





**V GT de  
Córdoba**

**Equipos de 5 jugadores**

**Inscripción 6 de junio  
12-13 de Septiembre  
Hotel las Adelfas**

## **BASES DEL V GT DE WARHAMMER 40.000 DE CÓRDOBA**

El V GT de Warhammer 40.000 de Córdoba es un torneo de warhammer 40.000 por equipos organizado por la asociación lúdica “La Sala Wargames” junto con la tienda Estalia, en el **Hotel Las Adelfas** de Córdoba , los días **12 y 13 de septiembre de 2026** . Se dispondrán plazas para 34 equipos de 5 jugadores.

### **1.-INSCRIPCIÓN**

El plazo de inscripción para solicitar plaza se abre el día 6 de Junio de 2026 a las 22:00 horas.

La solicitud se realizará mediante el envío de un correo electrónico a la dirección de email [lasalaludica@gmail.com](mailto:lasalaludica@gmail.com) indicando lo siguiente:

Asunto: Nombre del equipo, Inscripción V GT de Córdoba

Cuerpo del mail

#### **Nombre del equipo**

**Jugador1**-Capitán:Nombre(Nick)-Teléfono-email de BCP

**Jugador2**:Nombre(Nick)-Teléfono-email de BCP

**Jugador3**:Nombre(Nick)-Teléfono-email de BCP

**Jugador4**:Nombre(Nick)-Teléfono-email de BCP

**Jugador5**:Nombre(Nick)-Teléfono-email de BCP

El criterio de preselección de plazas es por estricto orden de recepción de la solicitud. Una vez copadas las 34 plazas disponibles, la organización se pondrá en contacto con los capitanes de los equipos seleccionados para confirmar la plaza y gestionar el abono de la inscripción. Se creará una lista de equipos que quedan en la reserva, la cual se usará para cubrir posibles bajas en la preselección.

Para formalizar la plaza será necesario realizar **un único pago** de la inscripción ,el cual asciende a 300€. Dicho pago se realizará vía transferencia bancaria a un número de cuenta que se facilitará por parte de la organización al confirmar la preselección. Dicho pago incluye el derecho a participaren el IVGT de Warhammer 40.000 de Córdoba, así como a participar en los sorteos de premios que se realizarán, por cortesía de nuestros patrocinadores. Una vez recibido el pago, la organización se pondrá en contacto con el capitán de cada equipo para confirmar la misma.

## **2.-PLAZOS Y HORARIOS**

**-6 de Junio de 2026:** Solicitud de inscripción (inicio a las 22:00:00 y finaliza el día 13 de junio a las 23:59:59, o cuando se llenen las plazas admitiéndose las siguientes solicitudes como reservas)

**14 de Junio de 2026**—Confirmación de plazas

**15 de junio a 26 de Junio de 2026**—Pago de inscripción

**28 de Agosto de 2026**—Entrega de listas

**31 de Agosto 2026**—Publicación de listas y cruces de primera ronda

**4 de Septiembre de 2026**—Corrección de listas

**6 de Septiembre de 2026**—Publicación de listas definitivas

**12 y 13 de Septiembre de 2026** - V GT de Warhammer 40.000 de Córdoba

**Todos los plazos aquí descritos están sujetos a modificaciones por la salida cercana de la nueva edición**

Horario del evento:

### **Viernes 11 de septiembre de 2026**

18:00-21:00—Checking de equipos

### **Sábado 12 de septiembre de 2026**

07:30—Checking de equipos

07:45—Recepción

08:15—Emparejamientos de la primera partida

08:30—Inicio de la primera partida

11:30—Fin de la primera partida

11:45—Emparejamientos de la segunda partida

12:00—Inicio de la segunda partida

15:00—Fin de la segunda partida

15:00-17:00—Descanso para comer

17.15—Emparejamientos de la tercera partida

17:30–Inicio de la tercera partida

20:30–Fin de la tercera partida

### **Domingo 13 de septiembre de 2026**

08:00–Emparejamientos de la cuarta partida

08:15–Inicio de la cuarta partida

11:15–Fin de la cuarta partida

11:30–Emparejamientos de la quinta partida

11:45–Inicio de la quinta partida

14:45–Fin de la quinta partida

15:00–Entrega de trofeos, premio, despedida y cierre

### **3.-EQUIPOSY LISTAS**

Equipos de 5 personas.

