
XII
COLISEUM
MURCIANO
TORNEO
POR EQUIPOS
20 EQUIPOS
DE 6 JUGADORES
INSCRIPCIÓN
DEL EQUIPO
360 €
INCLUYE
DESAYUNO
INSCRIPCIONES
A PARTIR DEL
22
OCTUBRE
16 - 17
ENERO
MURCIA
CENTRO COMERCIAL
MYRTEA

BASES OFICIALES

XII GT COLISEUM MURCIANO

16-17 ENERO 2027 · CENTRO COMERCIAL MYRTEA, MURCIA

Organizan: Astrategas Wargames y La Escotilla

1. FECHA Y LOCALIZACIÓN

El XII GT Coliseum Murciano se celebrará los días sábado 16 y domingo 17 de enero de 2027 en el Centro Comercial Myrtea, Av. Severo Ochoa, s/n, 30100 Murcia.

2. FORMATO DEL TORNEO

- Máximo 20 equipos.
- 6 jugadores por equipo.
- Ejércitos de 2.000 puntos.
- 5 rondas: 3 el sábado y 2 el domingo.
- Sistema individual 20-0 y clasificación por Puntos de Equipo (PE) y Puntos de Batalla (PB).
- No podrá repetirse códex dentro de un equipo, salvo la excepción de Marines Espaciales.

Las misiones, mapas, reglas, FAQs, erratas y documentos aplicables serán los correspondientes al pack oficial y al corte de reglas establecidos por la organización.

3. MARINES ESPACIALES Y DESTACAMENTOS

Se permite incluir hasta dos ejércitos de Marines Espaciales en un mismo equipo, sin limitaciones por capítulo ni por códex.

La única restricción es que los destacamentos utilizados en ambas listas deben ser diferentes. No se permitirá repetir ninguno de los destacamentos entre los dos ejércitos.

4. PRECIO E INSCRIPCIÓN

La inscripción será de 360 € por equipo e incluye desayuno. El torneo está organizado por Astrategas Wargames junto con La Escotilla.

Las inscripciones se abrirán el 22 de octubre de 2026 a las 22:00. Para solicitar plaza, el capitán deberá enviar un correo a astrategaswargames@gmail.com e indicar el nombre del equipo, su nombre como capitán y un teléfono de contacto.

Las inscripciones permanecerán abiertas hasta completar las 20 plazas disponibles.

5. HORARIOS DEL EVENTO

Sábado 16 de enero

Horario	Actividad
08:00 - 08:30	Check-in
08:30 - 12:00	Ronda 1
12:00 - 15:30	Ronda 2
15:30 - 17:00	Descanso para comer
17:00 - 20:30	Ronda 3

Domingo 17 de enero

Horario	Actividad
08:00 - 11:30	Ronda 4
11:30 - 15:00	Ronda 5
Al finalizar	Entrega de premios y clausura

La organización avisará aproximadamente cuando resten 1 hora y 30 minutos, 45 minutos y 15 minutos para finalizar la ronda.

6. LISTAS DE EJÉRCITO

Cada jugador presentará un ejército de 2.000 puntos. La lista deberá incluir de forma clara todas las elecciones necesarias para identificar sin ambigüedades la composición del ejército.

Fecha límite de entrega de listas: viernes 8 de enero de 2027 a las 23:59.

Las listas se subirán a BCP en texto plano. Tras el cierre del plazo se publicarán todas las listas y los emparejamientos de la primera ronda.

Revisión de listas

Los equipos dispondrán de los días previos al torneo para revisar las listas publicadas. Cualquier error deberá comunicarse a la organización. Los errores detectados posteriormente podrán implicar las medidas previstas en el código sancionador aplicable, salvo excepciones justificadas.

7. EMPAREJAMIENTOS ENTRE EQUIPOS

Los emparejamientos de la primera ronda se publicarán junto con las listas. Las rondas posteriores se emparejarán conforme al sistema de clasificación y emparejamiento establecido para el evento.

8. EMPAREJAMIENTOS ENTRE JUGADORES

Para equipos de 6 jugadores se aplicará el sistema oficial de emparejamientos de la guía de eventos por equipos de Warhammer 40.000, disponible en Warhammer Community. Los capitanes deberán consultar allí el procedimiento vigente.

