

BASES DEL EVENTO

LVDVS CALAGVRRITANVM

Astralopitecus

- Fecha: 11/10/2025
- Plazas: 30 participantes
- Inscripción: 20€
- Ubicación:

Colegio Aurelio Prudencio

Ctra. de Murillo, 0, 26500 Calahorra, La Rioja

- Contacto: torneosastralopitecus@gmail.com

Una vez se completen las plazas, crearemos un grupo de WhatsApp con todos los participantes.

- Pago: A través de los siguientes canales:

- PayPal: ehernandezhermosilla@gmail.com
- Bizum: 600345711

-En el concepto debe poner: "LUDUS40K nombre apellidos"

El dinero no será reembolsable. La organización se reserva el derecho a modificar o a ampliar las bases aquí expuestas



1. BASES

- Reglamento Warhammer 40k 10ª Edición y Chapter Approved temporada 25-26. Se usará el último listado de FAQs y erratas en inglés, publicado por GW en Warhammer Community.
- Listas de 2000 Puntos.
- Pintura: No hay obligación de tener el ejército completamente pintado ni las peanas texturizadas, **todos** obtendrán los 10 puntos de pintura.
- FORGE WORLD – permitido.
- Fecha límite para el pago y el envío de listas: 30 de septiembre (incluido).
- FAQ's hasta el mismo día de entrega de listas (30 de septiembre).
- Listas se subirán en formato texto a la web de BCP del torneo.
- En caso de mandar una lista con errores, sin corregir o mal hecha, se sancionará con un -10 puntos en la primera ronda.
- Los emparejamientos (Pairings en BCP) se configurarán con este orden de criterios, siguiendo la recomendación de GW: "Wins - Win Path - Random".
- Cada jugador deberá traer todo el material necesario para jugar sus partidas: códex, dados, metro y OBJETIVOS, así como las FAQs de su respectivo ejército.
- El uso de reloj está permitido; el jugador que lo solicite deberá aportarlo él mismo.

2. BCP PLAYER

Será obligatoria la utilización de la web BCP player para la subir las listas y realizar el seguimiento de la puntuación del torneo.

Para ello la organización proporcionará link del evento para el registro de los jugadores online en el BCP.

Cada jugador es responsable de subir sus listas a la aplicación.

Las listas se subirán como muy tarde 10 días antes de la realización del evento y no se harán públicas hasta que todas las listas se encuentren en el programa.

Una vez publicadas las listas el resto de los jugadores puede revisar las listas de los participantes y presentar objeciones a la organización en el caso de que se detecte alguna incongruencia en las mismas.

3. LISTAS DE EJERCITOS

- Deberá ser una lista legal para juego competitivo de 2.000 puntos.
- Sí se permite Forge World.
- NO se permite el uso de “Legends”.
- Las actualizaciones de reglas, codex, FAQ’S o suplementos NO se tendrán en cuenta si han sido publicadas con posterioridad a 10 días antes de la fecha del evento.
- Es responsabilidad de cada jugador el cumplimiento de las normas de confección de las listas, en caso de que durante el desarrollo del torneo se detecte algún error en las mismas las unidades que cumplan con los requisitos expresados en Reglamentos, codex, FAQ’s, etc. aplicables no podrán desplegarse en mesa.
- En las listas se deberá especificar CLARAMENTE cuál es el señor de la guerra del ejército, este no podrá modificarse en todo el torneo. Además, deberán especificarse las mejoras, y en general cualquier habilidad que deba elegirse antes de la batalla, éstas deberán indicarse en la lista y no podrán ser modificadas.

4. MATERIAL

Cada jugador deberá llevar los siguientes materiales:

- Ejército representado, reconocible y distinguible; si tienes dudas pregúntanos.
- Bolígrafo.
- Dados y metro.
- Codex, suplementos y FAQ’s relacionadas con todas las unidades que componen su ejército, en papel o formato digital.
- Lista de ejército impresa, manuscrita o en formato digital.

Opcional:

- Reloj:

*Si el reloj se pone desde el principio de la partida cada jugador tendrá un Tiempo de Jugador equivalente a 90 minutos que empezará a contar desde el despliegue.

*Si se solicita poner el reloj en cualquier otro momento de la partida, hay que llamar a un árbitro para que indique cuánto tiempo hay que poner.

*Despliegue alterno: Hay que ir cambiando el reloj en cada unidad.