Listas a 2000puntos.Siguiendo las reglas vigentes de la undécima edición hasta la fecha límite del 27 de agosto de 2026

Las listas hay que subirlas al BCP del evento

En las listas se deberá especificar claramente: Warlord, mejoras y el equipamiento de cada unidad. Es importante poner el equipo en las listas ya que es muy común que el equipo que viene por defecto asignado a las unidades no es el más usado, debiéndose jugar el equipo indicado en la lista.

Sólo se permitirán Codex publicados en venta individual, separado de las cajas de lanzamiento.

Ningún códex/index puede repetirse dentro de un equipo.

#### 4.-EMPAREJAMIENTOS

---

Los emparejamientos de equipos, en la primera ronda, se realizan de forma aleatoria evitando en lo posible enfrentamientos de equipos del mismo club. En rondas posteriores, se seguirá el método de emparejamientos aleatorios, según recomendaciones de GW para sus eventos. Los emparejamientos entre jugadores serán de la siguiente manera

##### **Paso1**

- 1.-Ambos equipos eligen en secreto a su primer jugador (Escudo) y lo revelan simultáneamente.
- 2.-Ambos equipos eligen en secreto a dos jugadores (*espadas*) para enfrentarse al jugador escudo presentado por el equipo contrario y los revelan simultáneamente.
- 3.- De entre los dos jugadores espadas, cada equipo elegirá un adversario para su jugador escudo, y descartará en secreto al jugador espada no deseado. La revelación de los jugadores espadas admitidos y descartados, debe ser simultánea. Los descartados vuelven a estar disponibles para los capitanes de sus respectivos equipos, para ofrecerlos en sucesivos emparejamientos de esta ronda.
- 4.-Los equipos tiran un dado. El ganador elegirá su mesa primero.
- 5.- En este punto los dos *escudos* emparejados con los dos espadas y con sus mesas elegidas, los capitanes deben registrar el emparejamiento en el acta de ronda (hoja de puntuación de ronda) y en el BCP. El escudo que ganó la tirada escoge la mesa primero, seguido por el *escudo* que perdió la tirada y esas dos mesas ya no están disponibles.

##### **Paso2**

Se repite el paso 1 salvo que ya no se tiran dados. El equipo que perdió la tirada en el paso1, ahora escoge mesa en primer lugar. Este paso forzará las 3 partidas restantes: Habrá dos partidas de escudos contra espada, eligiendo la mesa el equipo que perdió y luego eligen el otro emparejamiento entre escudos y espadas. Ya solo quedaría libres las dos espadas descartadas, que se enfrentaran entre ellas en la única mesa disponible.

## **5.-PUNTUACIÓN**

**Pendiente de la nueva edición**

**6.-PARTIDAS:ESCENOGRAFÍA, DURACIÓN Y USO DEL RELOJ**

**Pendiente de la nueva edición**

**7.-REPRESENTACIÓN Y USO DE MINIATURAS NO OFICIALES.**

Pendiente de la nueva edición

**8.-RÉGIMEN SANCIONADOR**

Pendiente de la nueva edición



## 9.-NORMAS GENERALES Y ACLARACIONES

Ante cualquier conflicto, a nivel de juego, que surja durante una partida, el árbitro que dirima el hecho objeto de la discusión **tendrá la última palabra** la cual deberá ser acatada por ambos jugadores, siendo sancionados de no cumplirla.

Están **totalmente prohibidas** conductas irrespetuosas con las personas que acuden al evento, el uso de la violencia en cualquiera de sus formatos y el consumo de drogas dentro del recinto. Si algún jugador presenta síntomas manifiestos de embriaguez o estados alterados que le impidan desarrollar el normal curso de las partidas puede ser retirado de las mismas o expulsado del evento si llegara a provocar altercados.

En cuanto a cualquier tipo de expresiones de ideologías políticas, religiosas o de cualquier índole que puedan ser foco de polémicas, recordar de nuevo que en ningún caso **somos policías o jueces** por lo que os invitamos a usar la cabeza y recordar que es un evento para jugar a Warhammer 40.000, divertirnos y hacer comunidad. Todos somos adultos para saber muy bien cómo hay que comportarse en este asunto.

Sabemos que la mayoría de estas aclaraciones son innecesarias y esperamos que disfrutéis tanto jugando como nosotros organizando, si os decidís a participar. Gracias por vuestro tiempo.