9. SISTEMA DE PUNTUACIÓN INDIVIDUAL

Cada jugador obtiene Puntos de Batalla (PB) para su equipo según la diferencia de Puntos de Victoria (PV) respecto a su oponente. La suma de PB de ambos jugadores es siempre de 20.

Diferencia de PV	PB jugador	PB 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

Ejemplo: una partida termina 86-54. El diferencial es de 32 PV, por lo que su resultado es 16-4 PB.

10. RESULTADO DEL ENFRENTAMIENTO

Al finalizar las seis partidas se sumarán los PB de cada equipo. Cada ronda reparte un total de 120 PB.

Para conseguir una victoria, un equipo deberá superar al rival por al menos 8 PB. Un margen inferior dará lugar a empate.

- Victoria: 3 PE.
- Empate: 2 PE para cada equipo.
- Derrota: 1 PE.

Ejemplos: un resultado de 64-56 implica victoria; 63-57 implica empate.

Los criterios de desempate serán los establecidos por AEWAR y vigentes en el momento de celebración del torneo.

11. MESAS, ESCENOGRAFÍA Y MISIONES

Se utilizarán mesas y escenografía preparadas por la organización. Las misiones y diseños serán los correspondientes al pack oficial vigente establecido para el XII GT Coliseum Murciano.

12. DURACIÓN DE LAS PARTIDAS Y USO DEL RELOJ

Cada ronda tendrá una duración máxima de 3 horas y 30 minutos, de las cuales 30 minutos corresponden a los emparejamientos y al montaje de las mesas y 3 horas al desarrollo de las partidas.

Se permite utilizar relojes de ajedrez o aplicaciones equivalentes. Si uno de los jugadores solicita un reloj, su utilización será obligatoria para ambos.

Si durante la partida uno de los jugadores detecta que puede producirse un uso desigual del tiempo, se recomienda colocar el reloj y repartir a partes iguales entre ambos participantes el tiempo estimado restante.

Todos los resultados deberán estar subidos antes de finalizar el tiempo de ronda. Las partidas que no tengan un resultado registrado al término del tiempo se anotarán como empates, empezando por la mesa más baja y continuando hacia la mesa más alta.

13. MINIATURAS Y MODELADO

- Los ejércitos deberán estar totalmente pintados, con un mínimo de 3 colores.
- Las peanas deberán estar decoradas/representadas o ser transparentes.
- Se permiten conversiones, bits 3D y marcas alternativas siempre que no vulneren la propiedad intelectual de Games Workshop.
- No se permiten recasteos ni réplicas ilegales.

14. REPRESENTACIÓN DE EQUIPO

Si una unidad usa todas las armas iguales en la lista, podrán representarse con otro tipo de arma siempre que no dé lugar a error.

Si existen distintos tipos de armas dentro de la misma unidad, deberán estar representadas de forma 100 % identificable, de modo que el rival pueda distinguir el equipo de cada miniatura.

15. PREMIOS Y RECONOCIMIENTOS

La organización comunicará la distribución definitiva de premios y reconocimientos. El evento podrá incluir trofeos para los mejores equipos, reconocimientos individuales, premio de pintura y sorteos.

16. CÓDIGO DE CONDUCTA Y RÉGIMEN SANCIONADOR

El XII GT Coliseum Murciano estará amparado por AEWAR. El Código de Conducta y el Código Sancionador aplicables serán los establecidos por AEWAR y vigentes en el momento de celebración del torneo.

La organización y el equipo arbitral aplicarán dichos códigos durante el evento.

17. DISPUTAS DURANTE LAS PARTIDAS

Se espera una actitud deportiva y colaborativa. Ante cualquier duda de reglas, los jugadores deberán intentar resolverla de forma rápida y razonable.

Cuando no exista acuerdo, deberá solicitarse la intervención de la organización o del equipo arbitral, cuya decisión deberá ser respetada.

18. NORMAS GENERALES

La organización supervisará el evento y resolverá cualquier situación no contemplada expresamente en estas bases.

Se espera un comportamiento respetuoso hacia rivales, compañeros, organización, árbitros, personal del recinto y asistentes.

La organización podrá modificar estas bases por causas justificadas, especialmente ante cambios de reglas, FAQs, erratas, actualizaciones o circunstancias organizativas, comunicando cualquier modificación relevante con antelación.

La inscripción y participación en el XII GT Coliseum Murciano implica la aceptación completa de estas bases.