En el apartado de pintura, habrá dos trofeos, uno para el ejército mejor pintado y otro para la miniatura mejor pintada:

Premios de Pintura.

- **Miniatura mejor pintada:** Para optar a este premio, los participantes llevarán obligatoriamente, la/s miniatura/s que quieran que se valoren **al stand de nuestro colaborador Distopia Games el sábado a primera hora, antes de comenzar el torneo.** Y se recogerán al finalizar la quinta ronda, antes de la entrega de premios.

La valoración se realizará a lo largo del torneo durante este tiempo las miniaturas quedarán expuestas (durante las 5 rondas de juego).

Las miniaturas deberán de ser de Warhammer 40.000, pero no serán parte de los ejércitos que participarán en el torneo. Pueden haber sido pintadas por personas/estudios diferentes a los jugadores que las llevan en el torneo. **Se identificará quiénes son los pintores** y el reconocimiento será para ellos, aunque los premios los recojan los propios jugadores.

- **Ejército mejor pintado:** La valoración del se realizará a lo largo del evento, de la forma habitual. Los jurados irán mesa a mesa durante el torneo valorando el pintado de los ejércitos. Todos los participantes al torneo optarán a este premio con el ejército que estén jugando.



LANDERREN JOKOA

- El jurado estará compuesto por la organización del evento, junto a Iker Inza del estudio de pintura (y tienda) local Distopia Games y Martín Mateos, pintor profesional.

10 – COMIDA Y BEBIDA DURANTE EL TORNEO.

Durante el torneo no se podrá comer ni beber nada, excepto agua, en el recinto del evento. Se le entregará una botella de agua a cada jugador.

La comida del sábado al mediodía se gestionará con los capitanes a través del grupo de capitanes de whatsapp. No se podrá comer dentro del frontón, pero sí en el bar contiguo.

11 – NORMATIVA DE COMPORTAMIENTO.

Para el correcto desarrollo del evento se pide a los participantes:

Cumplir con horario establecido, así como cumplir los plazos expuestos en estas bases. Se espera que los jugadores acudan al inicio del torneo y a sus sucesivas rondas con puntualidad.

Los jugadores deberán comportarse de acuerdo con el espíritu del juego.

Todos los participantes deberán tratar a los demás con respeto y educación. Esto incluye solucionar las posibles disputas con calma, siguiendo las instrucciones del personal del torneo, absteniéndose de utilizar insultos, lenguaje inapropiado y evitando tratar temas ofensivos o que produzcan exaltación.

En caso de disputa, si no se llegara a un acuerdo entre los jugadores se recomienda consultar a la organización que actuará como juez y su decisión será irrevocable.

Pedimos mantener y cuidar las instalaciones, así como un uso responsable de las mismas, así como respetar el material ajeno.

Los asistentes no participantes deberán abstenerse de interferir con opiniones o dificultar el desarrollo de las partidas.

Se prohíbe el uso de atuendos y vestimentas provocativas o que contengan mensajes groseros o inadecuados, que muestren un lenguaje inapropiado o de incitación al odio, o aquello que el organizador determine que no son adecuados para dicho entorno.

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.



Nos adherimos al **código de conducta de la AEWAR**, que se puede consultar en el siguiente enlace: <https://aewar.es/>