*Cuando empiece el turno, el poseedor del turno en juego habrá de tener su temporizador activado, con la cuenta atrás hasta que el rival haya de hacer alguna tirada de dados, qué en ese caso, se le cederá el tiempo para que esas tiradas vayan a cuenta de su tiempo (Chequeos de Liderazgo, Tiradas de Salvación, Fuego defensivo, Secuencias de combate etc.) Al final de su turno le dará al botón cediendo el tiempo a su rival.

*Si el temporizador de un jugador llega a 0:00, éste solo podrá:

- Realizar tiradas de salvación
- Activar unidades en combate
- Chequear moral
- Puntuar aquello que sea posible solo pudiendo realizar sólo las acciones antes descritas.

*Si un jugador ha de ausentarse por cualquier razón se contabilizará de su tiempo.

*El Árbitro puede penalizar a cualquier jugador o mesa, si cree que se ha hecho un mal uso del reloj.

*Si se acaba el tiempo y la partida no está concluida se debe intentar llegar a un acuerdo con el rival para teorizar la partida hasta el final, si esto no fuera posible porque los jugadores no llegan a un acuerdo debido a que ambos han perdido mucho tiempo y la partida está demasiado abierta, se avisará a un árbitro, el cual tomará una decisión al respecto.

5. EMPAREJAMIENTOS Y ASIGNACION DE MESAS

La primera partida será de emparejamiento aleatorio (se admiten retos que hay que comunicar a la organización antes de comenzar el evento para poder cambiar los pairings, ambos jugadores deben estar conformes con el mismo) y posteriormente se seguirá el sistema suizo que resulte en el BCP de aplicar los criterios: Wins - Win Path - Random

En la primera ronda la asignación de mesas es aleatoria corresponderá al listado generado por el programa.

A partir de la segunda ronda se seguirá la propuesta de asignación de mesas aleatoria del programa siempre que no se repitan las mesas en la que juega un jugador.

En ese caso la organización asignará según su criterio las mesas para que esos jugadores afectados por la repetición tengan opción de jugar en mesas distintas.

En el caso de que no sea posible se optará por la solución en la que el menor número de jugadores repitan mesa.

6. FINALIZACION DE PARTIDAS Y PUNTUACION

La puntuación de cada jugador se realizará de 0 a 100 puntos incluyendo los 10 puntos de pintura.

En el caso de que no dé tiempo de finalizar una partida. Se tendrá que teorizar hasta el quinto turno de ambos jugadores.

En caso de que no haya acuerdo, un árbitro puede ayudar en el resultado, indicando que se hagan las tiradas necesarias y jugando solo lo determinante al resultado.

La organización se reserva el derecho de alargar una partida el tiempo suficiente para terminar la ronda en curso si alguno de los jugadores lo solicita.

En el caso de que se estime que uno de los jugadores está alargando su turno injustificadamente, la organización puede determinar que el turno del jugador en curso ha terminado y solicitar la puntuación en el momento de finalización del tiempo.

7. DISPOSICION DE LAS MESAS Y RASGOS DE LOS ELEMENTOS DE ESCENOGRAFIA

Todas las mesas llevaran escenografía GW.

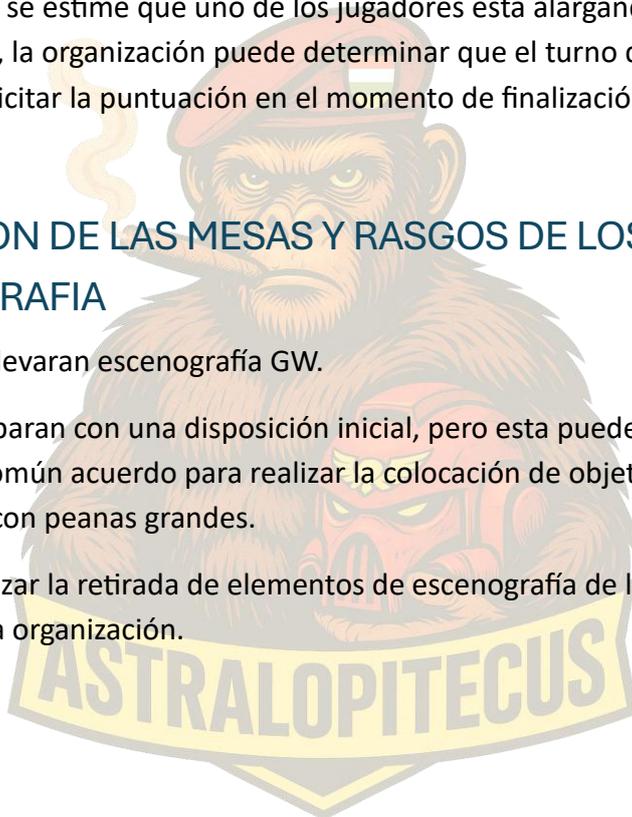
Las mesas se preparan con una disposición inicial, pero esta puede ser ajustada por los jugadores de común acuerdo para realizar la colocación de objetivos o favorecer el paso de unidades con peanas grandes.

