

XII GT COLISEUM MURCIANO

TORNEO POR EQUIPOS



POR EQUIPOS

20
EQUIPOS
DE 6 JUGADORES



INSCRIPCIÓN

360€
POR EQUIPO



INCLUYE

DESAYUNO



INSCRIPCIONES

A PARTIR DEL
25
DE JUNIO



FECHA DEL TORNEO

19-20
SEPTIEMBRE



MURCIA

CENTRO COMERCIAL
MYRTEA

myrtea
CENTRO COMERCIAL

SÍGUEMOS PARA MÁS INFORMACIÓN



ORGANIZA
COLISEUM
-MURCIANO-

BASES XI GT COLISEUM MURCIANO

Warhammer 40.000 - Torneo por equipos

1. FECHA Y LOCALIZACIÓN

El XI GT Coliseum Murciano se celebrará los días sábado 19 y domingo 20 de septiembre de 2026.

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 mediante 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 corte de reglas establecidos por la organización.

3. EXCEPCIÓN DE CÓDEX - MARINES ESPACIALES

Un equipo podrá incluir dos ejércitos de Marines Espaciales siempre que uno sea Marines Vainilla (Space Marines genéricos) y el otro sea Dark Angels, Blood Angels, Black Templars o Deathwatch. Estos cuatro disponen de códex propio y cuentan como facciones distintas.

4. PRECIO E INSCRIPCIÓN

La inscripción será de 360 € por equipo e incluye desayuno.

Las inscripciones se abrirán el 25 de junio de 2026 y se realizarán mediante la compra de la entrada del evento en la web de La Escotilla Juegos:

laescotillajuegos.com/products/evento-xi-gt-coliseum-murciano-warhammer-40000-19-20-septiembre

Las inscripciones permanecerán abiertas hasta completar las 20 plazas disponibles.

5. HORARIOS DEL EVENTO

Sábado 19 de septiembre

- 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 20 de septiembre

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

La organización avisará cuando resten aproximadamente 1 h 30 min, 45 min y 15 min.

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: domingo 13 de septiembre de 2026 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 utilizará el sistema compuesto por Escaramuza inicial, Enfrentamiento principal y Sistema de campeones.

8.1. Escaramuza inicial

1. Cada equipo elige en secreto a un miembro como Defensor.
2. Se revelan simultáneamente los Defensores.
3. Cada equipo elige en secreto a dos miembros restantes como Atacantes contra el Defensor oponente.
4. Se revelan simultáneamente los Atacantes.
5. Cada equipo elige en secreto contra cuál de los dos Atacantes oponentes quiere que juegue su Defensor.
6. Se revelan simultáneamente los Atacantes elegidos. Esto decide dos emparejamientos.
7. El Defensor de cada equipo declara qué diseño ha elegido.

8.2. Enfrentamiento principal

1. Cada equipo elige en secreto a un miembro como Defensor.
2. Se revelan simultáneamente los Defensores.
3. Cada equipo elige en secreto a dos miembros restantes como Atacantes.
4. Se revelan simultáneamente los Atacantes.
5. Cada equipo elige en secreto contra cuál de los dos Atacantes oponentes quiere que juegue su Defensor.
6. Se revelan simultáneamente los Atacantes elegidos. Esto decide dos emparejamientos.
7. El Defensor de cada equipo declara qué diseño ha elegido.
8. Los Atacantes no elegidos juegan entre sí. Ronda 1: diseño A; ronda 2: B; ronda 3: C. El ciclo se repite en rondas sucesivas.

8.3. Sistema de campeones

Quedará un jugador de cada equipo, que será el Campeón. Ambos se enfrentarán entre sí. Ronda 1: diseño A; ronda 2: B; ronda 3: C; repitiéndose el ciclo. Por tanto, en las rondas 4 y 5 se utilizarán A y B respectivamente.

9. SISTEMA DE PUNTUACIÓN INDIVIDUAL

Cada jugador obtiene PB para su equipo según el diferencial de PV. La suma de los PB de ambos jugadores será siempre 20.

Dif. PV	Jugador	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: 86-54 supone un diferencial de 32 PV y un resultado de 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 obtener una victoria, un equipo deberá superar al rival por un mínimo de 8 PB. Un margen inferior será empate.

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

Ejemplos: 64-56 = victoria; 63-57 = 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 XI GT Coliseum Murciano.

12. DURACIÓN DE LAS PARTIDAS Y USO DEL RELOJ

Cada ronda tendrá una duración máxima de 3 horas y 30 minutos.

Se permite el uso de relojes de ajedrez o aplicaciones equivalentes. Si uno solo de los jugadores solicita reloj, su utilización será obligatoria.

Todos los resultados deberán estar subidos antes de finalizar el tiempo de ronda. Al finalizar el tiempo, las partidas cuyos resultados no hayan sido subidos se registrarán como empates, comenzando por la mesa más baja y continuando progresivamente hasta la mesa más alta.

13. MINIATURAS Y MODELADO

- Ejércitos totalmente pintados, con un mínimo de 3 colores.

- Peanas decoradas/representadas o transparentes.
- Permitidas conversiones, bits 3D y marcas alternativas siempre que no vulneren la propiedad intelectual de GW.
- No se permiten recasteos ni réplicas ilegales.

14. REPRESENTACIÓN DE EQUIPO

Si una unidad usa todas las armas iguales en lista, se podrán representar 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.

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 XI 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 una duda de reglas, los jugadores deberán intentar resolverla de forma rápida y razonable. Si no existe acuerdo, se solicitará 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 XI GT Coliseum Murciano implica la aceptación completa de estas bases.