

XVIII RTT



**LUGAR: C/ DOCTOR JUAN SANCHEZ COZAR 5,
GRANADA**

FECHA: 2 AGOSTO 2026



XVIII RTT GTS GRANADA DE WH40K

SUMARIO

Lugar: C/ Doctor Juan Sanchez Cózar 5, 18003 Granada

Fecha: 2 de agosto de 2026

Inscripción: A partir del 5 de julio, a las 20:00. Email: gtsgranada@goblintrader.es

Plazas: 22 jugadores

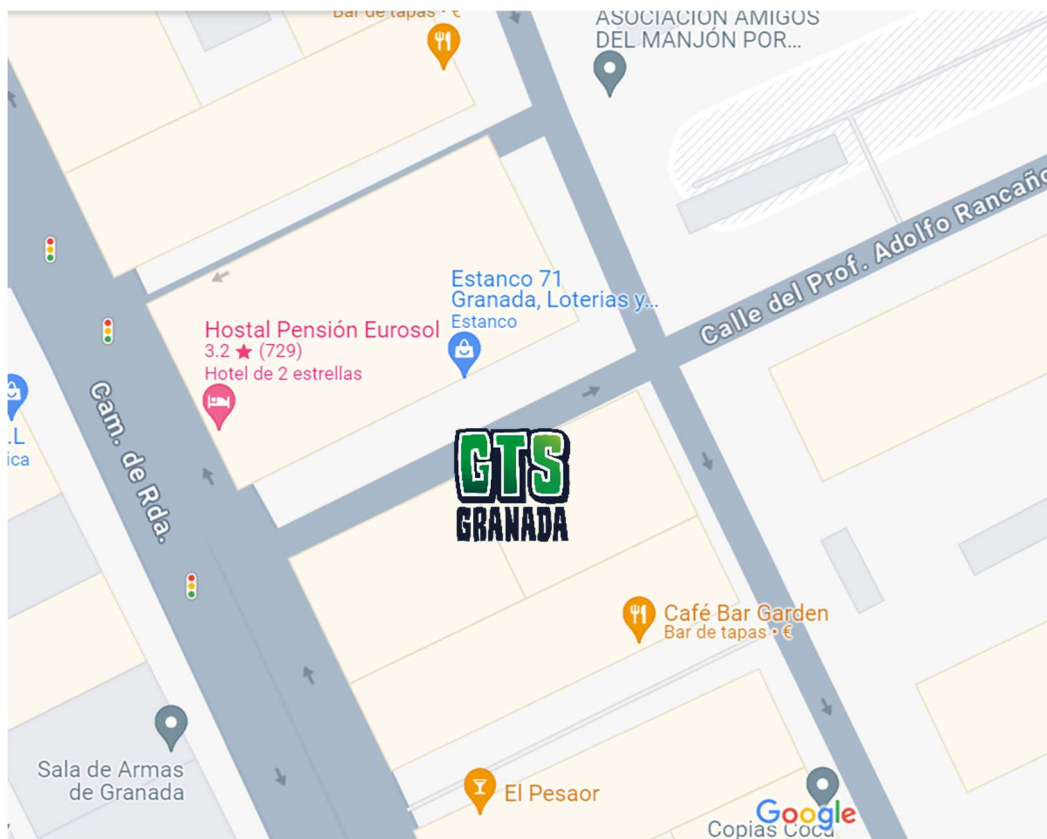
Precio: 20€ por persona

Ejércitos: 2000pts

Sistema: 3 rondas en formato GW

-Se usará el BCP para la organización del torneo y será válido para el Ranking ITC. –

LOCALIZACIÓN EN EL MAPA:



BASES GENERALES

1. El **XVIII RTT GTS GRANADA**, es un torneo individual de 8-22 jugadores.
 2. Se emplearán ejércitos de hasta 2000ptos, utilizando la 11ª edición de WH40K con reglas de juego equilibrado vigentes.
 3. Se aplicarán las bases y FAQs establecidas por el **"Warhammer Event Companion"** de WH40k. <https://www.warhammer-community.com/en-gb/downloads/warhammer-40000/> y la **AEWAR** (Asociación Española de Organizadores de Torneos de Warhammer).
 4. Los ejércitos **NO** deben estar completamente pintados (aunque contará para la puntuación de la partida), pero sí representados. (Consultar detalles en "bases de representación")
 5. Se utilizará el sistema suizo a partir de la segunda ronda. La primera ronda se emparejará aleatoriamente, evitando coincidir jugadores del mismo club/asociación.
 6. Cada ronda tendrá una duración de 3 horas. Se deberá utilizar reloj (proporcionado por el jugador) para que cada jugador disponga de unas condiciones justas de juego.
 7. La escenografía de las mesas será principalmente la establecida por el reglamento del **"Warhammer Event Companion"**.
 8. La **entrega de listas** deberá realizarse antes del día **31 de julio de 2026**. Las publicaciones sacadas después de la entrega de listas no podrán utilizarse en el torneo.
 9. En caso de cancelar la participación en el torneo no se devolverá la inscripción, salvo casos de causa mayor (p.ej. accidentes) bajo decisión de la organización. En caso de que la organización cancelase el evento, se procederá a la devolución íntegra de la inscripción.
 10. Durante el evento estará prohibido:
 - Comportarse de manera violenta o con reiterada falta de educación.
 - Aplicar incorrectamente el reglamento del juego con conocimiento de causa, buscando algún tipo de ventaja durante la partida. (Esto es lo que se conoce popularmente como "hacer trampas".)
 - vestir con iconografía, vestimenta o cualquier elemento que pueda resultar ofensivo para el resto de los participantes o visitantes a criterio de la organización.
- El incumplimiento de estas tres normas conllevará la expulsión inmediata del evento, sin derecho a la devolución de la inscripción.
11. La participación en el evento implica la aceptación del jugador de estas bases, así como las decisiones que deba tomar la organización durante el mismo. La organización se compromete a intentar dirigir el desarrollo del torneo con profesionalidad y respeto, con el objetivo de que todos los participantes disfruten de un día de hobby agradable y divertido.

HORARIO

DOMINGO 2 de agosto:

8:30h: Recepción.

9:00h-12:00h: **Primera Partida**

12:00h-15:00h: **Segunda Partida**

15:00h-16:30h: Descanso para comer

16:30h-19:30h: **Tercera partida**

19:30: Clasificación, entrega de premios y sorteos

INSCRIPCIÓN

Para preinscribirse al torneo hay que enviar un mail a gtsgranada@goblintrader.es a partir del 5 de julio a las 20:00. En el correo se deben incluir los siguientes datos:

- En el Asunto: **Inscripción XVIII RTT GTS GRANADA**
- En el Mensaje, el **nombre de jugador** (Usuario en BCP) y un **teléfono de contacto**.

Tras recibir los emails se contestará a los interesados con la asignación de una reserva de plaza, pero dicha plaza no será efectiva hasta realizarse el pago de la inscripción. En caso de completarse el aforo del evento, los jugadores que queden en reserva serán si hubiera alguna cancelación. El pago de la inscripción se podrá realizar en la tienda GTS GRANADA, durante su horario habitual.

Posteriormente se creará el evento en el BCP, donde cada jugador deberá inscribirse y subir su lista.

BASES PARA EL JUEGO Y CREACIÓN DE LISTAS:

Se usará el “Warhammer Event Companion” más actualizado hasta el momento. Puedes consultarlo

en: <https://www.warhammer-community.com/en-gb/downloads/warhammer-40000/>

PLAZOS: Son válidos los Codex y FAQ publicados anteriores al **31 de julio**.

ENTREGA: Cada jugador será responsable de subirla a la web BCP con su acceso identificado. El **plazo de entrega finaliza el 30 de julio a las 23:59h**. Las listas han de entregarse en formato de texto plano, indicando facción, destacamentos, disposición, el señor de la guerra, mejoras y coste en puntos de las unidades que forman el ejército.

REVISIONES: La revisión de listas correrá a cargo de los jugadores rivales, de forma que cada participante debe revisar el ejército los demás. En caso de detectar algún error se comunicará a la organización para corregir la infracción lo antes posible.

La primera corrección no conlleva ninguna sanción, pero si se vuelve a enviar con error se penalizará al jugador con -5ptos en la primera ronda. Si hubiera más errores tras haber sido informado las veces anteriores de dónde están los fallos, se perderá la opción de participar en los sorteos.