No se puede realizar la retirada de elementos de escenografía de las mesas sin la previa consulta a la organización.

8. PREMIOS

- ✓ 1o Premio: Trofeo
- ✓ 2o Premio: Trofeo
- ✓ 3o Premio: Trofeo
- ✓ Sorteos varios

Nuestra intención es fomentar el hobby y disfrutar de la experiencia, por lo que procuraremos que todos os llevéis de algún detalle del evento.



9. PINTURA, ARMAS Y DEMÁS REPRESENTACIONES

✓ Ejército Pintado: Se considerará aquel que contenga, al menos, 1 capa base + 3 colores, peana y de sensación de acabado.

✓ Todas las miniaturas deberían estar correctamente representadas y sin inducir a errores de armamento.

✓ Las conversiones, impresiones 3D y demás miniaturas alternativas, SÓLO estarán permitidas bajo autorización previa de los organizadores del evento.

Para el premio de mejor ejército pintado, sí que se tendrá en cuenta el pintado de todo el ejército y deberá estar debidamente terminado para optar al premio.

En resumidas cuentas, la miniatura base debe ser la misma que la general.

Un Rhino nunca será un Razorback, pero si en tu lista llevas 3 Razorbacks con cañón de asalto y no los tienes así representados, pero todos ellos están equipados de la misma manera, no importa; en cambio, si cada cual está armado de diferente manera si deberás representarlo de forma fiel ya que puede inducir a errores.

Si tienes cualquier duda o no sabes si cumples correctamente con estas normas, indícalo en el mail de inscripción y recepción de listas y te daremos pronta respuesta previa deliberación.

10. NORMAS DE LA CASA

✓ Las partidas siempre son de 5 turnos

Esto quiere decir que los últimos 15 minutos antes de que se acabe la ronda, los jugadores están obligados a completar la partida y si no fuera posible, cerrarla con theoryhammer, un duelo o lo que estimen oportuno (sin violencia XD).

La organización requiere la puntuación de los 5 turnos. En caso de no llegar a un acuerdo, la organización administrara los puntos como considere.

11. PENALIZACIONES

La organización podrá sancionar a aquellos jugadores que demuestren un comportamiento inapropiado, usen indebidamente el tiempo disponible o cualquier otra circunstancia que se considere no apropiada por parte de la organización.

Uno de los motivos de las penalizaciones podrá ser el no respetar escrupulosamente los horarios de inicio y acabado de partidas, pudiéndolo solicitar el jugador afectado.

✓ 1^{er} Warning: -3 puntos de Torneo

✓ 2^o Warning: Expulsión del torneo

12. HORARIO

Sujeto a modificaciones ajenas a la organización.

SÁBADO

7:30 a 8:00 Recepción jugadores

8:00-11:00 Primera partida

11:15-14:15 Segunda partida

14:15-16:00 Comida

16:00-19:00 Tercera partida

19:00-19:30 Sorteos

13. CONDUCTA SOLICITADA A LOS JUGADORES

Se pide un total respeto hacia los jugadores y organización, así como hacia el material de la organización (mesas, escenografía, mobiliario ...).

En caso de alguna petición de algún rival por algún tipo de incapacidad como por ejemplo que los dados no los puede distinguir bien o que intente no retirar tan rápido las tiradas estas peticiones deberán de ser atendidas o avisar a algún miembro de la organización para que tome medidas.

Se prohíbe el uso de vestimentas y atuendos provocativos 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 torneo.

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

14. MISIONES

Una vez entregadas las listas, se hará el sorteo de las misiones según el chapter vigente.