MISIONES Y DISPOSICIÓN DE LA MESA DE JUEGO

Las misiones primarias se establecerán para cada mesa en función de los jugadores y sus arquetipos en cada mesa, según lo indicado por las reglas del “Capítulo Aprobado” vigente. Los jugadores deberán disponer la escenografía antes de cada partida con los elementos de su mesa, respetando el despliegue de tipo A, B o C indicado por la organización para cada ronda.

PINTURA Y REPRESENTACIÓN

Para participar NO es necesario que el ejército esté completamente pintado y sus peanas decoradas, pero si cada figura tiene al menos tres colores y su decoración con sensación de terminado se otorgarán los 10 puntos de victoria por pintura en cada partida.

Todas las miniaturas y su equipo/armamento deben estar bien representadas y completamente montadas. Si alguna miniatura no cumple estos requisitos mínimos se retirará de la partida y no podrá utilizarse.

Cada miniatura con equipo especial ha de poderse identificar perfectamente. Puede tenerse en consideración excepciones que no den lugar a confusión, pero en esos casos se debe consultar a la organización y se evaluará cada caso.

CONVERSIONES Y MARCAS ALTERNATIVAS

Las miniaturas utilizadas deben poseer el tamaño y forma de la miniatura oficial de GW. En caso de que no existiese miniatura oficial o se usase una conversión o miniatura alternativa, la figura no podrá dar pie a confusión y tendrá que ser comunicada al organizador antes del evento para aprobarlo. En caso de no hacerlo las miniaturas podrán ser retiradas de la partida.

La identificación de las distintas unidades de un ejército debe poder distinguirse a SIMPLE VISTA, de forma que el rival sepa en todo momento qué miniatura pertenece a qué unidad. De igual si es por peana, color, o iconografía, pero debe ser fácil de distinguirlas durante el juego. Las miniaturas que no se distinguen claramente a qué unidad pertenecen SERÁN retiradas.

Solo se permitirán impresiones de figuras originales y bits. No se aceptarán figuras de impresión sin licencia del autor. En caso de duda consultar al organizador, pues las figuras de ese tipo no podrán utilizarse en ninguna partida del evento.

MATERIALES

El día del torneo cada jugador **deberá llevar** consigo:

- el Codex/Index correspondiente a su lista de ejército (formato impreso o digital),
- baraja de cartas de objetivos secundarios (es válida cualquier APP de móvil como alternativa).
- dados, cinta métrica, plantillas y cualquier material adicional que regule el funcionamiento de su ejército (tokens de bonificadores, penalizadores, marcadores de emboscada, etc...)
- un reloj digital DGT, para controlar el reparto equitativo de tiempo durante el juego. *(Por defecto será obligatorio el uso de control de tiempo durante la partida)*

Los jugadores deberán contabilizar los puntos de victoria de las misiones de cada jugador durante las partidas, ya sea mediante una hoja de control o APP de móvil.

RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

Ante un problema o conflicto en la partida se debe aplicar el siguiente procedimiento:

- 1 - Los dos jugadores deberán intentar resolverlo con las reglas de su Codex, Reglamento y FAQs en mano. Primará su versión inglesa frente a la española.
- 2 - En caso de no poder resolverlo, se podrá consultar al árbitro. Su decisión se tomará en función del material disponible en ese momento, y será inapelable.
- 3 - En caso de jugar con tiempo, el reloj nunca deberá pararse. El tiempo deberá correr para el jugador que haya iniciado la consulta.

NOTA: El manual de la AEWAR fomenta el “juego limpio” por parte de los jugadores, por lo que la organización espera que los jugadores apliquen la misma política durante sus partidas. Se busca lograr el juego con “intención”, de modo que la victoria se logre mediante pericia táctica y estrategia, y nunca ocultando al rival reglas relevantes hasta aplicarlas.

4. Cualquier comportamiento probado de carácter antideportivo o irrespetuoso se penalizará con una tarjeta amarilla. Con dos tarjetas amarillas el responsable será expulsado del evento por anti deportividad.

CONSIDERACIONES ADICIONALES:

La regla miniatura tambaleante podrá ser usada sólo en situaciones en las que no se abuse de ella, o sea, para colocar unidades “suspendidas” con el objeto de aprovecharse de dicha regla.

PREMIOS

La recaudación de las inscripciones se dedicará a un lote de premios en vales para la tienda y/o material que se sorteará entre los participantes.